

Prêts de jeux de société

**JEUX
EN
FAMILLE**



Tarif :

L'adhésion annuelle est nécessaire pour emprunter des jeux de société **GRATUITEMENT**.

(6€ pour les communes adhérentes et 8€ pour les communes non adhérentes)

Modalités d'emprunts :

3 jeux maximum en même temps.

Durée du prêt 3 semaines.

Retrouvez le catalogue des jeux disponibles :

Sur notre site Internet : 123bocage.assoconnect.com

ou à l'accueil du Centre Social.

A vos jeux, prêts, partez !

Centre Social  **BOCAGE**

Plus de renseignements & emprunts au 09.83.68.34.77

SOMMAIRE

2 sans 3.....	1
6 qui prend	2
6 QUI PREND JUNIOR.....	3
A vos carottes.....	4
AB NACH HAUSE	5
ABALONE	6
Animal suspect.....	7
ATTENDS, REGARDE, TRAVERSE !	8
Awalé	9
BALIK	10
BALLON CUP.....	11
Bazar bizarre	12
BAZAR BIZARRE 2.0.....	13
BEETLEZ	14
Bello colori.....	15
BOBBY SITTER	16
Bonne route	17
CACHE MOUTONS	18
CACHE TOMATE !.....	19
CARAMBA !.....	20
Carcassonne (Mon 1 ^{er}).....	21
Carcassonne à la préhistoire.....	22
Castella.....	23
Chabyrinthe.....	24
CHROMINO.....	25
CONCERTO	26
CONTRARIO	27
Cosmic attack.....	28
Crash pilot.....	29
Crazy cups.....	30
DOMINO DES LETTRES	31
Domino Nemo.....	32
Dragons ardents	33
Elefantissimo.....	34
Evo	35
FIGARO.....	36
Gagne ton papa !.....	37
Gang de castor.....	38
GLOOBZ	39
HALLI GALLI.....	40

HALLI GALLI EXTERME.....	41
Halli Galli extrême.....	42
Halli-Galli Live.....	43
JEU DU TAROT	44
JUNGLE SPEED	45
KLING DONG.....	46
LA CHASSE AUX MONSTRES	47
LA GUERRE DES MOUTONS	48
LA MAXI COURSE DES TORTUES.....	49
LABYRINTHE (Mon 1 ^{er}).....	50
LE COCHON QUI RIT	51
LE LYNX.....	52
Les aventures de Dora.....	53
Les aventuriers du rail.....	54
LES ENFANTS DE CATANE	55
LES RONDINS DES BOIS	56
LOBO 77.....	57
Magnus et la pièce d'or.....	58
MASTERMIND.....	59
Math'max.....	60
Memory parlant animaux familiers.....	61
MIAM MIAN.....	62
MILLE BORNES : AS DU VOLANT	63
Mito.....	64
MONOPOLY	65
Mystère de Pekin.....	66
NONOSS PARTY	67
O ZOO LE MIO.....	68
PANIC POULAILLER	69
PAPAYOO.....	70
PETIT MEMORY	71
PHILIBERT	72
PIC PIRATE.....	73
PICKOMINO.....	74
PicMix.....	75
Pièges	76
PIPILLXNS.....	77
PIQUE PLUME	78
PIT.....	79
Poker des cafards	80
POKER SET	81

POUSSEZ-PAS !.....	82
QUARTO & GOBBLET.....	83
QUI-EST-CE ?	84
QWIRKLE	85
RISK	86
ROBINETTO	87
RÖK	88
RUMMIKUB	89
SAUVE TON PERMIS.....	90
SAVANNAH CAFE	91
SCRABLE JUNIOR	92
SO EIN ZIRKUS	93
SOLITAIRE	94
SPEED RUGBY	95
Super-élan	96
Taboo Junoir.....	97
TIFOU.....	98
TIPOVER.....	99
Toru	100
Tous au dodo	101
Trésor des Incas	102
TRIFOUILLI.....	103
Triominos Deluxe	104
Trivial poursuit Genius	105
Un, Deux, Truie.....	106
UNANIMO	107
Voyage autour du monde	108

2 sans 3



But du jeu :

A leur tour les joueurs posent une carte dans l'une des rangées communes en respectant les règles de placement. Si la carte d'un joueur est la 5ème de sa rangée, il doit prendre une ou plusieurs cartes. Puis, c'est au tour du joueur suivant, etc. Prendre une carte d'une couleur c'est bien, en prendre deux c'est encore mieux... mais en prendre trois c'est la cata : les trois cartes sont converties en point négatifs ! Visez juste pour poser vos cartes au bon endroit au bon moment. 2 sans 3 réussit le pari de réunir tout type de joueurs autour de la table : novices comme passionnés auront grand plaisir à se retrouver autour de ce jeu rapide, drôle et très malin.

Age :

10 ans et plus

Contenu :

- 98cartes
- Règles du jeu

6 qui prend



But du jeu :

Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 «têtes de boeufs» chacune.

Votre but : en récolter le moins possible.

En début de manche vous recevez 10 cartes. À chaque tour, les joueurs choisissent une carte et la révèlent à tous en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série «récolte» les 5 premières... et toutes leurs têtes de boeufs ! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses boeufs et les additionne à son total précédent. Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie.

Age :

10 ans et plus

Contenu :

- 104 cartes
- Règles du jeu

6 QUI PREND JUNIOR



BUT DU JEU :

Les enfants conduisent les animaux dans les bâtiments de la ferme. Chaque fois qu'un joueur parvient à placer une 6ème espèce animale dans une ferme, il gagne toutes les cartes de la ferme en récompense. Qui sera le meilleur gardien de la ferme?

A partir de 6 ans

Contenu :

52 cartes
1 règle de jeu

A vos carottes



But du jeu :

A son tour le joueur lance le dé et déplace son lapin du nombre de cases correspondant au résultat du dé.

S'il termine sa course sur une case "salade", il récupère une carte "salade" de la pile.

S'il termine sa course sur une case devant laquelle est plantée une carotte, il peut la récupérer entre ses pattes (un lapin ne peut transporter qu'une carotte à la fois) et tenter de la ramener dans le terrier (la case départ).

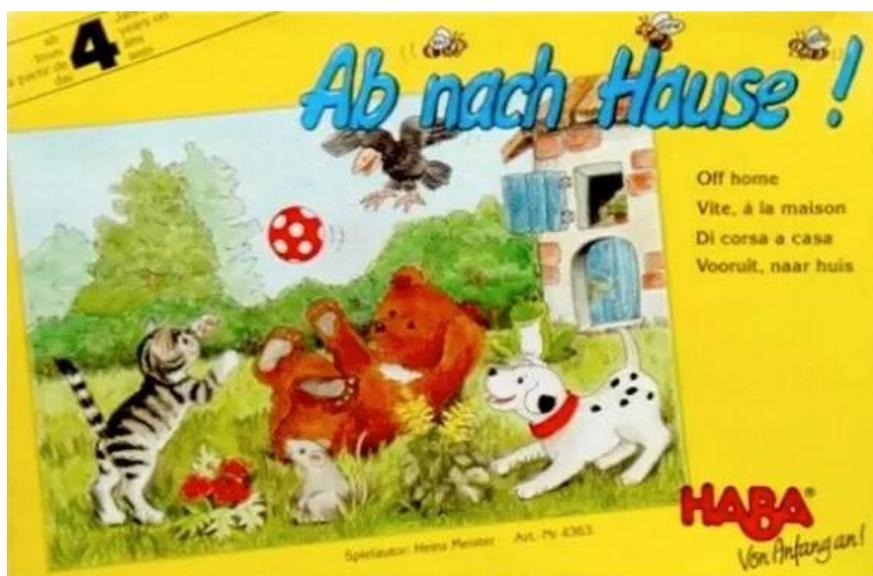
Age :

4 ans et plus

Contenu :

- 4 lapins
- 1 dé
- 1 plateau
- 10 carottes
- 22 cartes
- Règles du jeu

AB NACH HAUSE



BUT DU JEU :

Ours et Compagnie, de retour d'une longue promenade, sont particulièrement affamés et veulent rentrer à la maison aussi vite que possible. Quel groupe de trois animaux y parviendra le premier ? Chaque joueur essaye d'arriver le premier au but (= maison) avec les trois animaux qui sont dessinés sur sa carte.

A partir de 4 ans

Contenu :

- 1 plateau
- 6 animaux
- 20 cartes
- 13 jetons

ABALONE



BUT DU JEU :

Grand classique du jeu abstrait pour deux, Abalone vous invite à tenter d'éjecter d'un plateau hexagonal six billes de votre adversaire en les poussant avec les vôtres.

A partir de 7 ans

Contenu :

14 billes blanches
14 billes bleues et noires
1 plateau

Animal suspect



But du jeu :

Mettez vos talents d'imitateurs à drôle d'épreuve grâce à ce jeu totalement décalé. Lancez les deux dés spéciaux et faites deviner aux autres joueurs l'Animal et l'Expression correspondants au tirage. Serez-vous le lion coquet ? La pieuvre amoureuse ? Le moustique myope ? Le joueur le plus perspicace ainsi que l'imitateur gagnent chacun une carte : celui qui en possède le plus à la fin du jeu est le vainqueur ! Avec Animal suspects, vous adorerez avoir l'air bête.

Age :

8 ans et plus

Contenu :

- 120 cartes
- Plateau
- Gobelet à dés
- Canard sonore
- Règles du jeu

ATTENDS, REGARDE, TRAVERSE !



BUT DU JEU :

Ce petit jeu de parcours consiste tout simplement à sortir de chez soi pour aller dans un endroit situé de l'autre côté de la route et en revenir le plus vite possible et en respectant les règles de sécurité, qui sont reprises de manière très éducative dans les règles pour que les parents apprennent aux enfants le pourquoi de certaines règles.

A partir de 4 ans

Contenu :

- 1 plateau
- 1 dé
- 4 pions
- 2 voitures
- 1 règle de jeu

Awalé



But du jeu :

Si un jeu est bien représentatif du continent africain, c'est bien l'awalé.
Ou plus précisément les jeux de semailles, qui englobent plusieurs centaines de jeux différents, mais avec toujours un même principe : on sème des graines dans des trous, pour pouvoir les récolter.

Il existe de très nombreuses variantes des jeux de semailles. Si l'awalé (ou l'awélé) reste le plus connu en Europe, ces jeux se différencient par leur nombre de rangées (2, 3 ou 4), leurs nombres de trous par rangées (de 4 à plus de 20), le nombre de gaines utilisées et leurs règles de capture.

Age :

7 ans et plus

Contenu :

- 1 support en bois
- 48 graines

BALIK



BUT DU JEU :

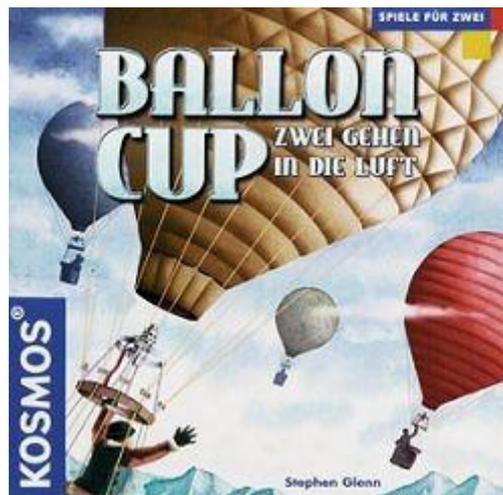
obliger l'adversaire à jouer un animal débordant du bassin Déroulement d'une partie Orange commence; à tour de rôle, chaque joueur choisit un de ses animaux, le plonge dans le bassin et le laisse tomber: l'animal doit glisser au fond sans être poussé; il est interdit de forcer. Fin de la partie Le premier joueur dont un animal déborde du bassin perd la partie.

A partir de 5 ans

Contenu :

- 18 poissons
- 1 vitre
- 1 sac en tissu
- 1 règle de jeu

BALLON CUP



BUT DU JEU :

Qui sera le premier à remporter 3 des 5 coupes du fameux "Ballon Cup" et devenir le champion du ciel...Ballon Cup vous met aux commandes d'une montgolfière que vous devrez piloter au mieux à travers plaines et montagnes pour gagner des coupes.

A partir de 10 ans

Contenu :

- 45 cartes
- 45 cubes couleurs
- 1 sac tissu
- 4 tuiles paysage

Bazar bizarre



But du jeu :

Pour les pièces en bois : la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent... Il y a 2 objets sur chaque carte, et dès que l'une d'elle est retournée, il s'agit d'être le plus rapide à choper le bon objet : si la carte présente un objet de la bonne couleur, il faut vite l'attraper ; mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la bonne couleur, alors il faut vite attraper l'objet qui n'a rien de commun avec la carte : ni l'objet, ni la couleur !

Simple ? Pas si sûr... Drôle et trépidant ? Assurément !

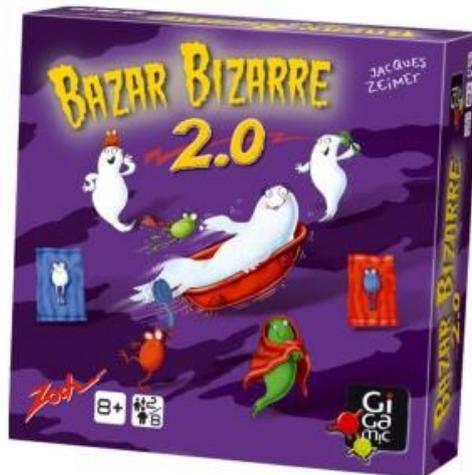
Age :

6 ans et plus

Contenu :

- 5 objets en bois
- 60 cartes
- Règles du jeu

BAZAR BIZARRE 2.0



BUT DU JEU :

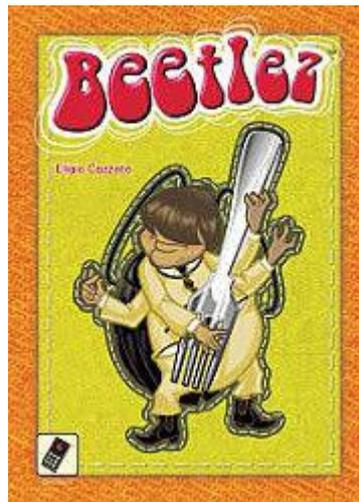
Une petite fantôme coquette débarque dans le vieux château hanté. Tandis que Franklin est occupé dans la cave, elle lui dérobe son vieil appareil photo et se cache dans la salle de bains pour faire des clichés de ses objets favoris et d'une curieuse grenouille. Mais les couleurs des photos sont parfois mauvaises et elle n'arrive plus à s'y retrouver. Aidez la petite fantôme à identifier rapidement les bons objets : les plus vifs ont les meilleures chances de remporter la partie.

