

5

Attrape chat !



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

20 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

36 cartes, 25 pions, 4 chats, 1 pelote, 1 souris,
1 tapis

Règle du jeu

Gagner le plus de jetons chats en étant le plus
rapide

Remarque

Jeu d'observation et de rapidité

11

Brainbox Des tout petits



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

Environ 10 minutes

Nombre de joueur

1 joueur ou plus

Matériel

54 cartes illustrées, 1 règle de jeu, 1 sablier, 1 dé.

Règle du jeu

Gagner le plus de cartes en 10 minutes seulement

Remarque

12

Chenille en lacet



Âge

Dès 4 ans

Durée de la partie

Environ 15 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

20 perles de couleurs, 1 plateau de jeu, 1 pomme, 4 têtes de chenille, 4 lacets, 1 dé multicolore avec différents symboles.

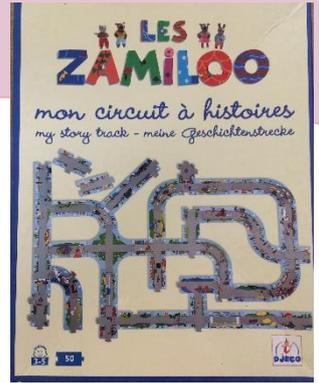
Règle du jeu

La personne qui aura enfilé 5 perles en ayant la bonne couleur au dès arrivera en premier à la pomme.

Remarque

13

Circuit à l'histoires



Âge

Dès 4 ans

Durée de la partie

Environ 15 minutes

Nombre de joueur

3 à 5 joueurs

Matériel

50 rails dont 34 rails droits, 8 rails courbes, 1 croisement et 6 pièces de connexion

Règle du jeu

Assembler chacune des pièces entre elles.

Remarque

18

Cuisine des sorcières



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

15 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

1 plateau en bois avec une roue, 32 champignons + 4 champignons de rechange, 1 dé en couleurs

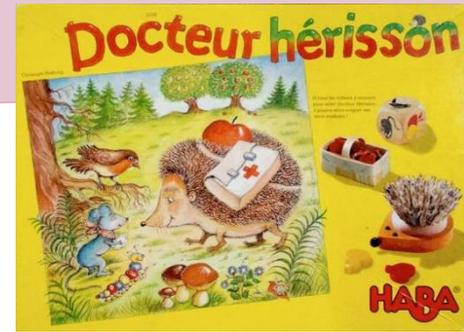
Règle du jeu

Celui qui réussit à mettre 8 champignons dans son chaudron gagne la partie.

Remarque

19

Docteur Hérisson



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

15 minutes

Nombre de joueur

2 à 5 joueurs

Matériel

18 pommes, 18 poires, 1 hérisson avec une brosse, 3 ponts, 2 corbeilles de fruit, 1 plateau de jeu, 1 dé avec des symboles

Règle du jeu

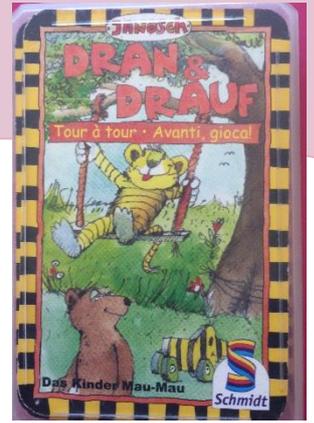
Celui qui donnera le plus de poires ou plus de pommes au hérisson pour qu'ils puissent les apporter à ses amis malades gagne la partie.

Remarque

C'est un jeu coopératif

26

Dran et Drauf



Âge

Dès 4 ans

Durée de la partie

Environ 15 minutes

Nombre de joueur

2 joueurs et plus

Matériel

20 cartes imagées avec 5 motifs en 4 couleurs, 10 cartes d'actions, règle du jeu

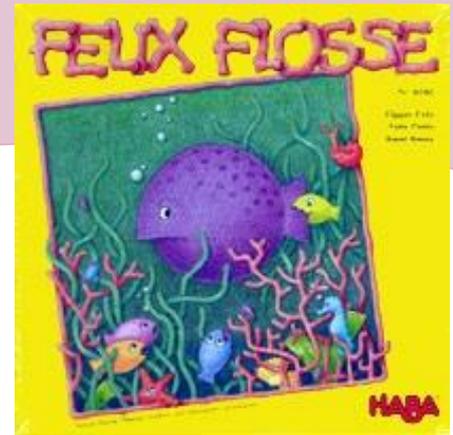
Règle du jeu

Le joueur qui dépose toutes ses cartes sur la pile gagne la partie.

