LUDOTHEQUE LES EN'JEUX DE NINO'KID

ÂGE : 8 ans et +

N°	Nom du Jeu	âge à partir de	Nbr Joueurs	Temps	Thème	Contenu
7	DRAGON	8	2-4	20MN	Observation	32 cartes de dragon; 4 cartes objectif forme différente; 4 cartes objectif couleur différente; 4 jetons; 1 règle
9	CANDY CHASER	8	2-4	10mn	Association	1 plateau de jeu; 5 cubes bonbon; 5 cartes objectif; 1 dé; 20 cartes cafteur; 1 règle
11	SUSHI GO	8	2-5	20mn	Association	108 cartes; 1 règle
14	LA COURTE PAILLE	8	2+5	20mn	Ambiance	54 cartes personnages; 5 cartes "coco le perroquet"; 1 requin+socle; 7cartes règle; 1 règle
15	KING'S GOLD	8	2-6	15mn	Hasard-Dès	60 pièces; 5 dés; 1 règle
17	BROOM SERVICE	8	3-6	15-30MN	Gestion-Cartes	144 cartes "sorcière"; 11 cartes mission; 6 cartes aide-mémoire; 19 cartes règle; 1 règle
27	TIMES UP	8	4-12	30mn	Ambiance	1 sablier; 220 cartes; 1 règle
29	CRAYLUS	10	2-4	45-75mn	Stratégie-Gestion	64 cartes; 16 ouvriers; 4 marqueurs de passage; 24 jetons; 56 pièces; 100 cubes en bois; 1 règle
31	TAKENOKO	8	2-4	45mn	Gestion (familial)	28 parcelles; 28 bambou vert; 26 bambou jaune; 24 bambou rose; 20 irrigations; 9 aménagements; 46 cartes objectif; 4 plateau individuels; 8 jetons action; 1 dé météo; 1 panda; 1 jardinier; 1 règle
34	MARRAKECH	8	2-4	20mn	Stratégie-Placement	plateau de jeu; 60 tapis textile; 20 pièce de 1; 20 pièce de 5; 1 pion "Assam"; 1 dé en bois; 1 règle
40	TIC TAC BOUM	8	2-12	20mn	Ambiance-Vocabulaire	1 bombe; 1 dé; 110 cartes son; 1 règle
42	ZIG ZAG	8	2-6	30-40mn	Mimes	93 cartes; 1 bloc feuilles de marque; 1 règle
43	KINGDOMINO	8	2-4	15mn	Stratégie-Placement	4 tuiles départ; 4 château; 48 dominos; 8 rois en bois; 1 règle
47	CORTEX CHALLENGE	8+	1-4	20mn	logique	70 cartes challenge, 10 cartes relief
49	LIVING FOREST	10+	2-4	40mn	STRATEGIE	88 cartes, 4 esprit de la nature, 4 tuiles arbre protecteur, 39 tuiles arbres, 12 tuiles victoire, 1 plateau animal gardien, 4 plateaux individuels foret, 1 plateau varant de feu, 20 tuiles fragment, 58 tuiles de feu, 1 plateau central, 2 presentoir
51	SENTIER NATURE	8	2-4	45-60mn	Jeux de Parcours	1 plateau; 90 jetons animaux; 6 jetons bonus; 4 pions; 1 dé; 1 sac; 12 jetons supplémentaires; 1 règle
59	Traîtres à bord	10	3-8	20mn	ambiance	8 cartes rôle ; 42 cartes butin ; 34 cartes action ; 1 règle
66	KARIBOU CAMP	8	3-7	20mn	Association	49 cartes "animal"; 7 cartes "scout"; 6 cartes "équipe"; 1 carte "coyote"; 8 tuiles rondes; 1 giga-pion; 7 disques de score; 1 règle
67	ALOHA	10	2-4	20mn	Placement-Association	32 dalles; 16 pirogues; 4 tikis; 12 marqueurs; 4 plages; 1 règle "familiales"; 1 règle "expert"