A partir de 8 ans

Contenu :

60 cartes
5 figurines
1 règle de jeu

BEETLEZ



BUT DU JEU :

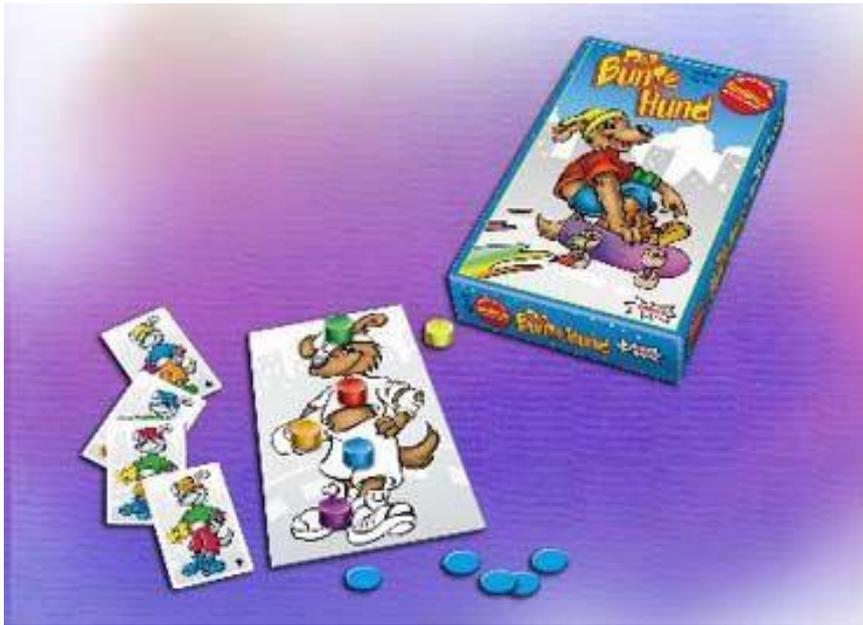
Beetlez est un jeu de rapidité et d'observation dans la lignée du Jungle Speed. Les joueurs incarnent des cafards qui vont essayer d'aller grappiller de la nourriture en profitant de l'obscurité tout en évitant d'être visible lorsque la lumière s'allume.

A partir de 5 ans

Contenu :

- 100 tuiles
- 28 cartes
- 1 règle de jeu

Bello colori



But du jeu :

Deviner comment le chien Bello est habillé

Le plateau de jeu est posé au milieu de la table et un jeton bleu est disposé sur chaque vêtement : le bonnet, le T-shirt, le skateboard, les coudières, le pantalon et les chaussures de Bello, qui sont tous blancs en début de partie. On gagne ces jetons bleus en trouvant la couleur du vêtement correspondant.

Un set de cartes est mélangé. Une carte est posée, face cachée, à moitié sous le plateau de jeu. Aucun joueur ne doit voir cette carte. Les 5 cartes restantes sont distribuées ou posées face visible en fonction du nombre de joueurs

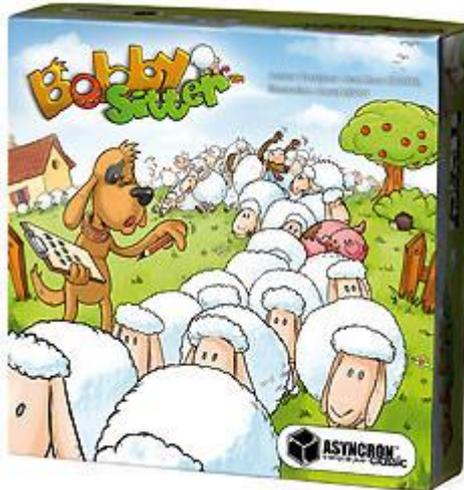
Age :

6 ans et plus

Contenu :

- 36 cartes
- 36 jetons
- 6 pions
- 1 plateau
- Règles du jeu

BOBBY SITTER



BUT DU JEU :

La vie d'un chien de berger n'est pas facile...Surtout quand le berger dort...

Le premier joueur à rentrer 5 moutons dans sa bergerie remporte la partie.

À son tour, chaque joueur retourne une carte et, en fonction du dessin présent sur la carte, tous les joueurs doivent réagir et attraper un pion ou ne rien faire.

Le joueur le plus rapide peut gagner un mouton tandis que ceux qui se trompent peuvent en perdre un...

A partir de 5 ans

Contenu :

- 56 cartes
- 25 tokens
- 1 pion mouton
- 5 pions chiens
- 1 règle de jeu

Bonne route



But du jeu :

Jeu de parcours sur le thème de la sécurité routière. Chaque équipe à son tour pioche une carte et lit à haute voix la question et les propositions de réponse. Si l'équipe adverse trouve la bonne réponse, elle avance son pion sur le plateau de 2 cases ou en suivant le jet du dé (1 à 3). Le plateau est parsemé de cases spéciales (stop, lancer de dé, échange, etc.) qui pimentent la partie. Un rallye quiz pour s'initier aux règles de la route!

Age :

7 ans et plus

Contenu :

- 1 dé
- 110 cartes
- 2 pions
- Plateau
- Règles du jeu

CACHE MOUTONS



BUT DU JEU :

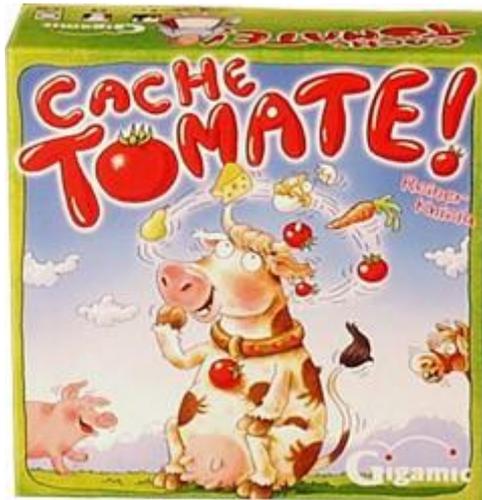
Le joueur loup enfle la marionnette sur son doigt et se met à la recherche des pions agneaux cachés sous le lit, sous la bassine ou dans la pendule. S'il trouve un agneau il le capture, si un l'agneau d'un joueur n'est pas découvert le joueur gagne un cube gris. Dès qu'un joueur a gagné 7 agneaux ou 7 cubes, il gagne la partie.

A partir de 5 ans

Contenu :

- 1 horloge
- 1 porte
- 1 four
- 1 table
- 1 armoire
- 1 bassine
- 1 lit
- 11 agneaux en bois
 - 1 boîte loup
- 1 marionnette loup
- 35 cubes en bois
- 1 règle du jeu

CACHE TOMATE !



BUT DU JEU :

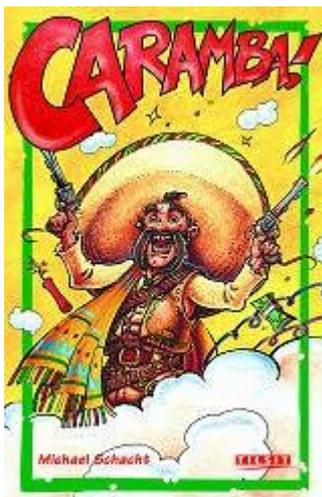
Chaque joueur va essayer de récolter des cartes objets en faisant appel à sa mémoire, et le plus rapidement possible...

A partir de 6 ans

Contenu :

56 cartes
1 règle de jeu

CARAMBA !



BUT DU JEU :

Le Mexique, début du XXe siècle : sa chaleur écrasante, ses cactus, ses canyons encaissés, sa frontière poreuse avec les Etats-Unis et surtout, ses aventuriers de tous poils qui viennent y chercher fortune. Amigo, vous êtes l'un d'eux : bandido, soldado, gringo ou indio, vous cherchez, à la tête de votre bande, à mettre la main sur les trésors les plus convoités : l'or, les munitions et la dynamite...

Caramba ! est un jeu d'enchères et de bluff. Le but du jeu est de s'emparer du plus grand nombre possible de marchandises : or, munitions et dynamite.

A partir de 10 ans

Contenu :

60 cartes
24 jetons
1 sac en tissu
1 règle de jeu

Carcassonne (Mon 1^{er})



But du jeu :

Comme dans le jeu original, les enfants posent des tuiles carrées pour créer un paysage. Le fait qu'on puisse combiner toutes les tuiles les unes avec les autres facilite le jeu aux jeunes joueurs. Néanmoins, ils doivent prendre de premières décisions tactiques. Le premier à placer tous ses enfants (meeples) sur les tuiles a gagné. Une partie étant de courte durée, on peut tout de suite en commencer une nouvelle.

Age :

4 ans et plus

Contenu :

- 36 tuiles
- 32 pions
- Règles du jeu

Carcassonne à la préhistoire

But du jeu :

Tous les défauts de Carcassonne ont ici disparu. Le décompte est facile et ce d'autant plus que les pions marquent soit pendant, soit à la fin de la partie seulement. Les pêcheurs et les cueilleurs ne rapportent de points que pendant le jeu. Si, en fin de partie, un pêcheur est installé sur une rivière non terminée ou un cueilleur dans une forêt inachevée, ils ne rapportent aucun point.

Seuls les huttes et les chasseurs sont décomptés au final, et uniquement à ce moment.

De ce fait, le jeu est beaucoup plus tendu et intéressant. Il faut mieux gérer la pénurie de pions, car ils sont en nombre très réduit. Les règles de Carcassonne à la préhistoire (encore appelé Carcassonne vert) sont d'ailleurs souvent adoptées par les joueurs, quand ils jouent à Carcassonne bleu.



Age :

8 ans et plus

Contenu :

- 79 tuiles paysages
- 12 tuiles bonus
- 30 pions hommes
 - 10 huttes
 - 10 jetons
- 5 jetons scores
- Règles du jeu

Castella



But du jeu :

Il était une fois 2 maîtres bâtisseurs royaux, qui se disputaient la construction du plus beau château.

Lequel des deux terminera en premier son château ?

Chaque joueur place, à son tour, un mur. Ce mur doit toucher un autre mur par une extrémité obligatoirement. On peut placer son mur dans le prolongement d'un mur (peu importe la couleur) ou à angle droit.

Dès que tous les murs sont placés, les joueurs doivent essayer de former des carrés avec ses murs afin de placer leurs châteaux.

Age :

4 ans et plus

Contenu :

- 15 mur (5 de chaque couleur)**
- 15 Châteaux (5 de chaque couleur)**
- Règles du jeu**

Chabyrinthe



But du jeu :

Chat déménage !

Un jeu tactique où il faut créer un parcours sans obstacles pour permettre aux félins de trouver un toit. Déplacez et faites pivoter les cartes gouttières : dès que vous reliez un matou à un foyer accueillant, il est sauvé et vous gagnez des points !

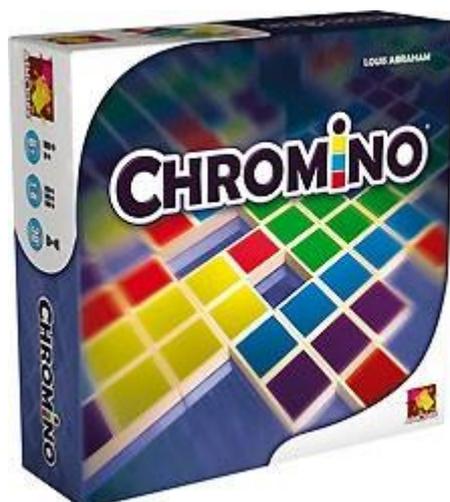
Age :

6 ans et plus

Contenu :

- 48 cartes
- Règles du jeu

CHROMINO



BUT DU JEU :

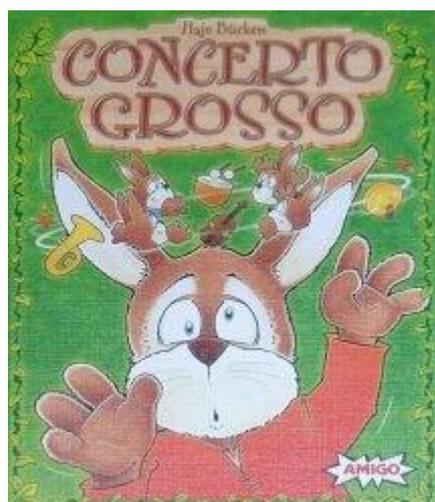
Le principe du jeu consiste à déposer ses Chromino contre les autres en assurant au moins deux contacts entre des carrés de couleurs identiques.

A partir de 6 ans

Contenu :

- 75 chromino
- 4 chromino caméléon
- 1 sac en tissu
- 1 règle de jeu

CONCERTO



BUT DU JEU :

se défausser d'un maximum de cartes.

On reçoit un paquet de cartes face cachées au début.

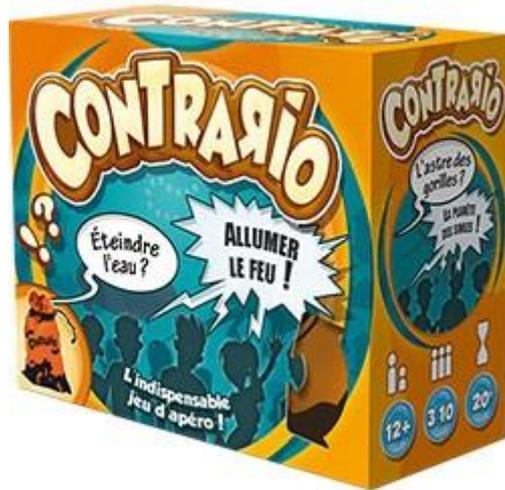
A son tour, le joueur retourne une carte de son paquet. Selon le dessin, tous les joueurs doivent réagir ou non.

A partir de 6 ans

Contenu :

110 cartes
1 règle de jeu

CONTRARIO



BUT DU JEU :

Retrouvez les Contrarios, ces expressions où les termes ont été contrariés comme la grande capeline vert pour le petit chaperon rouge.