Remarque

28

Félix flotte



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

Environ 5 à 10 minutes

Nombre de joueur

2 à 6 joueurs

Matériel

1 plateau de jeu, 1 gros poisson, 20 petits harengs, 1 dé à poissons, 1 dé à points

Règle du jeu

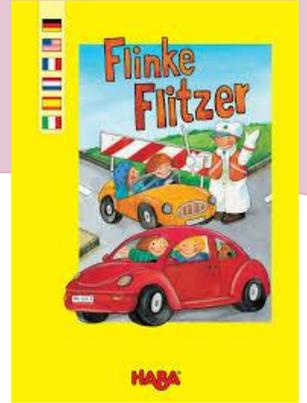
Assembler tous les petits harengs pour former un poisson arc en ciel. Mais attention à Gloup le gros poisson glouton !

Remarque

C'est un jeu d'équipe

29

Flinke Flitzer



Âge

Dès 4 ans

Durée de la partie

Environ 10 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

24 petites voitures, 1 plateau de jeu, 4 parkings, 1 dé de différentes couleurs

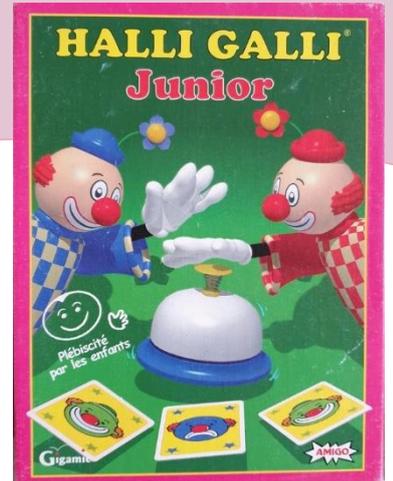
Règle du jeu

Le joueur qui réussit en premier à garer 6 voitures de différentes couleurs sur son parking remporte la partie

Remarque

31

Halli Galli Junior



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

Environ 15 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

54 cartes de clown, 1 sonnette, 1 règle du jeu

Règle du jeu

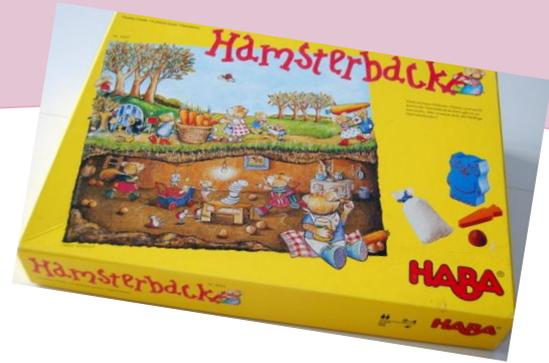
Lorsque les joueurs aperçoivent 2 clowns identiques, ils doivent appuyer sur la sonnette. Le joueur le plus rapide remporte les cartes. Celui qui possède le plus grand nombre de clown gagne la partie. Mais attention aux clowns tristes !

Remarque

L'enfant découvrira les couleurs et les formes.

1

Hamsterback



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

Environ 15 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

4 hamsters, 12 noix, 12 carottes, 12 sachets de céréales, 1 plan du jeu, 1 dé

Règle du jeu

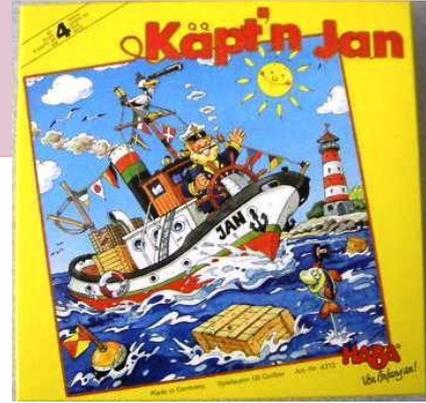
A son tour, on lance le dé et déplace son hamster d'autant de cases que le nombre indiqué sur le dé. Les hamsters se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Remarque

C'est un jeu d'accumulation

33

Kapt'n Jan



Âge

A partir de 4

Durée de la partie

Environ 15 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

1 plan de jeu, 4 bateaux, 21 marchandises de 3 couleurs différentes, 1 dé de couleurs différentes, 1 dé à symboles.