68	CHIMERE	8	2-5	30mn	Observation Rapidité	1 plateau; 20 plateaux saison; 15 tuiles concours majeur; 15 tuiles concours mineur; 10 tuile prix de la reine; 40 tuiles tête d'animal; 40 tuiles corps d'animal; 40 tuiles queue d'animal; 1 sablier; 1 règle
74	KOLPA !	8+	2-6	20mn	interaction	60 cartes numérotées ; 8 cartes aide ; 4 cartes joker ; 1 règle
77	FARAWAY	10	2-6	25mn	programmation	68 cartes région ; 45 cartes sanctuaire ; 1 carnet score ; 1 règle
79	TACO CHAT BOUC CHEESE PIZZA	8+	2-8	10mn	ambiance	64 cartes ; 1 règle
83	STATUES	10	4-14	20mn	Mimes	1 sablier; 47 cartes thèmes; 7 cartes numéro; 1 règle
89	PUZZLE EN BOIS ARTEFACT PREMIUM	8+	1	30mn	Casse-tête	199 pièces
94	SCRABBLE CLASSIQUE	10	2-8	30 mn	Réflexion	1 plateau; 4 chevalets; 102 lettres; 1 sac; 1 carnet de score; 1 crayon; 1 règle
100	PAS VU PAS PRIS	8+	2/4	30mn	STRATEGIE	1 Plateau, 28 fantomes, 1d6, 6 meubles, 1 serrure, 32 cartes, 1 livret de regle
101	BRAINBOX - VOYAGE AU BOUT DU MONDE	8	1+	20mn	Mémoire - Rapidité	71 cartes illustrées, 1 sablier, 1 dé, 1 règle du jeu
113	ROI ET COMPAGNIE	8+	2à4	30mn	Strategie	6 dés, 65 cartes de jeu, 1 règle du jeu.
118	STYLO KRONO	8+	3 à 10	20mn	OBSERVATION	1 minuteur stylo krono, 1 stylo à bille, 1 dé, 104 cartes, 1 carnet a dessin, la règle du jeu
123	KUBB - Jeu d'extérieur	8	2+	10mn	Adresse	10 kubbs; 1 roi; 6 bâtons; 4 piquets; 1 règle
125	DES BRUITS DANS LA NUIT	8+	2-4	20mn	enquête ; déduction	54 cartes Indices, 10 cartes Événement, 10 cartes Lieu, 1 carte et un jeton Compteur, 1 jeton Premier Joueur, 32 jetons de victoire, 8 jetons Personnage, 4 aides de jeu, 1 règle
131	MOSQUITO SHOW	8+	2	10mn	Stratégie	1 plateau pliable, 4 figurines, 27 jetons double face
133	HALLI GALLI Extrême	8	2-6	20mn	Rapidité-Réflexe	72 cartes; 1 sonnette; 1 règle
136	Les Cités de SPLENDOR Extensions	10	2-4	20-60mn	Développement/Combinaison	1 plateau; 1 tuile 1er joueur; 7 tuiles cité; 20 blasons; 12 pions; 30 cartes orient; 1 règle
137	AZUL	8+	02-avr	30-45mn	30-45mn	100 tuiles en résine ; 9 plateaux joueurs ; 9 cercles fabrique ; 4 marqueurs de score ; 1 marqueur de 1er joueur ; 1 sac en lin ; 1 règle
140	SPLENDOR	10	2-4	20-60mn	Développement/Combinaison	40 jetons; 90 cartes développement; 1 règle
145	POKER DICE	8	2-5	20mn	Bluff	50 cartes combinaison; 5 dés; 1 règle
147	CIAO CIAO...!	8	2-4	20-25mn	Bluff	1 dé; 1 gobelet; 28 pions; 1 règle
149	CACAO	8	2-4	45mn	Placement	44 tuiles travailleur; 4 porteur d'eau; 4 plateaux; 28 tuiles; 20 fèves; 12 pierre soleil; 48 pièce d'or; 1 règle
151	POKER DES CAFARDS ROYAL	8	2-6	25mn	Bluff	58 cartes animaux; 7 cartes "royal"; 2 cartes spéciales; 1 règle
156	GENIAL	8	2-4	30-45mn	Placement	1 plateau; 1 sac; 4 fiches score; 120 tuiles; 24 marqueurs; 1 règle