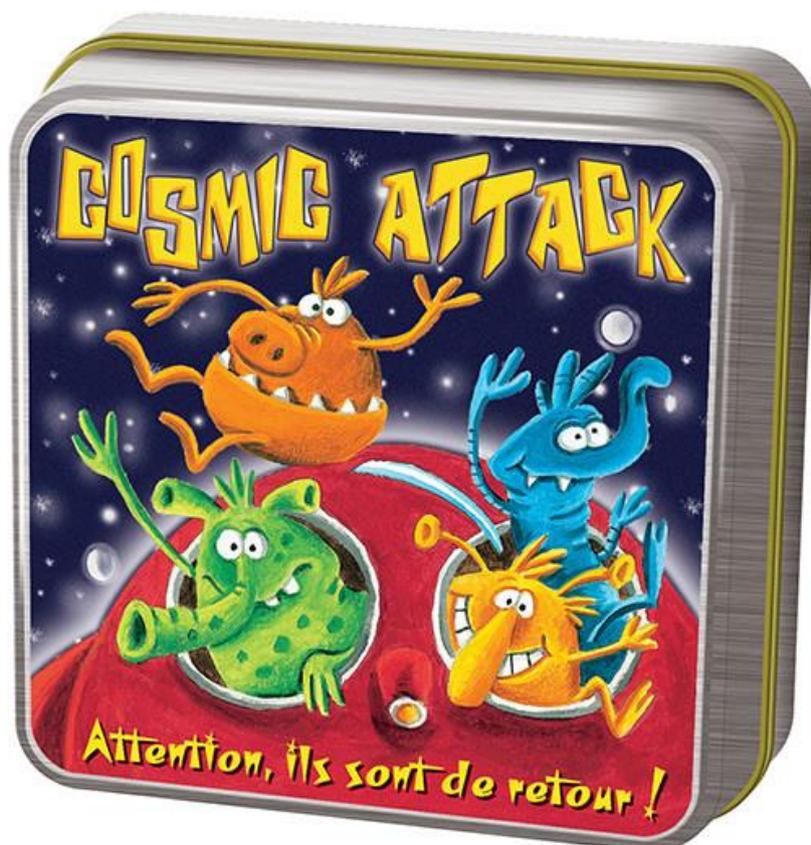
Du plus évident au plus torturé, saurez vous récupérer les expressions d'origine ?

A partir de 12 ans

Contenu :

- 200 cartes
- 1 buzzer
- 1 sac en tissu
- 1 règle de jeu

Cosmic attack



But du jeu :

Vous êtes un Extra-terrestre de la planète KRAKTON et débarquez sur terre car vous adorez la planète Bleue et ses habitants.

Au programme de ce voyage unique : Une chasse d'objets souvenirs et surtout plein d'aventures palpitantes qui mettront à contribution vos jambes, vos mains, votre souffle ou même encore votre voix...

Aller aux quatre coins de la pièce pour récupérer des objets, tourner autour de la table avec une carte en équilibre sur le front, faire un combat de coudes en imitant une poule... Voici quelques-uns des défis proposés par ce jeu complètement fou qui va bousculer vos futures soirées.

Age :

7 ans et plus

Contenu :

- 48 cartes
- Règles du jeu

Crash pilot



But du jeu :

Au cours du jeu, des séries de cartes se forment sur chaque coté du plateau. Ces séries peuvent être de longueurs différentes, mais tout objet et toute couleur ne peuvent y être présent qu'une seule fois par série.

A chaque tour, on retourne une nouvelle carte, et les joueurs tentent de trouver le plus vite possible dans quelle série il est possible de la placer. Le plus rapide peut ensuite jouer une de ses propres cartes.

Le premier joueur qui aura épuisé son paquet de cartes sera vainqueur.

Age :

6 ans et plus

Contenu :

- 64 cartes
- 12 jetons
- 1 plateau
- Règles du jeu

Crazy cups



But du jeu :

Dans Crazy Cups, chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette. Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour. Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy Cups, il faut avoir de la suite dans les gobelets !

Age :

6 ans et plus

Contenu :

- 20 gobelets (4 de chaque couleur)
- 24 cartes
- 1 Sonnette
- Règles du jeu

DOMINO DES LETTRES



BUT DU JEU :

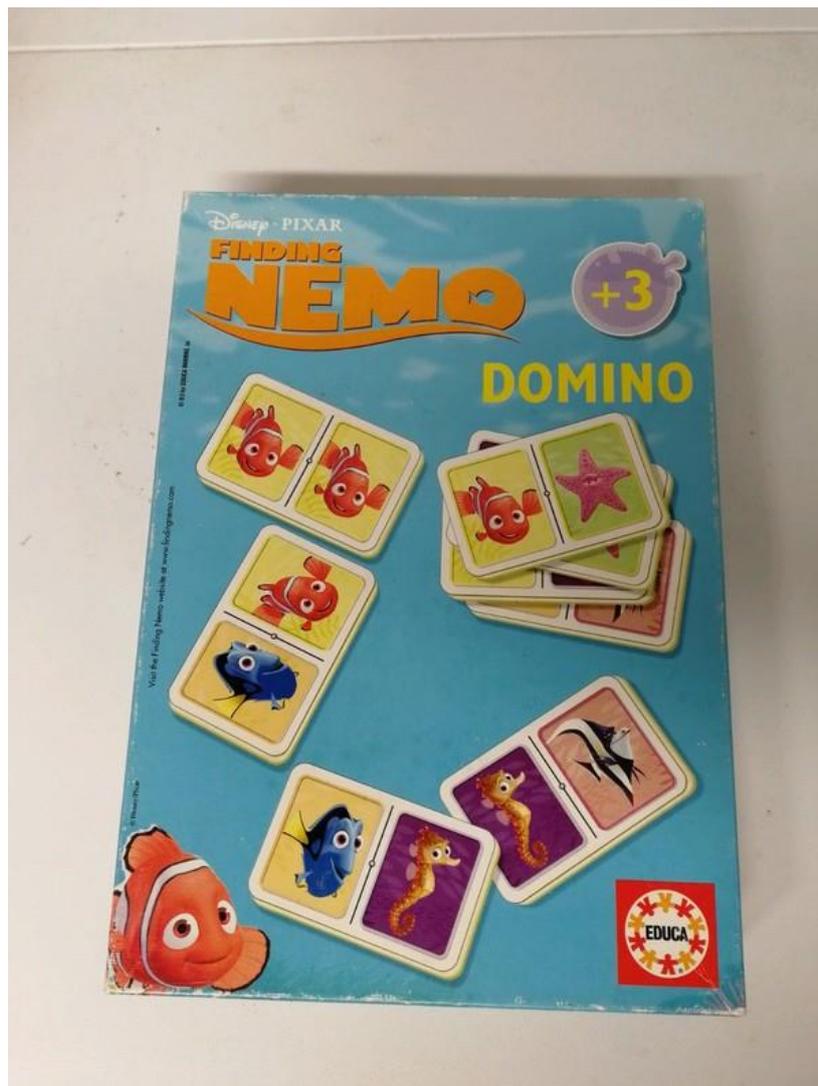
même principe que le jeu de domino classique

A partir de 3 ans

Contenu :

26 cartons
1 règle de jeu

Domino Nemo



But du jeu :

Un Domino très classique aux couleurs de notre poisson clown favoris

Age :

3 ans et plus

Contenu :

- 15 dominos

Dragons ardents



But du jeu :

2 à 4 petits dragons s'empresstent de se rendre au volcan pour s'approvisionner en pierres incandescentes. De curieux échanges auront lieu en cours de route. Quel dragon aura en fin de partie, ramené le plus grand nombre de pierres ? Chaque enfant doit essayer, avec son dragon, de récupérer le plus de pierres possible.

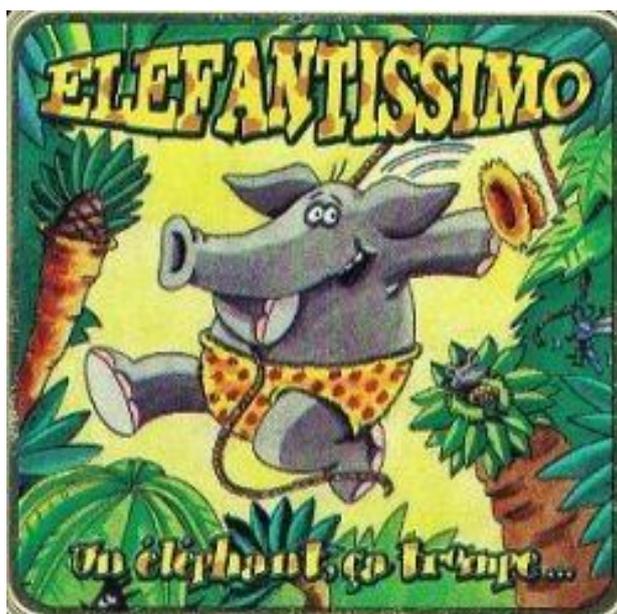
Age :

4 ans et plus

Contenu :

- 4 dragons
- 24 pions
- 1 dé
- 1 support
- Règles du jeu

Elefantissimo



But du jeu :

Jamais vu des éléphants qui se balancent de liane en liane ? Pourtant, à Elefantissimo, c'est ce qui se passe !

Le jeu se déroule dans la jungle, plus exactement dans un carré composé de 36 cartes Arbre. Chaque joueur conduit 2 éléphants de sa couleur.

À chaque tour de jeu, un joueur retourne la carte Action située au sommet de la pioche. L'action décrite sur la carte sera successivement effectuée par tous les joueurs. Il y a au total 4 actions différentes.

Plus les arbres disparaissent, plus il est difficile pour les éléphants de rester dans la jungle. En effet, les déplacements sont obligatoires. Et dans le cas où un éléphant ne puisse pas se déplacer ou sauter sur un arbre libre (2 éléphants ne peuvent pas être sur le même arbre. Ben oui : 1 éléphant déjà ça pèse ! Alors 2...) il tombe et est éliminé.

La partie s'arrête dès qu'il n'y a plus qu'une couleur d'éléphant(s) en jeu. Le joueur à qui appartient cet(ces) éléphant(s) gagne la partie.

Age :

8 ans et plus

Contenu :

- 44 cartes
- 10 pions éléphants
- Règles du jeu

Evo

But du jeu :

Peu de personnes le savent, mais les dinosaures ne ressemblent pas du tout à ce que les scientifiques avaient imaginé.

Les premiers dinosaures ressemblaient en réalité à des bassets à une seule patte et se promenaient avec des ombrelles. Ahurissant me direz-vous ? Pas du tout. Il vous suffira d'une seule partie d'Evo pour vous en convaincre. En ces temps où la planète était encore toute petite, les régions avaient une forme hexagonale. Les premiers dinosaures sont alors



apparus sur les plages car c'était mieux pour flemmarder.

Tous les joueurs possèdent au début des temps, une espèce identique : c'est le Dinosaurus Basicus. Doté d'une seule patte, d'une touffe de poil, d'une queue standard et d'une ombrelle ! Il ne peut pondre qu'un seul œuf.

Au gré des tours de jeux, vous allez pouvoir peaufiner votre espèce afin de la rendre plus viable et plus résistante.

Chaque tour, des gènes sont disponibles et pourront être achetés par les joueurs en dépensant des points. Comme ces points vous servent également à gagner la partie, mieux vaut les utiliser avec vigilance. Tous les gènes s'achètent aux enchères et les plus utiles sont donc souvent les plus chers.

En fonction des gènes que vous achetez, vous pourrez échapper aux dures conditions climatiques soit en fuyant, soit en résistant mieux.

Comme on gagne de nouveaux points de victoire en fonction du nombre de dino encore vivants en fin de tour, vous aurez vite compris l'intérêt d'une meilleure survie.

La partie prend fin quand une gigantesque météorite s'écrase sur votre petit bout de paradis, détruisant tout le bon boulot que vous avez fait. Heureusement, il restera quelques fossiles attestant de votre ancienne prédominance.

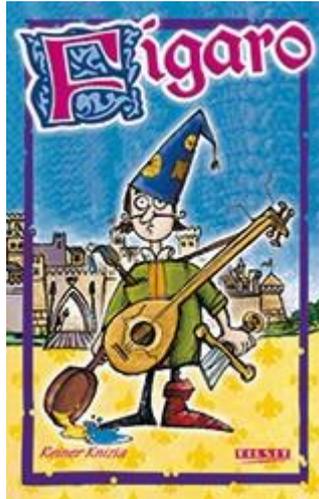
Age :

12 ans et plus

Contenu :

- 2 demi plateau
- 50 pions dinosaures
- 1 plateau d'information
- 1 table d'enchère
- 1 pion météorite
- 1 pion climatiques
- 5 pions en bois petits
- 5 pions en bois large
- 5 portraits d'espèce
- 62 gènes
- 26 cartes d'événements
- 2 cartes vierges
- 2 cartes aide
- 1 sac
- 1 dé
- Règles du jeu

FIGARO



BUT DU JEU :

Le roi s'ennuie. Heureusement, Figaro est resté au château pour lui tenir compagnie. Mais comme il est très maladroit, il multiplie les erreurs et sème la pagaille autour de lui. Qui sera le « Figaro » assez malin que pour ne pas s'attirer la colère du roi ? Figaro est un jeu de plis qui reprend la charte graphique de l'univers de Viva il Re, à savoir couleurs pastels, personnages enfantins et un humour toujours omniprésent. Avoir la route la plus courte menant au château du roi à l'issue des trois manches que comporte le jeu.

A partir de 8 ans

Contenu :

- 60 cartes
- 15 tronçons de tapis rouge
- 1 silhouette de roi + un socle
 - 1 sac en tissu
 - 1 règle de jeu

Gagne ton papa !



BUT DU JEU :

Réalise les figures proposées sur les cartes construction et trouves en de nouvelles.

A partir de 3 ans

Contenu :

- 16 formes
- 2 réglettes
- 1 plateau
- 18 cartes exemples
- 1 règle de jeu

Gang de castor



But du jeu :

Le but dans Gang de Castors est de ramasser le moins de points possible. Les joueurs posent devant eux 4 cartes faces cachées, seules 2 d'entre elles leur seront dévoilées. A chaque tour, vous avez le choix entre jouer des cartes Action OU échanger vos cartes avec celles de la pioche ou de la défausse. Soyez attentifs et mémorisez bien la valeur de vos cartes si vous voulez faire des échanges judicieux et ramasser le moins de points possible. Mémoire, bluff et coups fourrés sont au programme de ce jeu réservé aux castors les plus rusés.

Age :

6 ans et plus

Contenu :

- 66 cartes
- Règles du jeu

GLOOBZ



BUT DU JEU :

Attrapez-les tous...ou pas ! Les Gloobz sont de curieuses bestioles qui adorent semer la pagaille ! Selon l'annonce du tour, saisissez les figurines forme et couleur les plus ou les moins représentées sur la carte en jeu. Chaque bonne figurine saisie vous fait gagner un point et vous rapproche du but...