Règle du jeu

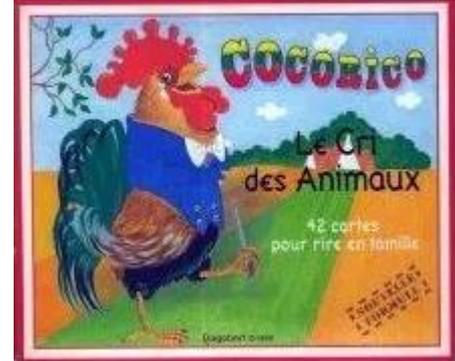
Le joueur qui aura transporté le plus grand nombre de paquets en toute sécurité remportera la partie

Remarque

36

Cocorico

Le cri des animaux



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

10 à 15 minutes

Nombre de joueur

A partir de 2 joueurs

Matériel

42 cartes

Règle du jeu

A tour de rôle chaque participant retourne sa première carte de son paquet, lorsque deux cartes identiques se superposent, le premier joueur à pousser le cri de l'animal adéquat gagne toutes les cartes de la pile. Le dernier joueur avec des cartes remportera la partie

Remarque

38

Les animaux barbouilleurs



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

15 minutes

Nombre de joueur

2 à 7 joueurs

Matériel

44 cartes

Règle du jeu

Les joueurs doivent se débarrasser de toutes ses cartes en réussissant à associer des animaux de même nature ou habillés de même couleur.

Remarque

39

Les chats gourmands

Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

Environ 15 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

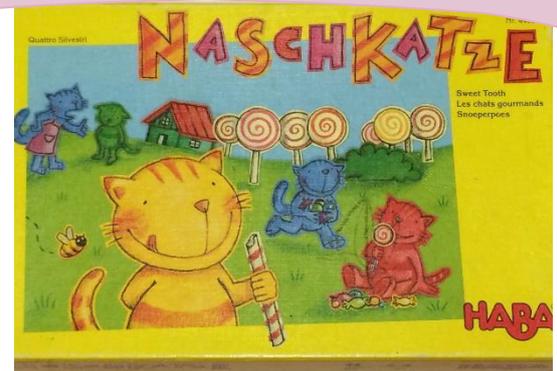
Matériel

10 bonbons, 4 chats, 1 crayon de maquillage,
1 taille-crayon, 1 plateau de jeu

Règle du jeu

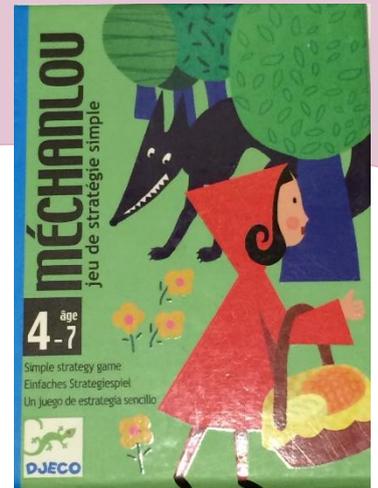
Le joueur qui se retrouve avec 6 poils de moustaches gagne la partie. Celui-ci a trop mangé de bonbons et a reçu des coups de patte de maman-chat.

Remarque



49

Méchanlou



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

15 minutes

Nombre de joueur

2-4 joueurs

Matériel

50 cartes

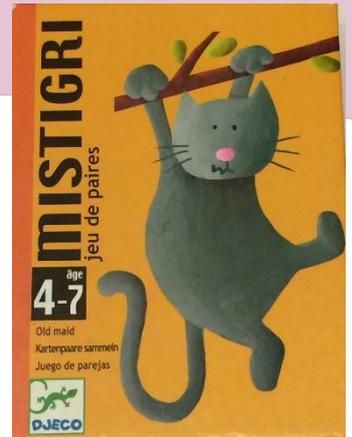
Règle du jeu

Le joueur qui réunit les 6 cartes du conte le petit chaperon rouge gagne la partie.

Remarque

55

Mistigri



Âge

Dès 4 ans

Durée de la partie

15 minutes

Nombre de joueur

2-4 joueurs

Matériel

32 cartes et 1 mistigri

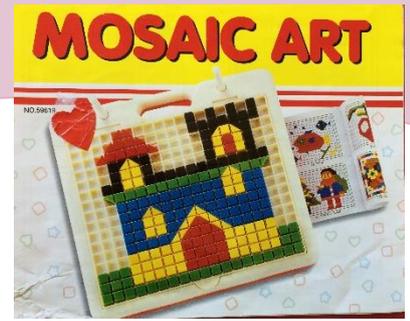
Règle du jeu

Ne pas finir la partie avec le Mistigri en main.