157	DIXIT ODYSSEY	8	3-12	30mn	Créativité - Déduction	1 plateau de score; 84 images; 12 tablettes de vote; 24 jetons de vote; 12 lapins; 1 règle

161	SUSPEND	8	1-4	10mn	Dextérité	1 base en bois; 24 tiges; 4 tiges d'armature; 1 connecteur en bois; 1 dé; 1 règle
164	STRIKE	8	2-5	15mn	Réflexe	Contenu : 31 dés; 1 arène; 1 tapis en mousse; 1 règle
170	SKYJO	8+	2-8	30mn	Hasard	150 cartes
171	CODE NAMES	12	2-8	15mn	Association	8 tuiles bleu; 8 tuiles rouge; 1 tuile agent double; 7 tuiles témoins; 1 tuile assassin; 200 carte "nom de code"; 40 cartes clé; 1 support; 1 règle
172	SANTORINI	8	2-4	20mn	Dextérité-Rapidité	22 blocs inférieurs; 18 blocs intermédiaires; 14 blocs supérieurs; 18 dômes; 6 constructeurs; 30 cartes; 1 plateau; 1 falaise; 1 règle
175	MAGIC MAZE	8	1-8	15mn	Coopération	24 tuiles centre commercial; 4 pions; 12 jetons; 1 sablier; 1 pion "fais quelque chose"; 1 feuille de score; 1 tuile vol; 1 règle
177	COMME DES RATS	8	3-5	20mn	Coopération-Carte	4 dés; 40 cartes; 30 jetons; 1 personnage; 6 cartes pour variante; 1 règle
184	THE MIND	8	2-4	20mn	Coopératif	100 cartes numérotées; 12 cartes "niveau"; 5 cartes "vie"; 3 cartes "shuriken"; 1 règle
185	L'IMPOSTEUR	10+	4-6	15mn	Réflexion	110 cartes
186	SABOTEUR	8	3-10	30mn	Placement - Bluff	110 cartes; 1 règle
187	CRAZY SUDOKU	8	1-4	20mn	Logique	16 jetons représentant 4 types d'habitat différents dans 4 couleurs, 40 cartes défis (4 niveaux de difficultés)
192	LES AVENTURIERS DU RAIL	8	2-5	+30mn	Stratégie	1 plateau; 225 wagons; 144 cartes; 5 marqueurs; 1 règle
194	WHEN I DREAM	8	4-10	30mn	Mémoire - Communication	11 cartes esprit du rêve; 110 cartes rêve; 104 jetons point; 1 lit; 1 tête de lit; 1 plateau; 1 masque; 1 sablier; 1 règle
195	JUNK ART	8	2-6	30mn	Dextérité	6 basas en plastiques; 50 jetons; 60 pièces; 60 cartes junk art; 3 cartes cactus; 3 cartes vierges; 15 cartes villes; 1 carte 1er joueur; 1 carte spéciale; 1 règle
196	CONCEPT	10	10+	40mn	Déduction	1 plateau; 110 cartes; 39 jetons; 4 aides; 1 bol; 1 règle
199	LEONY QUEST	8	2-5	20mn	Défis	21 feuilles niveau; 5 écrans; 5 plaquettes de support; 5 feutres; 5 chiffonnettes; 1 base de la console; 1 sablier; 1 console de jeu; 1 piste de score; 5 marqueurs; 5 jetons personnages; 28 jetons bonus; 24 jetons malus
202	TIME UP FAMILY-buzzer	8	4-12	30mn	Ambiance	1 buzzer; 1 carnet de score; 220 cartes; 1 sac; 1 règle
209	GHOST ADVENTURE	8+	1-4	20mn	Coopératif	1 toupie Manuelle, 1 toupie avec lanceur, 6 pointes blanches, 6 autocollants, 4 plateaux, 1 livret aventure, 1 livret quêtes, 4 potions
211	CAPTAIN FLIP	8	02-mai	20mn	Ambiance	58 jetons pièces, 1 carte au trésor, 1 sac en toile, 3 aides de jeu, la règle, 72 tuiles personnages et 10 plateaux représentant le bateau recto/verso.