A partir de 6 ans

Contenu :

- 56 cartes
- 4 figurines monstres
- 3 figurines pots de peintures
- 6 disques scores
- 1 règle de jeu

HALLI GALLI



BUT DU JEU :

Une appétissante salade de fruits se prépare. Mais pour la réussir et remporter des cartes, il faut bien calculer le nombre de fruits présents sur la table. Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Quand 5 fruits de la même sorte sont présents sur la table, il faut alors vite sonner pour récolter des cartes. Calculez vite et bien car en cas d'erreur, il faudra rendre des cartes. Un jeu fruité et déjà culte qui fera réviser, sans en avoir l'air, le calcul mental à toute la famille.

A partir de 6 ans

Contenu :

- 54 cartes
- 1 sonnette
- 1 règle de jeu

HALLI GALLI EXTERME



BUT DU JEU :

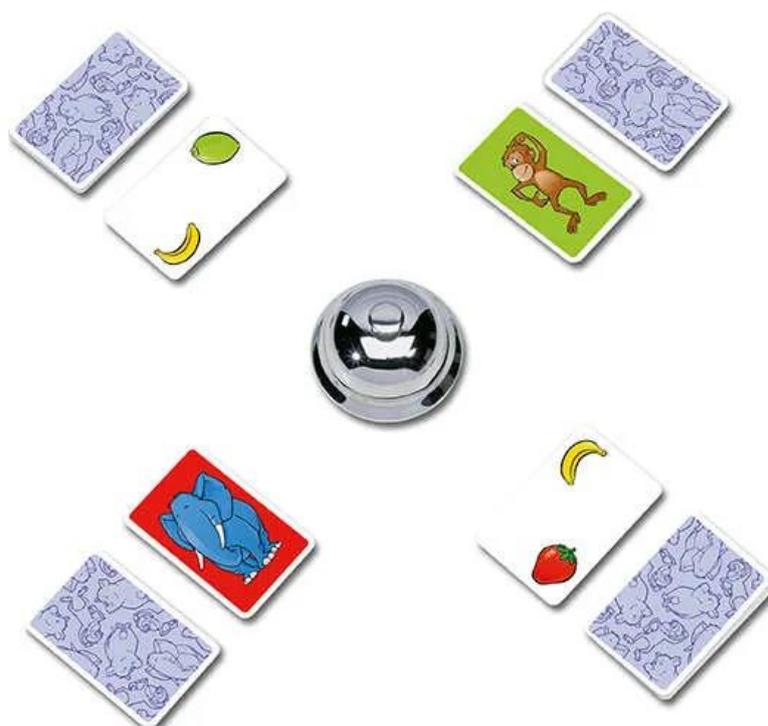
Eléphants, singes et cochons sont en quête de friandises fruitées à se mettre sous la dent. Tour à tour, chaque joueur retourne une de ses cartes. Dès que 2 fruits identiques ou un animal avec ses fruits préférés apparaissent, il faut être le premier à faire retentir la sonnette. Le plus rapide remporte les cartes posées !
Le gagnant est le joueur qui aura le plus de cartes en fin de partie.

A partir de 6 ans

Contenu :

- 72 cartes
- 1 sonnette
- 1 règle de jeu

Halli Galli extrême



But du jeu :

Eléphants, singes et cochons sont en quête de friandises fruitées à se mettre sous la dent. Tour à tour, chaque joueur retourne une de ses cartes. Dès que 2 fruits identiques ou un animal avec ses fruits préférés apparaissent, il faut être le premier à faire retentir la sonnette. Le plus rapide remporte les cartes posées !
Le gagnant est le joueur qui aura le plus de cartes en fin de partie.

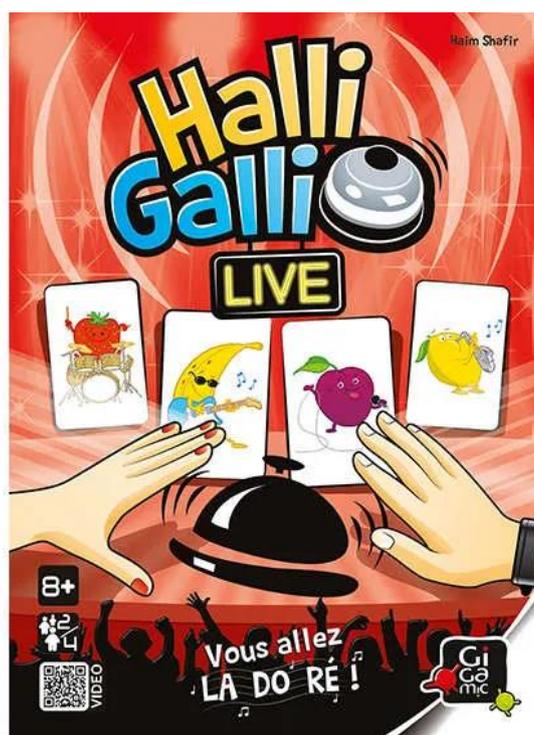
Age :

6 ans et plus

Contenu :

- 72 cartes
- Sonnette
- Règles du jeu

Halli-Galli Live



But du jeu :

Les fruits d'Halli Galli ont attrapé leurs instruments et partent en tournée. A chaque tour une carte est retournée, dès que 2 cartes ont 2 points communs (couleur, fruit, instrument) tapez la sonnette et récupérez les cartes en jeu. Le premier qui les a toutes gagne la partie. Retrouvez la grande dynamique du fameux jeu à sonnette avec une pincée de malice en plus.

Age :

8 ans et plus

Contenu :

- 56 cartes
- Sonnette
- Règles du jeu

JEU DU TAROT



BUT DU JEU :

le Tarot est à la fois un jeu individuel et d'équipe. En effet, au cours d'une donne, l'un des joueurs (le Preneur) est opposé aux 3 autres (les Défenseurs) qui forment une équipe.

Mais celle-ci ne dure que le temps d'une donne.

Le Preneur s'engage au cours des enchères à réaliser un contrat, c'est à dire à atteindre grâce à ses levées, un certain nombre de points. Ce nombre minimum est déterminé exclusivement par les Bouts qu'il aura dans ses plis à la fin de la partie.

A partir de 12 ans

Contenu :

- 78 cartes
- 1 règle de jeu

JUNGLE SPEED



BUT DU JEU :

Jungle speed permet de mesurer ses réflexes et sa vivacité. Chacun possède des cartes dont il devra se débarrasser pour emporter la partie tandis qu'un totem de bois trône au centre de la table.

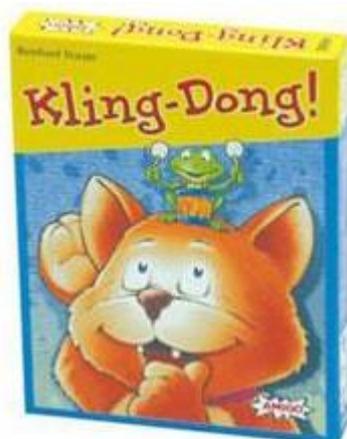
À chaque tour, on retourne des cartes, si deux cartes sont semblables, les joueurs concernés doivent saisir le plus rapidement possible le totem...

A partir de 7 ans

Contenu :

- 1 totem en bois
- 80 cartes
- 1 sac de rangement
- 1 règle du jeu.

KLING DONG



BUT DU JEU :

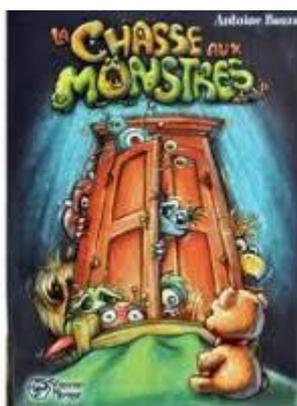
Tchouk Tchouk, Blob, Croaa, Ding Dong, Ouaf Ouaf : aidé par sa mémoire, chacun son tour doit retrouver les cartes illustrant ces drôles de bruits produits par les adversaires! Et bien sûr, le plus rapide remporte la partie !
Concentrez vous et ouvrez vos oreilles...

A partir de 5 ans

Contenu :

50 cartes
1 règle de jeu

LA CHASSE AUX MONSTRES



BUT DU JEU :

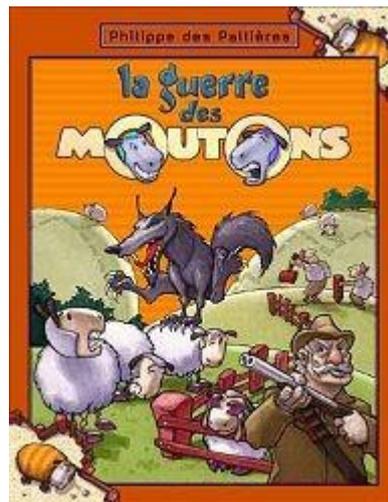
La Chasse aux Monstres est un jeu de coopération et de mémoire dans lequel les joueurs doivent s'entraider pour renvoyer les monstres cachés sous le lit au placard. Avec un mécanisme proche du Memory et un thème qui parle aux enfants, La Chasse aux Monstres est un très bon jeu d'initiation pour enfants d'Antoine Bauza, plus connu pour ses excellents jeux pour adultes

A partir de 4 ans

Contenu :

- 12 tuiles
- 24 cartes
- 1 règle de jeu

LA GUERRE DES MOUTONS



BUT DU JEU :

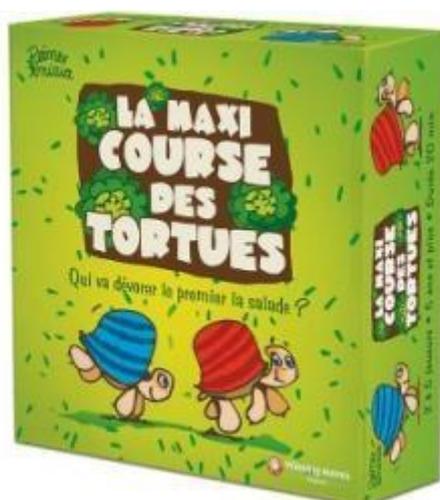
Les moutons flingueurs De mémoire de paysan, on n'avait jamais vu ça ! Dans tous les pâturages des alentours, les chiens de berger jappent à tout rompre, les moutons courent en tous sens, et les bergers ne savent plus où donner de la tête pour préserver leur parcelles chérie, celle où ils pourront caser leurs ovins. La guerre des moutons est un jeu tactique qui s'adresse aussi bien aux grands qu'aux petits. Attention, vos sens de l'observation et de l'anticipation seront mis à rude épreuve !

A partir de 7 ans

Contenu :

- 77 dominos
- 1 sac tissu
- 1 règle de jeu

LA MAXI COURSE DES TORTUES



BUT DU JEU :

Dans cette nouvelle version du maintenant classique La Course des Tortues, vous jouerez avec de plus grosse tortues, vous aurez en mains de plus grosses cartes et le parcours vers les salades est plus long. Un jeu plus gros, plus long, qui a définitivement remplacé son prédécesseur.

Voir la fiche de l'édition précédente pour un descriptif complet.

A partir de 5 ans

Contenu :

- 5 tuiles
- 50 cartes
- 1 plateau
- 5 tortues
- 1 règle de jeu

LABYRINTHE (Mon 1^{er})



BUT DU JEU :

Qui sera le plus malin et parviendra à se frayer un chemin jusqu'aux fabuleux trésors? Avec Mon Premier Labyrinthe, les tout-petits se familiarisent avec le plus célèbre des jeux de chasse aux trésors et s'amuse dans un univers en 3 dimensions tout en stimulant leur sens de l'observation et de la déduction!

A partir de 5 ans

Contenu :

- 1 plateau
- 4 fantômes
- 11 jetons trésor
- 17 plaques
- 1 règle de jeu

LE COCHON QUI RIT



BUT DU JEU :

A l'aide des 3 dés les joueurs vont devoir reconstituer leur cochon.
En premier lieu un joueur doit faire un 6 pour prendre le corps du Cochon (les as amenés auparavant ne comptent pas).

Il suffit ensuite de faire des AS pour avoir le droit de placer les attributs, à savoir : 1 AS pour 1 patte ou 1 oreille ou 1 oeil. pour placer la queue le joueur doit faire 2 AS sur un même lancer de dés.

Si aucun dé n'indique un AS sur un lancer ou si le joueur ne peut compléter son Cochon, alors il passe les dés au joueur suivant, sinon il rejoue.

Le gagnant est celui qui aura achevé son Cochon le premier.

A partir de 5 ans

Contenu :

3 cochons
3 dès
19 pieds
6 yeux
5 queues
10 oreilles
1 règle de jeu

LE LYNX



BUT DU JEU :

Faites preuve de rapidité et utilisant votre œil de lynx pour retrouver les éléments plus vite que vos adversaires.
Au doigt et à l'œil.

A partir de 4 ans

Contenu :

300 images
1 plateau
1 règle de jeu

Les aventures de Dora



But du jeu :

Dora et ses petits amis vont voir Grand-mère qui fête aujourd'hui son anniversaire. En traversant la forêt, ils se heurtent à toutes sortes d'obstacles : un pont démoli, un mur trop haut, une rivière sauvage. Sans compter Chipeur qui les guette pour leur jouer des tours pendables. Bien sûr, c'est le gagnant qui aura le droit d'embrasser Grand-mère en premier !

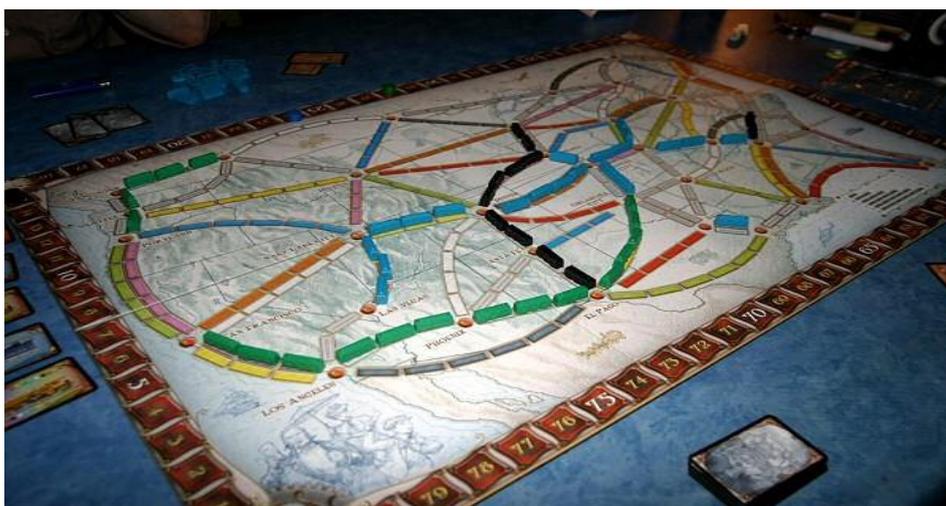
Age :

4 ans et plus

Contenu :

- 1 plateau
- 20 objets à collectionner
 - 4 figurines + support
 - 1 roue
- 4 cartes de collection
- Règles du jeu

Les aventuriers du rail



But du jeu :

À son tour de jeu, chaque joueur a le droit à 1 action parmi 3 possibles :

- piocher 2 cartes, au choix parmi 5 visibles ou directement dans la pioche: les cartes sont soit d'une couleur précise (jaune, orange, bleu...) utilisée pour construire des lignes, soit multicolores ("locomotive") et peuvent être utilisées comme joker.
- construire une ligne (dans son intégralité): les lignes ont de 1 à 6 portions (valant respectivement de 1 à 15 points quand elles sont construites), elles sont soit d'une couleur précise, soit multicolores et nécessitent juste le nombre exact de cartes d'une même couleur pour être réalisées.
- piocher 3 cartes objectifs, en garder au moins une (mais jusqu'à 3) : on doit relier 2 villes de la carte pour réussir à obtenir un bonus de points (mais un malus si on n'y arrive pas) en fin de partie. Plus les villes sont éloignées, plus la carte rapporte.