Remarque

56

Mosaic Art



Âge

Dès 4 ans

Durée de la partie

15 minutes

Nombre de joueur

1 à 2 joueurs

Matériel

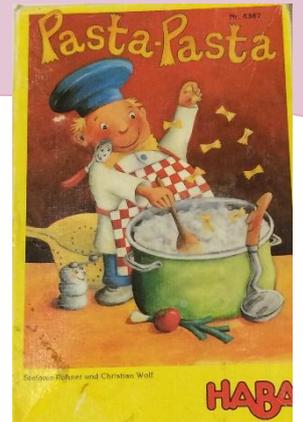
Règle du jeu

Réaliser le modèle de votre choix avec la mosaïque

Remarque

58

Pasta-Pasta



Âge

Dès 4 ans

Durée de la partie

Environ 10 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

12 nouilles, 1 chef-cuisinier, 1 plateau de jeu,
4 aide-mémoires en couleur

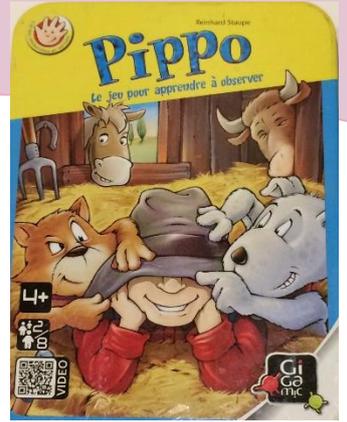
Règle du jeu

Le joueur qui jette le plus vite toutes ses nouilles
dans la grande casserole remporte la partie.

Remarque

59

Pippo



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

15 minutes

Nombre de joueur

2 à 8 joueurs

Matériel

50 cartes, 1 règle du jeu

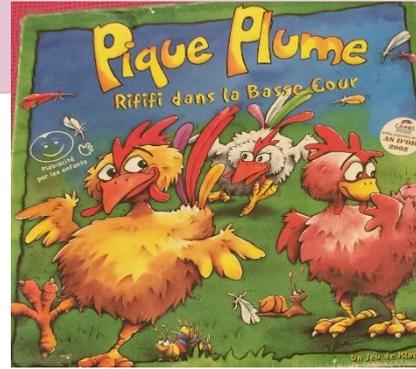
Règle du jeu

Trouver la combinaison de couleur-animal manquante.

Remarque

60

Pique plume



Âge

Dès 4 ans

Durée de la partie

15 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

24 cartes en forme d'œuf, 12 cartes de forme octogonale, 2 poules, 2 coqs, 4 plumes.

Règle du jeu

La première poule ou le premier coq qui a réussi à plumer les autres a gagné.

Remarque

17

Quak



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

5 à 20 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

1 support, 48 grenouilles, 1 dé à couleurs

Règle du jeu

Aidez vos grenouilles à rejoindre la mare avant celle de vos adversaires. Le premier joueur qui n'a plus de grenouille devant lui gagne la partie.

Remarque

70

Serpentina



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

15 minutes

Nombre de joueur

2 à 5 joueurs

Matériel

50 cartes, 1 règle du jeu

Règle du jeu

Tous les joueurs doivent former des serpents avec une tête, un corps et une queue. Le joueur qui forme plus de serpents gagne la partie.

Remarque

72

Soyez rapide



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

10-15 minutes

Nombre de joueur

De 2 à 6 joueurs

Matériel

24 cartes illustrées en bois, 3 dés de couleurs à symboles, règle du jeu.

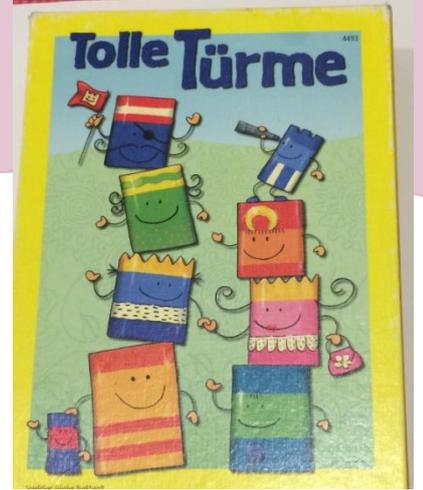
Règle du jeu

Remarque

Trois dés déterminent une couleur, un type de représentation, et une taille d'un motif. Le joueur qui reconnaît la plaquette illustrée qui correspond à la description des 3 dés gagne.

76

Tours Royales



Âge

A partir de 4 ans

Durée de la partie

Environ 10 minutes

Nombre de joueur

2 à 4 joueurs

Matériel

2 tours bleues, 3 tours oranges, vertes et rouges, 4 tours jaunes, 4 petits sacs, 1 dé à symboles, 1 règle du jeu.

Règle du jeu

Le joueur qui a une bonne mémoire et un peu de chance au dé aura la plus grande tour à la fin de la partie et sera le gagnant.

Remarque

78

Vice Versa



Âge

Dès 4 ans

Durée de la partie

Environ 10 minutes

Nombre de joueur

2 à 6 joueurs

Matériel

32 cartes renforcées recto-verso, 1 règle du jeu

Règle du jeu

Le joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes en premier remporte la partie

Remarque