226	APEROCULTE PARENTS VS ENFANTS	10	2	30mn	Défis, Ambiance	240 questions et défis
230	RUMBLE IN THE HOUSE	8	3-6	30mn	Observation-Réflexion	12 carte pièce, 12 pions personnage secret, 12 personnage, 1 piste de score, 12 marqueurs en 6 couleur, 1 règlement

236	MISKATONIC Lycée de jeunes filles	14	2-4	60mn	Stratégie-Gestion	40 cartes"classe de départ"; 55 cartes"étudiante"; 50 cartes"personnel"; 18 cartes"nouvelle élève" 20 cartes"remplacant"; 4 cartes résumé; 4 plateaux ; 4 compteur de santé mental; 8 cartes vierges; 1 règles
237	MR JACK	9	2	30mn	Déduction - Bluff	8 pion personnage, 8 carte personnage avec dos vert, 8 cartes alibi avec dos rouge, 1 plateau de jeu, 2 pion police, 2 tuile plaque d'égout, 1 pion compte tour, 6 tuiles bec de gaz allumé, 1 carte témoin avec face visible ou invisible
249	MUNCKIN	10	3-6	60mn	Affrontement	168 cartes, des règles, 1 dé
250	POULE, POULE	8	2-8	20mn	Placement	51 cartes acteurs, 4 cartes casting, 8 jetons œufs, 1 règle du jeu
253	JOKE DE PAPA VERSION SUCRE	8	2-12	20mn	Devinette	50 carte jokes, 29 cartes dis ta jokes, règle du jeux
262	MOT POUR MOT	8	2-12	20mn	Réflexion - Lettre	1 plateau de jeu, 17 tuiles lettre, 220 cartes catégorie, 1 sablier, règle du jeu
268	Sur les traces de Darwin	8	2-5	30mn	Exploration ; historique maritime	1 plateau Voyage, 5 carnets de Naturaliste, 69 tuiles Animal et Personnage, 28 tuiles Théorie, 1 pion Beagle, 1 pion Darwin, 41 jetons divers, 1 sac en tissu, 1 carnet de score, 1 livret de règles, 1 appendice
277	STAR ACT	8+	3+	+30mn	AMBIANCE	1 plateau 300 cartes 3 cartes arbitre 8 pions 1 dé 1cd + règle du jeu
279	TOTEM	8	3+	+30mn	développement personnel	80 Cartes Animal 80 cartes Qualité 3 cartes Instructions
300	Love letter	10	2-6	20mn	bluff et déduction	21 cartes perso ; 6 cartes référence ; 13 pions Loveur ; 1 sac en tissu ; 1 règle
325	Dixit ODYSSEY	8	3-12	30mn	IMAGINATION	1 Plateau de score ; 24 jetons de vote ; 84 images ; 12 lapins en bois ; 12 tablettes de vote
338	CONTRARIO	12	3-10	20mn	Ambiance	100 cartes, 1 règle du jeu
343	LOUPS GARON DE THIERCELIEUX	10+	8+	30mn	AMBIANCE - BLUFF	24 cartes
351	SCHOTTEN TOTTEN	8+	2+	20mn	COMBINAISON	54 cartes clan, 10 cartes tactique, 9 tuiles borne, 2 aides de jeu, 1 livret, 1 règles
352	LES CITES PERDUES	10+	2	30mn	TACTIQUE	1plateau, 60 cartes, dont 45 expédition et 15 pari,
354	JUST ONE	8+	3+	20mn	COOPERATIF	110 cartes, 7 chevalets, 7 feutres effaçables,1 règle du jeu
368	CEREBRAL ACADEMY	8+	2+	20mn+	REFLEXION CONNAISSANCE	1 plateau, 330 cartes-questions,7 pièces tangrams, 170 jetons, 1 sablier, 1 crayon feutre,1 roulette, 1 règle du jeu
369	THE CREW MISSION SOUS MARINE	10+	03-mai	20mn	Coopération	40 cartes océan, 5 cartes rappel, 96 cartes tâche, 6 jetons, 1 pion commandant, 1 livret de règle, 1 journal de bord
375	SUPER MASTER MIND	8+	2	15MN	REFLEXION	1 Plateau de jeu, 2 encoches, 37 pions blanc, 29 pions rouge, 25 pion vert, 17 pions jaune, 17 pions orange, 5 pions marron, 15 pions marron clair, 8 pions bleu, 23 pion noir
376	DRAGONDRAFT	8+	2à4	20mn	STRATEGIE	1 plateau de jeu, 4 plateaux de dépôt, 9 tuiles « tribune », 4 tuiles « spectateurs », 16 pions en bois, 1 mouton, 4 pions « spectateurs », 1 marqueur de manche, 67 cartes, 4 cartes « résumé », 1 règle du jeu.

380	TRAPWORDS	8+	4à8	30mn	DEXTERITE	7 tuiles salle, 5 figurines monstres, 4 livres cartonnés, 1 sablier, 50 cartes mots, 10 cartes malediction, 1 bloc de feuilles, 2 tuiles torche, 3 support en plastique, 2 crayon de bois
385	LABYRINTHE	8+	1à4	20mn	Réflexion	1 plan de jeu 4 pions 34 cartes labyrinthe 24 cartes trésors