Parcourir le réseau tarabiscoté (représentant les Etats-Unis), atteindre ses objectifs et bloquer ceux des autres seront les moteurs des aventuriers du rail... Chaque joueur dispose pour cela de 45 wagons en tout et pour tout, et la partie se termine quand un joueur a moins de 3 wagons.

"Les aventuriers du Rail" a obtenu les récompenses ludiques suivantes : As d'Or 2005 (Prix français) et Spiel des Jahres 2004 (prix allemand)

À noter des extensions de fans sur des cartes différentes : Belgique, France, Suisse ... (liens ci-dessous).

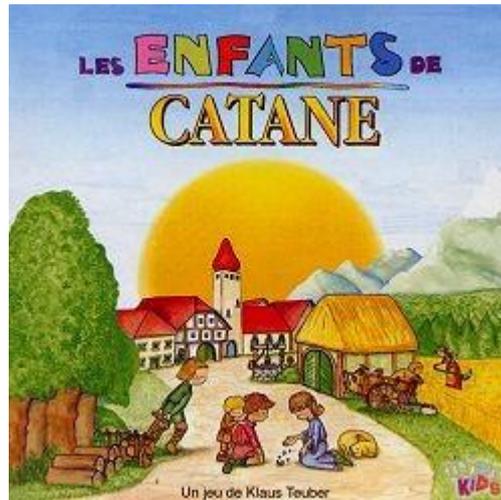
Age :

8 ans et plus

Contenu :

- 1 plateau
- 240 wagons
- 144 cartes
- 5 pions
- Règles du jeu

LES ENFANTS DE CATANE



BUT DU JEU :

Les enfants de Catane reprend la thématique célèbre des Colons de Catane du même auteur mais cette fois à destination des petits.

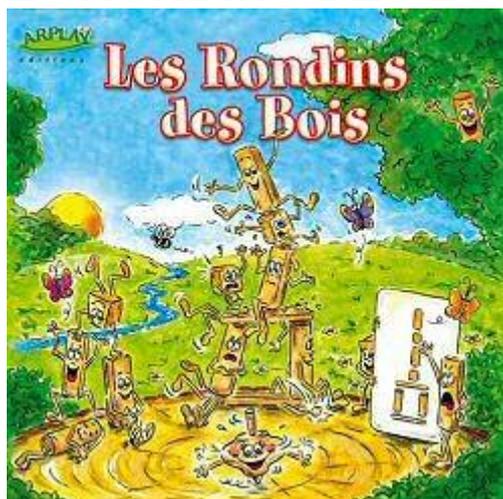
Le plateau de jeu représente le village que les enfants vont aider à construire.

A partir de 4 ans

Contenu :

- 6 maisons
- 1 église
- 1 manoir
- 1 boulangerie
- 1 école
- 1 mairie
- 1 tour
- 5 bois
- 5 blé
- 5 briques
- 5 figurines
- 1 dé
- 1 fontaine
- 1 plan de jeu
- 1 règle de jeu

LES RONDINS DES BOIS



BUT DU JEU :

Finir le parcours du plateau avant ses petits copains.

Chaque joueur possède 8 pièces en bois (2 cubes, 2 cylindres, etc).

A chaque tour un joueur lance la toupie et retourne une carte. Les cartes représentent des figures composées de plusieurs pièces de bois. Une fois la carte retournée, tous les joueurs essaient, en simultanément, de réaliser la figure de la carte (avec leurs pièces, on ne pique pas les pièces à ses voisins SVP !). Certaines cartes imposent des contraintes : réaliser sa construction avec les pouces ou les petits doigts, avec la main gauche pour les droitiers et inversement, avec le menton sur la table, etc...

Dès que la toupie tombe sur la table, tous les joueurs stoppent immédiatement leur effort. Sont alors hors course, tous ceux qui ont commis des erreurs de construction et tous ceux qui ont construit exactement la même chose (même nombre de pièces). Observation, observation !

Parmi les survivants, ce sont les joueurs (où le joueur) qui ont la construction la plus aboutie qui peuvent avancer sur le parcours.

Et comment je gagne alors ?

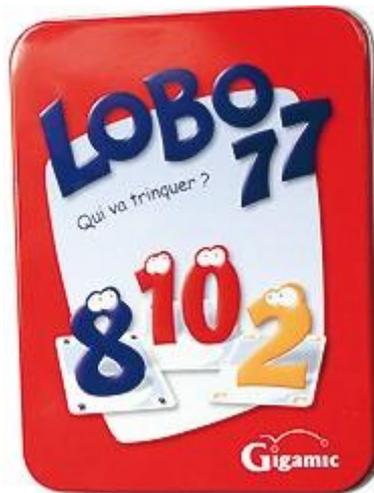
Ben...en terminant le parcours (forestier) en premier. Le gagnant à alors, accessoirement, le droit de prendre sa guitare et de faire une belle interprétation du "petit bout de bois".

A partir de 5 ans

Contenu :

- 1 règle de jeu
- 1 plateau
- 1 toupie
- 5 pions empilables de 8 pièces en bois soit 40 pièces
- 65 fiches
- 1 chevalet

LOBO 77



BUT DU JEU :

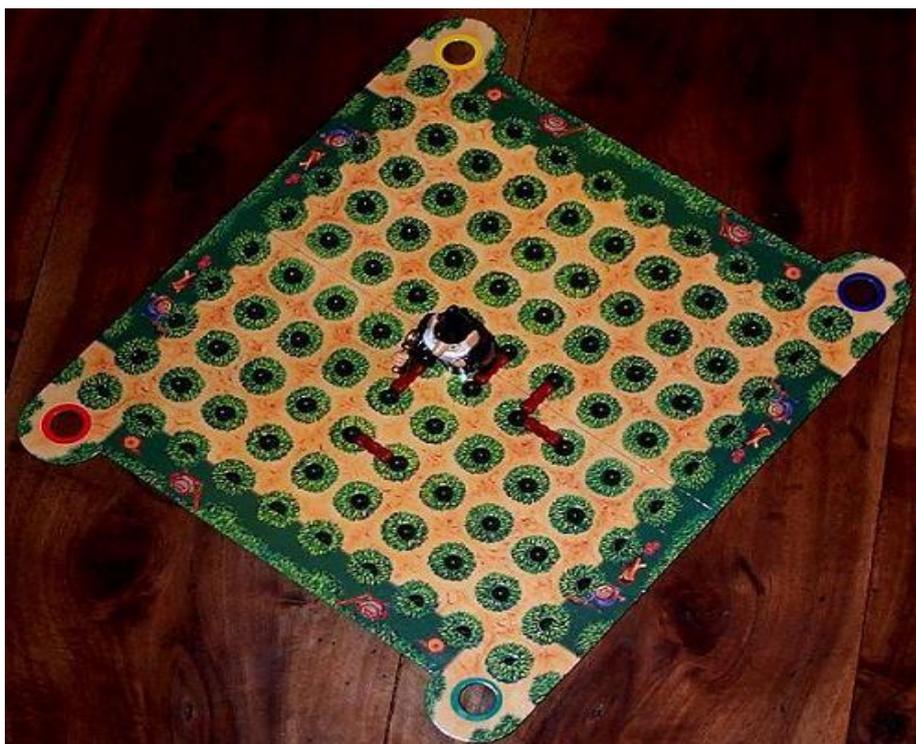
Chacun reçoit 3 jetons puis 5 cartes d'une certaine valeur. A chaque tour, vous ajoutez une carte sur la pile, annoncez le nouveau total des cartes empilées puis vous piochez. Mais si le total annoncé est un doublé (11, 22, 33, ...) vous perdez un jeton! Et s'il dépasse 77, alors la manche est terminée. Des cartes spéciales sont également de la partie et peuvent soit vous aider, soit vous couler! Le dernier à posséder encore des jetons à la fin de la partie remporte la victoire. Lobo 77 est un jeu très facile et plein de piments!

A partir de 8 ans

Contenu :

- 56 cartes
- 22 pions
- 1 règle de jeu

Magnus et la pièce d'or



But du jeu :

Partant du centre du plateau de jeu, Mag'nus le magicien va essayer de sortir du labyrinthe invisible.

Chaque joueur dirige à son tour la figurine de Mag'nus pour essayer de lui faire amener sa pièce dans son propre camp situé dans un coin du plateau.

Pour se déplacer, Mag'nus passe entre des buissons. Mais des barrières invisibles peuvent lui bloquer le passage. Pour indiquer une barrière invisible, la figurine lève le bras.

On place une barrière pour visualiser le mauvais passage.

Le joueur malchanceux doit alors revenir à la dernière case et la main passe au joueur suivant.

Le plateau de jeu propose un ingénieux système. Sous le personnage de Mag'nus se trouve sa pièce qui est relié à lui par magnétisme. Mais sous le plateau se trouve un labyrinthe et dès que la pièce rencontre un obstacle, elle se détache et le bras de la figurine se lève indiquant une fausse route (invisible sur le dessus du plateau).

Age :

6 ans et plus

Contenu :

- Plateau
- Figurine
- 9 plaques
- 1 pièce
- 27 murs
- Règles du jeu

MASTERMIND



BUT DU JEU :

Votre sens de la logique vous permettra-t-il de trouver la combinaison de couleur composée par votre adversaire ?

A partir de 8 ans

Contenu :

91 billes
1 support
1 règle de jeu

Math'max



But du jeu :

Ce jeu de 112 cartes vous permet de vous divertir et d'aborder le monde coloré des mathématiques. Pour toute la famille, dans l'aide aux devoirs et l'accompagnement de la scolarité...

7 formes de jeu possible afin de l'adapter à tout les âges, y compris quand on ne sais pas encore (ou plus) multiplier.

Age :

3 ans et plus

Contenu :

- 112 cartes (55 opérations / 55 résultats / 2 max)
- Règles du jeu

Memory parlant animaux familiers



But du jeu :

La nouvelle dimension du memory® Noé, le meneur de jeu électronique, émet les cris des animaux que l'enfant doit retrouver. Un jeu de mémoire ludique et dynamique adapté aux tout-petits, sur leur thème préféré des animaux, dont ils apprennent les noms et les cris. Un Memory® qui va plus loin que l'observation et la mémoire visuelle, en testant aussi la mémoire auditive de l'enfant. Nouveau module sonore encore plus attractif.

Age :

2 ans 1/2 et plus

Contenu :

- 12 paires d'image
- Noé, le meneur de jeu électronique
- Règles du jeu

MIAM MIAN



BUT DU JEU :

Jeu de combinaison comique et “nourrissant”.

Être le premier à constituer son sandwich : pain, jambon, fromage, laitue, tomate et pain.
Mais attention certaines cartes ralentissent l’association d’ingrédients.

A partir de 3 ans

Contenu :

53 cartes
1 règle de jeu

MILLE BORNES : AS DU VOLANT

**BUT
JEU :**

Un

DU



nouveau concept Mille Bornes pour 2012 ! Les joueurs doivent atteindre les Mille Bornes mais attention aux obstacles sur la route (accélérations, limitations, interdiction de doubler) ! Plus de stratégie, moins de hasard: plus d'addiction ! De 2 à 6 joueurs.

A partir de 7 ans

Contenu :

- 1 plateau de jeu en 4 parties interchangeables
- 1 coupe des champions
 - 1 sabot
 - 110 cartes
 - 6 voitures
 - des pions
- 1 règle du jeu.

Mito



But du jeu :

Pour **se débarrasser au plus vite de ses cartes**, tous les moyens sont bons, même... la triche ! Chacun son tour prend le rôle de la Gardienne Punaise qui veille au grain en surveillant les autres. Serez-vous honnête en respectant les règles ou allez-vous tricher ? Mettre une carte dans sa manche, en faire tomber sur ses genoux, tout est possible... **à condition de ne pas se faire prendre !** Attention toutefois à rester attentif au jeu, car des **cartes spéciales** viennent régulièrement bousculer la partie. Mito est un jeu «mitique» et complètement dingo.

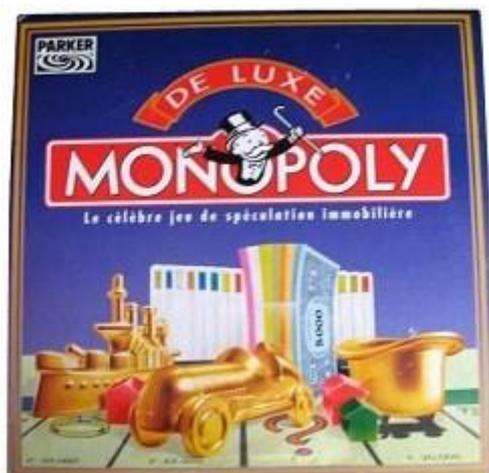
Age :

7 ans et plus

Contenu :

- 72 cartes
- Règles du jeu

MONOPOLY



BUT DU JEU :

Le Monopoly est un jeu de société sur parcours dont le but est, à travers l'achat et la vente de propriétés, de ruiner ses adversaires et ainsi parvenir au monopole. Le hasard y joue une part importante.

A partir de 8 ans

Contenu :

- 1 plateau
- 2 dès
- 9 pions
- 33 maisons
- 13 hôtels
- cartes chance
- cartes communauté
- titre de propriété
- billets de banque Monopoly
- 1 règle de jeu

Mystère de Pékin



But du jeu :

Le jeu du détective chinois : pars mener ton enquête et résous les énigmes qui te mèneront au coupable...?

Qui a glissé un lézard dans le thé de Lady Shar-Ming? Qui est l'odieux vilain qui tire les nattes des habitants de Pékin ? Est-ce le suspect Ping Pong ? Le mystérieux Haïe Olie ?

Rends visite aux témoins et collecte les indices. De nombreux messages secrets à découvrir grâce aux décodeurs joints. Qui sera le premier à découvrir le coupable ?

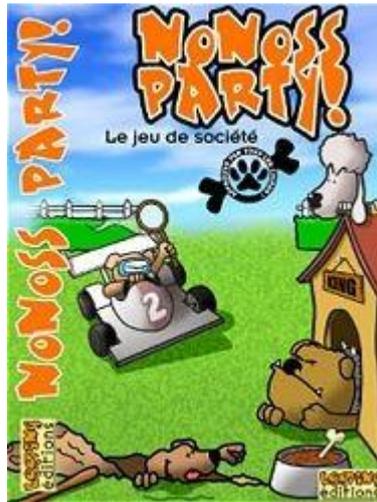
Age :

8 ans et plus

Contenu :

- 1 livret de 50 énigmes
- un bloc de feuilles d'enquête
- 4 grilles de suspects
 - 3 décodeurs
- 1 carte écran pour désigner le coupable
 - 108 cartes
 - 6 pions détective
 - 4 jetons Dragon
 - un dé
- une règle du jeu.

NONOSS PARTY



BUT DU JEU :

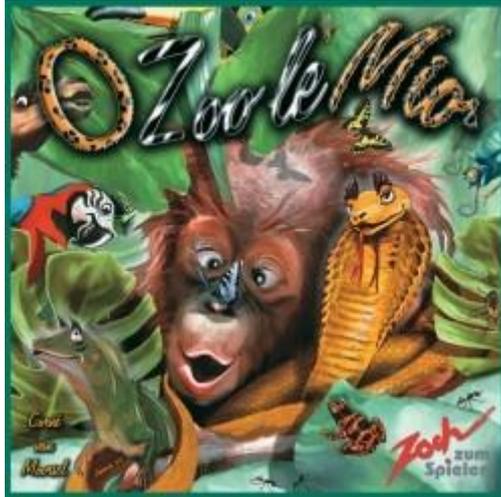
réunir six chiens de même race ou deux fois trois chiens ou trois fois deux chiens. À son tour, on pioche une carte, puis on pose un chien devant soi. On peut aussi jouer des cartes spéciales, dans le but de semer une pagaille profitable. On retrouve des mécanismes éprouvés de cartes d'attaque et de défense, qui sont utilisés dans de nombreuses autres créations. Il existe même une carte « Nonoss Party », qui déclenche une sorte de jeu du bouchon : il faut jeter sa carte « Nonoss » dans la gamelle, et tâcher de ne pas être le dernier à le faire.

A partir de 7 ans

Contenu :

88 cartes
6 os
1 gamelle
1 règle de jeu

O ZOO LE MIO



BUT DU JEU :

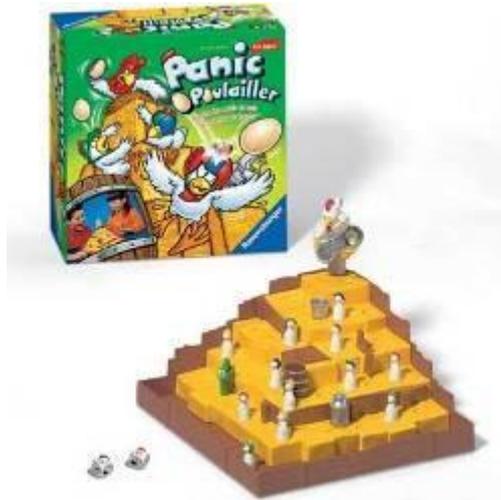
Les joueurs jouent les directeurs de zoo et essaient d'attirer le plus grand nombre de visiteurs dans leur propre zoo. Il faut donc offrir les meilleures attractions pour avoir du succès. Les visiteurs n'aiment pas seulement voir que les divers animaux ont de grands enclos, mais ils apprécient également les agréables promenades circulaires bordées de bancs confortables ainsi que les arbres et arbustes vigoureux qui impressionneront surtout les botanistes.

A partir de 9 ans

Contenu :

- 25 cartes « attraction » de zoo
 - 1 mât + 4 drapeaux
- 1 bloc de classement des points
 - 35 pièces d'argent
 - 4 casses départs
 - 4 casses entrée
 - 15 bancs
 - 3 arbres
 - 15 visiteurs

PANIC POULAILLER



BUT DU JEU :

PanicO Poulailler est un jeu qui combine beaucoup de hasard et un peu d'adresse.
Avec une de tes poules, il faudra esquiver les œufs et être le premier en haut !

Idée du jeu :

C'est la panique dans le poulailler, le coq s'est installé tout en haut dans le nid, et ne veut pas bouger ! Mais les poules ne comptent pas se laisser faire et décident de grimper pour le déloger ! Sois le plus malin pour déplacer tes poules et arriver le premier au nid ; protège-toi derrière le tonneau, le seau, le pot à lait pour éviter les œufs pourris que te lance le coq !

A partir de 4 ans

Contenu :

48 cartes
1 règle de jeu

PAPAYOO



BUT DU JEU :

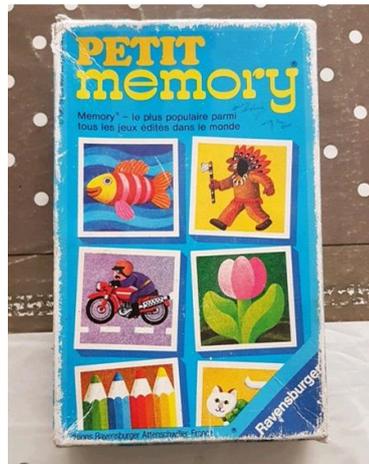
récolter aussi peu de points que possible.

A partir de 7 ans

Contenu :

1 dé
60 cartes
1 règle de jeu

PETIT MEMORY



BUT DU JEU :

Les vingt cartes représentant des métiers sont mélangées et posées face cachées sur la table.

Déroulement du jeu

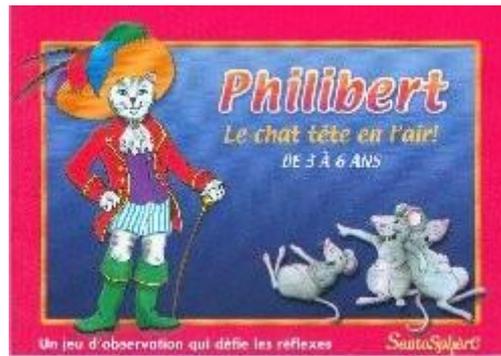
A son tour de jeu, le joueur retourne deux cartes. Si elles sont identiques, il les conserve vers lui et continue à jouer en retournant à nouveau deux cartes. Si elles sont différentes, il les remet faces cachées. C'est alors au joueur suivant de tenter sa chance.

A partir de 4 ans

Contenu :

- 66 cartons
- 1 règle de jeu

PHILIBERT



BUT DU JEU :

Philibert est un chat excentrique. Il se doit de toujours porter toutes les couleurs de son somptueux chapeau. Malheureusement, il oublie toujours un de ces vêtements. A travers les quatre variantes de jeu, les enfants doivent aider Philibert à retrouver le vêtement manquant dans la bonne couleur.

A partir de 3 ans

Contenu :

- 50 cartes
- 1 règle de jeu

PIC PIRATE



BUT DU JEU :

À l'abordage !

Les joueurs enfoncent chacun leur tour de petits sabres dans le tonneau du pirate.

L'une des fentes du tonneau est piégée et fera sauter le pirate comme un diable au bout d'un ressort. Mais laquelle est-ce ?

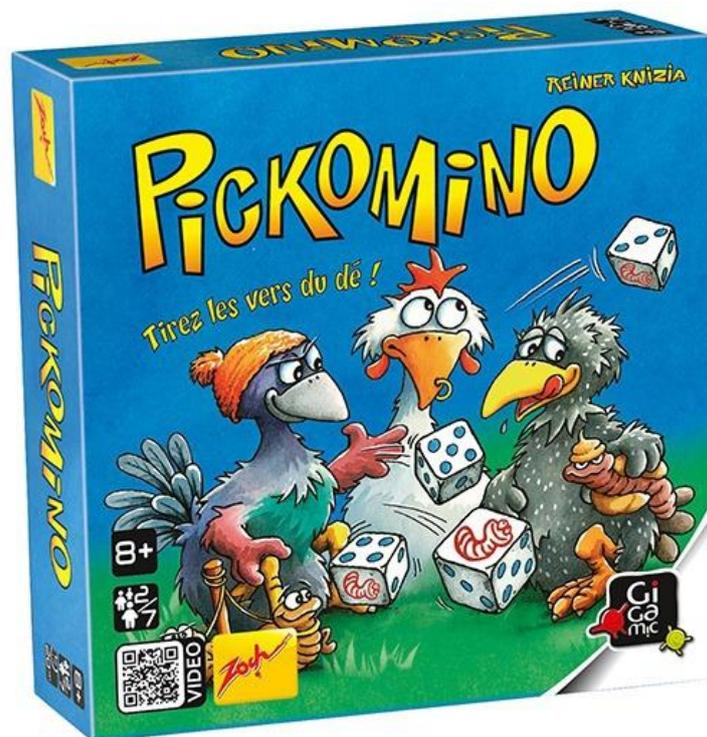
Un des joueurs le découvrira à ses dépens. La fente piégée change à chaque partie, alors pas de tricherie possible !

A partir de 4 ans

Contenu :

- 1 pirate
- 1 socle
- 1 tonneau
- 5 épées rouges
- 4 épées jaunes
- 5 épées bleues
- 6 épées vertes
- 1 règle de jeu

PICKOMINO



BUT DU JEU :

Un jeu de dés à piquer des vers ! Si vous aimez le Yam alors vous allez adorer Pickomino qui ajoute convivialité et rebondissements en tout genre

A partir de 8 ans

Contenu :

- 8 dès
- 16 dominos
- 1 règle de jeu

PicMix



But du jeu :

Chaque joueur possède un set de 4 cartes sur lesquelles figurent 16 objets.
A chaque tour une carte objectif sur laquelle apparaissent 3 ou 4 de ces objets est retournée.

Il s'agit alors d'être le plus rapide à positionner ses cartes de façon à ce que n'apparaissent plus que les objets figurants sur la carte objectif. Gardez votre sang froid pour trouver la bonne combinaison en premier.

Age :

6 ans et plus

Contenu :

- 48 cartes
- Règles du jeu

Pièges



But du jeu :

"Piégez vos adversaires... et sauvez vos billes !"

Pièges se compose d'un plateau (en plastique et à monter) plein de trous et de tirettes, et de billes de couleurs. Le principe est simple, chaque joueur, de deux à quatre, va poser ses cinq billes sur la grille puis essayer, en déplaçant les tirettes, de faire disparaître celles de ses adversaires tout en essayant de conserver les siennes.

En effet, les tirettes rouges et bleues sont percées, ce qui, lorsque deux perforations se croisent, fait glisser les billes dans les "Pièges !". Le vainqueur étant celui qui conserve au moins une bille sur le plateau alors que toutes les autres ont disparu.

Un grand classique pour enfant.

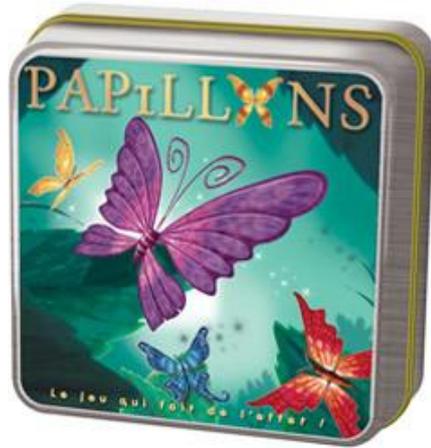
Age :

7 ans et plus

Contenu :

- 1 plateau
- 1 grille
- 14 tirettes (7 rouges, 7 bleues)
- 21 billes
- Règles du jeu

PIPILLXNS



BUT DU JEU :

Les papillons volent en tout sens : alignez-les à votre guise !

Papillon est un jeu de déplacements, simple et rapide.

Il existe trois catégories de cartes : celles présentant une forme de papillon toute noire, celles présentant une tâche de couleur et celles avec les papillons de différentes formes et couleurs.

A partir de 8 ans

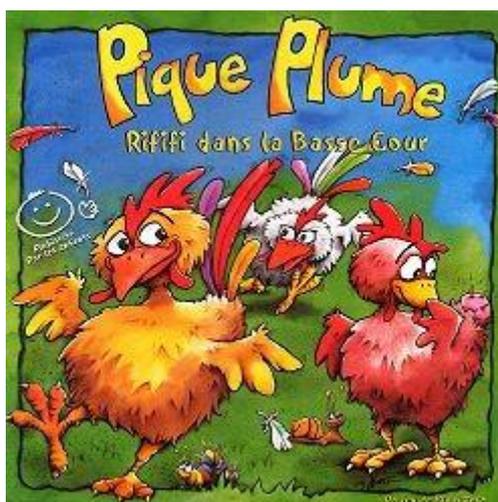
Contenu :

40 cartes

8 jetons

1 règle de jeu

PIQUE PLUME



BUT DU JEU :

Le poulailler est déchaîné car le maire de Coq'ville vient d'annoncer que le comité olympique a accepté une nouvelle discipline : le plumage !
La piste officielle de plumage en basse-cour et le poulailler.

A partir de 4 ans

Contenu :

24 cartes « oeuf »
12 cartes octogonale
2 poules
2 coqs
4 plumes

PIT



But du jeu :

Pit est un jeu de cartes animé où tout le monde joue en même temps. Le but des joueurs est d'obtenir des familles de vaches identiques. Une famille est composée de 9 cartes et rapporte le nombre de points indiqué sur chaque carte qui la compose. Le but du jeu est d'être le premier à atteindre 200 points en réunissant des familles de cartes identiques, ou d'avoir le plus de points à l'issue de 8 manches.

Age :

8 ans et plus

Contenu :

- 73 cartes
- 1 cloche
- Règles du jeu

Poker des cafards



But du jeu :

Les cartes représentent différentes sortes de bestioles très sympathiques (chauve-souris, cafard, crapaud, scorpion...). Un des joueur pose une carte devant lui face cachée et annonce un animal à un joueur qui va alors devoir décider s'il pense que le joueur ment ou non. Si ce dernier tombe juste, le joueur qui a présenté la carte la reprend et la dépose face visible devant lui. S'il se trompe, c'est lui qui la prend devant lui. Le premier à se retrouver avec 4 animaux de la même espèce a perdu. Vous pouvez aussi décider de repasser la carte à un autre joueur !

Age :

8 ans et plus

Contenu :

- 64 cartes
- Règles du jeu

POKER SET

**BUT
JEU :**

Vous,
bluff,
trouvé
jeu, le



DU

as du
avez
votre

Poker. Pour une soirée sympathique entre amis, **apprenez à jouer au Poker** dans sa variante la plus populaire : **Le Poker Texas Hold'em**. Pour gagner, il ne va pas falloir montrer vos émotions et être stratégique... **Le but du poker** est de remporter tous les gains de vos adversaires, attention cela va vous demander du temps et de la concentration.

A partir de 14 ans

Contenu :

- 3 gros pions
- 39 pions blancs
- 40 pions bleus
- 39 pions verts
- 40 pions rouges
- 39 pions noirs
- 1 règle de jeu

POUSSEZ-PAS !



BUT DU JEU :

Les pirates sont à bord du bateau, mais il faut donner à manger au requin qui attend, là, en bas, alors on va envoyer les prisonniers !...

Tout le monde en file indienne, et... les festivités commencent !

Chaque joueur va prendre dans un sac une bille qui lui attribuera une couleur qu'il gardera secrète.

Maintenant, il faudra que chacun protège les prisonniers à sa couleur, mais de manière discrète !

A partir de 6 ans

Contenu :

- 1 plateau
- 1 girouette
- 4 pions
- 1 sac en tissu
- 1 règle de jeu

QUARTO & GOBBLET

	QUARTO	GOBBLET
		
BUT DU JEU	<p>Elles peuvent être claire ou foncée, haute ou basse, ronde ou carrée et pleine ou creuse, ce qui nous donne 16 pièces toutes différentes ayant un point commun avec 7 autres. Il y a donc une seule pièce haute et claire et ronde et creuse. Elle entrera dans le groupe des 8 pièces hautes, des 8 claires, des 8 rondes et des 8 creuses.</p> <p>Principe.</p> <p>À votre tour, votre adversaire choisit une des pièces qui n'a pas été jouée et vous la donne. Vous devez la poser sur un emplacement libre du plateau.</p> <p>Condition de victoire.</p> <p>Le premier à aligner, verticalement, horizontalement ou en diagonale, 4 pièces ayant en commun au moins une caractéristique est le vainqueur.</p>	<p>réaliser une ligne avec 4 pions de sa couleur (quelle que soit leur taille).</p> <p>Chaque joueur à son tour a le choix entre deux possibilités :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amener un nouveau gobelet en jeu sur une case vide de son choix. - Prendre un gobelet déjà posé et le reposer sur une case de son choix. Soit vide, soit contenant un gobelet plus petit à l'adversaire ou à soi : C'est le gobage.
A partir de	6 ans	6 ans
Contenu	8 pièces claires 8 pièces sombres 1 plateau 1 règle de jeu	12 gobelets claires 12 gobelets sombres 1 plateau 1 règle de jeu

QUI-EST-CE ?



BUT DU JEU :

Peu importe votre âge, si vous aimez les jeux de déduction, vous allez adorer le jeu de société **Qui est-ce ?**
Il vous suffit juste de trouver le personnage de votre adversaire en lui posant les questions que vous voulez mais attention il ne pourra répondre que par OUI ou par NON !

A partir de 6 ans

Contenu :

- 2 supports de jeux
- 2 cartes personnages
- 1 règle de jeu

QWIRKLE



BUT DU JEU :

Aligner des tuiles ayant des symboles de forme ou de couleurs identiques de façon à réaliser des combinaisons rapportant un maximum de points.

A partir de 6 ans

Contenu :

- 106 pions
- 1 règle de jeu

RISK



BUT DU JEU :

Il partage de nombreuses caractéristiques avec le jeu de guerre mais en plus simple et abstrait. Les pions de référence sont le canon, le cavalier et le soldat. Ce n'est pas vraiment de la stratégie militaire, mais il permet de mesurer l'étendue du monde, le coût de la logistique d'une campagne militaire et combien la chance bonne ou mauvaise aux moments cruciaux peut orienter l'évolution donc le résultat. Il permet aussi d'appréhender la psychologie qui mène les nations à tant investir dans les forces armées pour se protéger de leurs rivaux

A partir de 10 ans

Contenu :

- 71 pions
- 3 dès rouges
- 2 dès bleus
- 1 plateau de jeu
- 14 cartes objectifs
- 44 cartes territoires
- 1 règle de jeu

ROBINETTO



BUT DU JEU :

"Robinetto" est un jeu de rapidité avec de l'observation dedans. Des cartes objectifs avec un parcours de tuyaux, des tuiles avec des bouts de tuyaux, un joueur qui donne des ordres à son partenaire et vous avez la règle N°1. Bien sûr, toutes les équipes jouent en même temps, c'est plus drôle de stressant. La règle N°2 propose de jouer plus calmement. Chacun de son côté et tout seul. Chaque joueur pioche une carte objectif qu'il pose devant lui et hop, le premier qui réalise le parcours crie "Glouglouglou" et remporte la carte. Le tout se joue en plusieurs manches, et, forcément, celui qui a réalisé le plus de parcours en premier sans se tromper est déclaré "Grand Vainqueur".

A partir de 2 ans

Contenu :

76 cartes
1 règle de jeu

RÖK



But du jeu :

Depuis la nuit des temps, le pouvoir ésotérique des runes ensorcelle... Rök y donne accès, mais il faut d'abord se mesurer aux forces adverses. Avant de les lancer, concentrez-vous en goûtant au plaisir simple de manipuler ces superbes pierres... Puis ayez l'œil vif et le geste ultra-rapide pour les conquérir !
Un memory original qui demande observation et rapidité.

Age :

8 ans et plus

Contenu :

- 49 runes
- Règles du jeu

RUMMIKUB



BUT DU JEU :

Pour **gagner au Rummikub**, vous devez positionner toutes vos tuiles sur la table en faisant des suites ou des séries.

Les suites : Vous déposez, **AU MINIMUM**, 3 tuiles consécutives (c'est à dire sur lesquelles les chiffres indiqués se suivent) de même couleur.

Les séries : Vous déposez, **AU MINIMUM**, 3 tuiles sur lesquelles sont indiquées le même chiffre mais de couleurs différentes.

A partir de 7 ans

Contenu :

- 104 pions
- 1 règle de jeu

SAUVE TON PERMIS



BUT DU JEU :

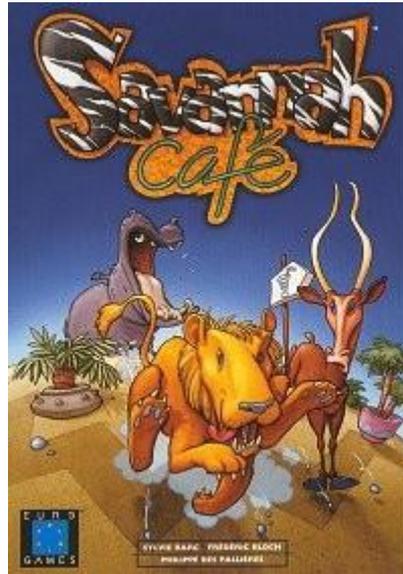
Jeu de cartes éducatif où les joueurs s'affrontent autour de leur connaissance des panneaux de signalisation mis en situation dans des contextes extrêmes. Tous les coups sont permis grâce aux cartes événements qui pourraient vous amener à perdre votre permis... Devenez un as du volant sans tomber dans le panneau !
Un jeu de Daniel Jeandot !

A partir de 10 ans

Contenu :

199 cartes
1 dé
6 permis
100 pièces
1 plateau
1 règle de jeu

SAVANNAH CAFE



BUT DU JEU :

Dans la savane, il fait chaud, les animaux ont soif et se lancent dans une course très disputée pour arriver au bar.

Le quel de la rapide et comestible gazelle, du paresseux lion aux crocs redoutables ou du lent hippopotame au rugissement effrayant va arriver le premier ?

A partir de 7 ans

Contenu :

- 1 plateau
- 27 cartes
- 12 pions
- règle de jeu

SCRABBLE JUNIOR



BUT DU JEU :

Il contient donc 2 jeux différents, l'un pour les plus jeunes (entre 5 et 8 ans) et l'autre pour les 7 ans et plus.

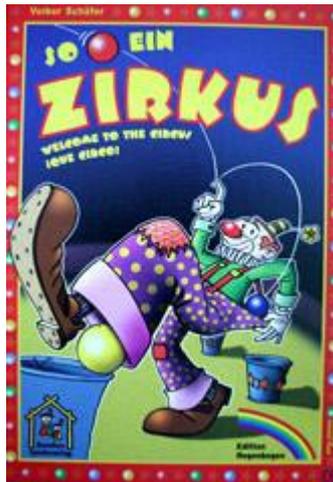
Ces deux jeux vont leur permettre de se familiariser avec l'alphabet, d'apprendre de nouveaux mots et leur orthographe, et d'apprendre à les croiser comme dans les mots croisés.

A partir de 5 ans

Contenu :

- 36 jetons
- 1 plateau
- 93 lettres
- 1 sac en tissu
- 1 règle de jeu

SO EIN ZIRKUS



BUT DU JEU :

3 clowns vont parcourir le plateau en tous sens. Chaque clown, creux, peut contenir jusqu'à 3 billes colorées appartenant aux joueurs. Ces billes s'empilent dans un cylindre creux à l'intérieur du clown, de telle sorte qu'on voit toujours le nombre de billes (max 3) et la couleur de la bille supérieure.

Le but du jeu est de déposer le plus de billes à sa couleur dans les trous permettant de marquer le plus de points.

A partir de 6 ans

Contenu :

- 1 plateau
- 3 clowns
- 1 dé
- 12 billes
- 1 règle de jeu

SOLITAIRE



BUT DU JEU :

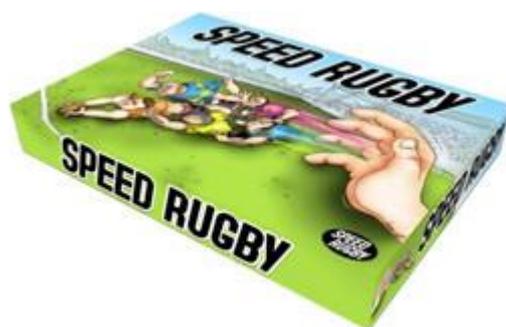
En sautant par-dessus les billes se trouvant sur les places adjacentes, vous pourrez les éliminer une à une jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une.

A partir de 10 ans

Contenu :

1 plateau
32 pions « vache »
1 règle de jeu

SPEED RUGBY



BUT DU JEU :

Le speed rugby propose en trois minutes environ d'obtenir de vrais résultats de rugby, avec de simples lancers de dés ! essai, essai vidéo, drops et surtout la façon de jouer la faute de l'adversaire (pénalité ou "à la main") feront à chaque fin de match l'obtention d'un score plausible. Il y a une façon pour jouer en "terrain neutre" et une autre pour jouer en "championnat".

A partir de 6 ans

Contenu :

- 1 piste de jeu
- 6 dès
- 45 cartes
- 1 règle de jeu

Super-élan



But du jeu :

jeu de société en bambou assemblez les bois de l'élan sans qu'ils ne tombent !

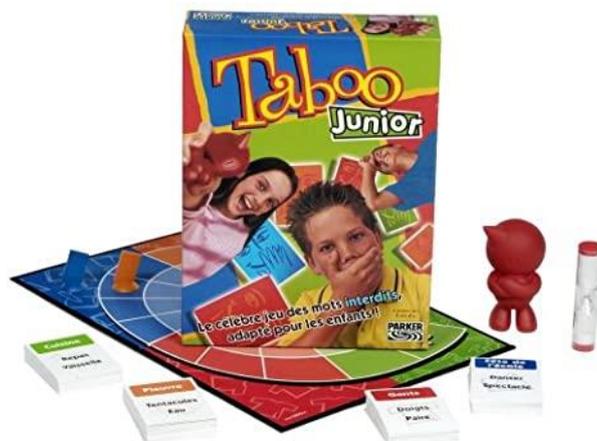
Age :

3 ans et plus

Contenu :

- 1 corps élan
- 1 tête élan
- 10 bois
- Règles du jeu

Taboo Junoir



But du jeu :

C'est une version du jeu des mots interdits, spécialement adaptée pour les enfants !
Il s'agit de faire deviner à son équipe un mot, sans prononcer les 2 mots interdits.

Les mots sont divisés en 4 catégories :

La Maison / Les Animaux / L'école / Ce que l'on porte

On avance sur le plateau et la couleur de la case sur laquelle on se trouve détermine la catégorie à faire deviner.

Il faudra faire preuve de rapidité pour faire deviner un maximum de mots ne pas prononcer les mots interdits, sous peine d'être buzzé !

La première équipe qui atteint la case arrivée gagne la partie.

La boîte de jeu contient plus de 500 mots à faire deviner.

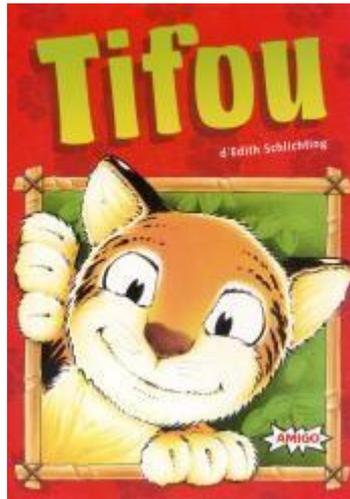
Age :

8 ans et plus

Contenu :

- 252 cartes
- 1 plateau
- 2 pions
- 1 sablier
- 1 buzzer

TIFOU



BUT DU JEU :

Un couple de tigres vit au zoo avec ses 3 bébés. Un des bébés, TIFOU, cherche sans arrêt à s'enfuir. Les joueurs vont tenter de l'en empêcher. S'ils parviennent à fermer les 3 portes de l'enclos avant que la maman tigre et Tifou soient sortis, ils ont tous gagné.

A partir de 5 ans

Contenu :

- 8 pions
- 3 portes
- 2 tigres
- 2 dès
- 1 plateau
- 1 règle de jeu

TIPOVER



BUT DU JEU :

Faites basculer votre logique !

La figurine de Voltigeur doit retrouver le chemin jusqu'à la caisse rouge en marchant sur les éléments de jeu ou en les faisant basculer. Une caisse tombée à plat permet d'avoir accès à d'autres éléments. Pour gagner, il faut faire basculer les caisses, grimper les étages et atteindre la fameuse caisse rouge !

A partir de 8 ans

Contenu :

- 40 cartes
- 1 plateau
- 1 sac en tissu
- 4 cubes verts
- 1 cube rouge
- 3 cubes bleus
- 10 cubes jaunes
- 1 règle du jeu

Toru



But du jeu :

Toru est une réédition de Zuma!

Saurez-vous saisir la chance et le dragon au bon moment ?

Chaque joueur va s'efforcer de réaliser un « yata » à l'aide des séries de jetons qu'il possède. Un « yata » est une combinaison de 4 jetons identiques plus une autre de 3 jetons identiques.

On commence par mélanger les jetons. Chaque joueur en prend 7. On dispose autant de dragons sur le milieu de la table que de joueurs moins 1. Chaque joueur tire au hasard une couleur qui lui indique quel sera SON dragon (deux joueurs peuvent avoir le même).

On choisit un de ses jetons dont on veut se débarrasser et on le passe à son voisin de gauche en disant : « Tooooooo... ». On récupère le jeton que le voisin de droite vous donne en disant : « ... Ruuuuuu ! ».

Et ceci assez rapidement de telle sorte que les jetons passent de chevalets en chevalets.

Dès qu'un joueur réussit à faire un « yata », il doit se saisir de son dragon en disant « Toru ! » Et les autres joueurs doivent faire immédiatement de même (même s'ils n'ont pas de « Yata »).

Age :

12 ans et plus

Contenu :

- 4 grands dragons (plastique)
- 8 jetons dragons (carton)
- 5 chevalets (plastique)
- 39 jetons (plastique) (9 séries de 4 et 3 étoiles)
- Règles du jeu

Tous au dodo



But du jeu :

Qui, enfant, n'a jamais perdu son doudou ou ses chaussons dans sa chambre ! Il n'y a plus qu'à chercher, fouiller et tout retourner au milieu de ce joyeux bazar !

Rappelez-vous de votre enfance et du délicieux moment d'un petit jeu avec Papa & Maman... Tout au Dodo est un jeu tout en poésie qui a l'ambition de vous faire vivre un instant magique de partage et de douceur avec vos enfants. Tous au Dodo est un jeu simple, très joli, les enfants peuvent y jouer dès trois ans. Bien sûr, à vous de lire la règle et la petite histoire qui vous fera découvrir le jeu.

En route ! Tous au Dodo devient vite un rituel familial, ou pour aller à la sieste comme au dodo, les plus petits revendiquent d'abord et avant tout une partie de jeu, pour pouvoir avoir une petite histoire et dormir paisiblement.

Age :

3 ans et plus

Contenu :

- 4 plateaux
- 40 tuiles
- 1 sac
- Règles du jeu + Histoire

Trésor des Incas



But du jeu :

Plusieurs siècles se sont écoulés depuis l'époque où le Fils du Soleil, ces Incas légendaires, vécurent au sein d'une civilisation resplendissante de majesté, dans les montagnes boisées d'Amérique du Sud.

Depuis, tout est calme dans cette nature luxuriante. Seule la légende de leurs trésors fantastiques a traversé les siècles pour arriver jusqu'à nous.

Une rumeur insistante se propage. Un trésor fantastique serait caché là-haut, dans ces montagnes mystérieuses, dans l'un des neuf temples du Soleil.

Voilà pourquoi des dizaine d'aventuriers préparent leurs expéditions dans le camp qui se trouve au pied des forêts tropicales. Ils partiront au lever du jour, prêts à affronter les dangers de cette montagne mystérieuse, pour découvrir "le trésor des Incas"

Le trésor des Incas est caché dans un des temples du Soleil. Qui saura le trouver et le ramener au camp sera déclaré vainqueur.

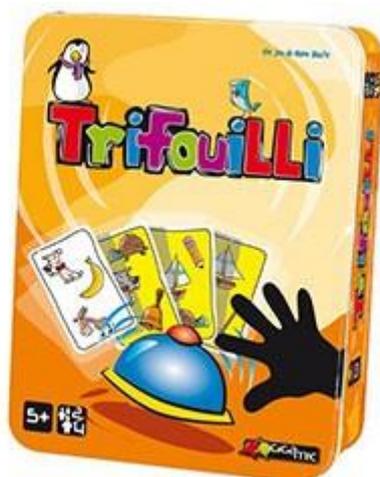
Age :

8 ans et plus

Contenu :

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| - 1 plan de jeu | - 169 cartes orientation |
| - 9 Temples | - 4 cartes secours |
| - 10 mini cartes temples | - 2 dés |
| - 6 pions | - 1 trésors |
| - 17 cartes risques | - Règles du jeu |
| - 17 cartes évènement | |

TRIFOUILLI



BUT DU JEU :

Une combinaison différente de 3 objets est représentée sur chacune des cartes qui sont étalées sur la table, faces cachées, pour former une grande pioche commune. Tous les joueurs essaient en même temps et le plus rapidement possible de fouiller dans la pioche afin de former une rangée de 7 cartes dont les cartes voisines possèdent au moins un objet commun. Quand un joueur pense avoir réussi, il appuie vite sur la sonnette pour valider!

A partir de 5 ans

Contenu :

80 cartes
1 sonnette
1 règle de jeu

Triominos Deluxe



But du jeu :

Ce grand classique reprend le principe des dominos mais avec des pièces triangulaires !!!
Il vous faudra faire preuve de réflexion et de logique !

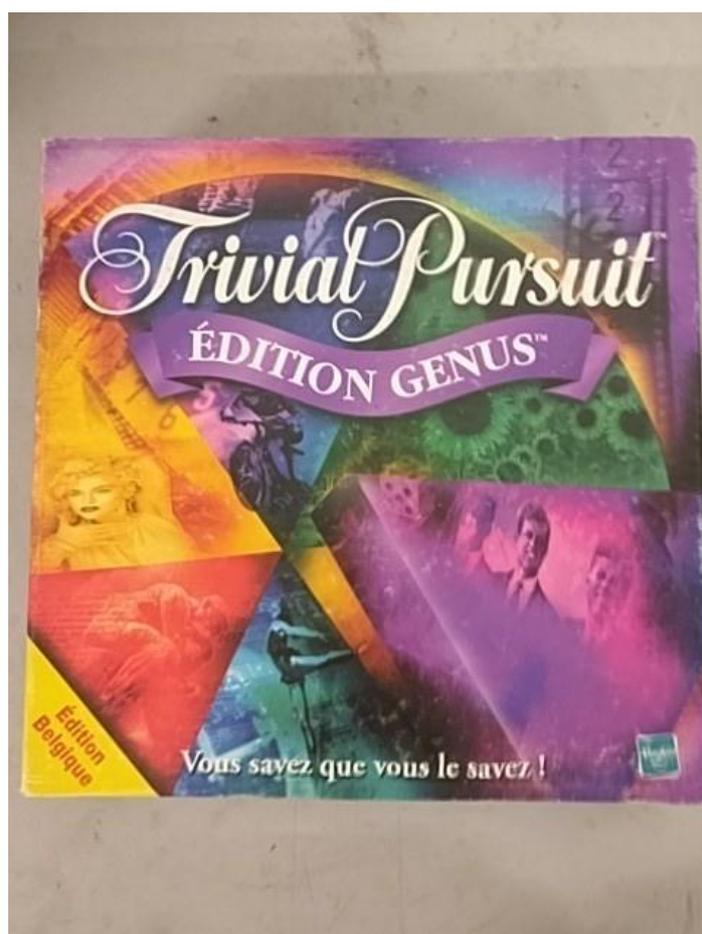
Age :

6 ans et plus

Contenu :

- 56 triominos
- 4 réglettes
- Règles du jeu

Trivial pursuit Genius



But du jeu :

Après chaque jet de dé, vous devez répondre à une question dont le thème dépend de la couleur de la case sur laquelle vous êtes. En cas de bonne réponse, vous rejouez. Si vous êtes sur une case spéciale, vous récoltez une portion de "camembert". Une fois votre camembert rempli avec des portions de toutes les couleurs, rendez-vous au centre du plateau pour une ultime question.

Age :

15 ans et plus

Contenu :

- Plateau
- 600 cartes
- 2 boîtiers
- 2 dés
- 6 pions
- 36 triangles
- Règles du jeu

Un, Deux, Truie



But du jeu :

Chaque joueur essaie de se débarrasser le plus vite possible de ses cartes cochons. Dès qu'un joueur n'a plus qu'une ou 2 cartes en main, il ne doit pas oublier de pousser une gros Grouik ! sinon il devra prendre 2 cartes de pénalité ! Une manche prend fin dès qu'un des joueurs s'est défaussé de sa dernière carte et on compte les points :

Les cartes cochons font perdre un nombre égal à leur valeur ;
Roger, Hector et le cochon porte bonheur font perdre 10 points ;
Les tas de fumier font perdre 15 points mais si un joueur possède les trois il gagne 30 points.

Celui qui totalise le plus de points après 4 manches remporte la partie.

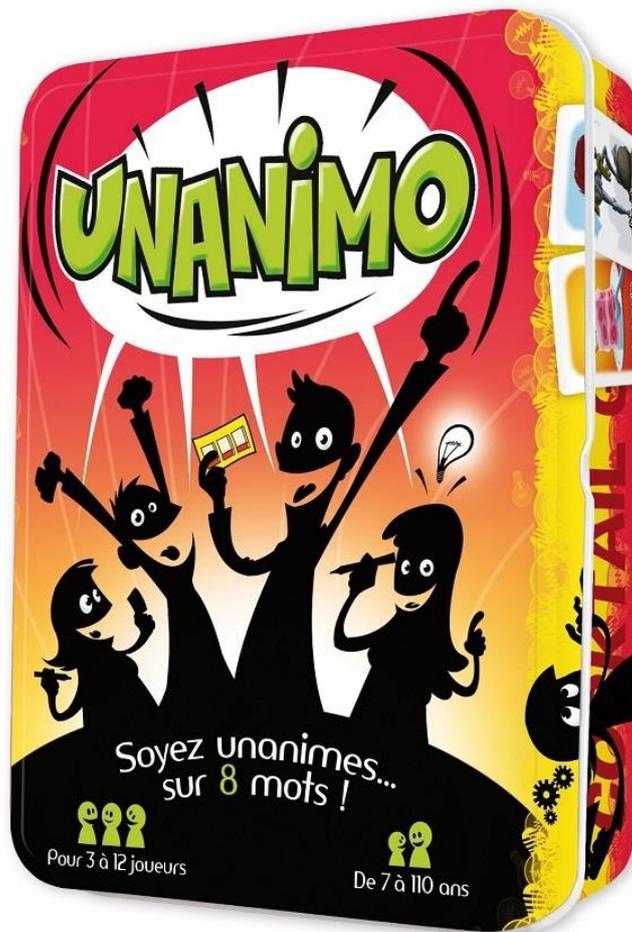
Age :

6 ans et plus

Contenu :

- 72 cartes
- Règles du jeu

UNANIMO



BUT DU JEU :

Soyez unanimes... sur 8 mots ! Mais que vont penser les autres ?
Unanimo est un petit jeu familial de type "petit bac" où les idées communes sont récompensées !

A partir de 7 ans

Contenu :

- 108 cartes
- feuilles scores
- 4 crayons
- 1 règle de jeu

Voyage autour du monde



But du jeu :

Durant les 10 secondes du sablier, le joueur actif observe attentivement la carte-image proposée. Dès que le temps est écoulé, il donne la carte à un adulte (ou un autre enfant qui sait déjà lire) et lance le dé. Le résultat obtenu indique le numéro de la question qui va lui être posée. Les questions se trouvent au verso de la carte.

Bonne réponse? La carte est gagnée!

Mauvaise réponse? La carte est défaussée et on passe au joueur suivant.

Celui qui, au bout de 10 minutes, obtient le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

Age :

- 8 ans et plus

Contenu :

- 20 cartes
- 1 dé de 9
- Règles du jeu

Tous ces jeux vous sont proposés par votre Centre Social

Si besoin, d'un conseil, d'un renseignement ou pour un prêt de jeu de société, n'hésitez pas à contacter :



Julie MONCOUYOUX
Référente famille
09.83.68.34.77
julie@123bocage.fr

Les prêts de jeux sont soumis à plusieurs conditions :

- Être à jour de son adhésion annuelle à l'association
(6€ pour les communes adhérentes : Cressanges, Châtillon, Châtel-de-Neuvre, Treban, Tronget, Le Montet, Rocles, Saint-Sornin, Le Theil et 8€ pour les communes non adhérentes Meillard et Deux Chaises ainsi que les communes extérieures).
- Emprunter au maximum 3 jeux pour une durée de 3 semaines
- La signature d'une convention est nécessaire pour chaque emprunt (CF : Annexe)

Retrouvez nous également lors de nos après-midis
de jeux de société « jouons ensemble » !



Centre Social    **BOCAGE**

Convention de prêt de jeux de société

Entre d'une part, l'Association « 1, 2, 3 Bocage » située 21 route départementale 945 03 240 Le Montet, représentée par sa présidente, Madame Chantal Brun.

Et d'autre

part

adresse

.....

contact téléphonique ou adresse

mail

.....

Article 1 : Objet

La présente convention porte sur le prêt de jeux de société dont « 1, 2, 3 Bocage » est légalement propriétaire à destination des habitants adhérents de l'association. **La mise à disposition de matériel est consentie gratuitement sous réserve d'une adhésion à jour par l'emprunteur.**

Article 2 : Engagement de l'Utilisateur

L'utilisateur :

- s'engage à la plus grande vigilance concernant les jeux de société mis à sa disposition pendant toute la durée du prêt.
- s'engage à dédommager « 1, 2, 3 Bocage » pour toutes détériorations de jeux de société, à concurrence de sa remise à neuf ou de son remplacement.
- s'engage à ne pas prêter ou louer le matériel mis à disposition
- s'engage à restituer les matériels empruntés au plus tard à la date convenue lors de la signature de la présente fiche de prêt de jeux de société.

Le représentant du Centre Social 1, 2, 3 Bocage :

Le représentant de l'emprunteur :

Nom, Prénom et signature

Nom, Prénom et signature

FICHE DE PRET JEUX DE SOCIETE

(Annexe à la convention)

Je soussigné(e),

ATTESTE

1. Avoir pris possession ce jour, / / les jeux de société suivants :

DÉNOMINATIONS DES JEUX DE SOCIÉTÉ EMPRUNTES

Pour une durée de prêt de 3 semaines

2. S'engage à retourner le matériel à la date suivante :

3. Avoir pris connaissance des dispositions de la convention signée et atteste être à jour de son adhésion annuelle.

Le représentant du Centre Social 1, 2, 3 Bocage :

Nom, Prénom et signature

Le représentant de l'utilisateur :

Nom, Prénom et signature