

	Nb de joueurs	à partir de quel âge	durée en minutes	genre
1 2 3 J'APPRENDS A COMPTER	1 à 4	3	10	Educatif
1 2 3 SOURIS HALTE LA	1 à 2	2	10	Educatif
1000 BORNES ELECTRONIQUE	2 à 4	6	30	pose de cartes
6 QUI PREND	2 à 10	10	45	Combinaison de cartes
A DOS DE CHAMEAU	2 à 4	6	10	Déplacement
ATOMIC CIRCUS	2 à 5	4	15	Collecte
AWALE	2	8	30	placement/capture
BANG THE BULLET	3 à 8	8	40	jeu de rôle à objectif secret
BARBAPATE A MODELER	1 à 8	3	20	Déplacement
BLOKUS	2 à 4	7	20	connexion/blocage
BOGOSS	2 à 4	6	15	échange/cartes
BOHNAZZA	3 à 5	12	45	combinaison/gestion
BRAINBOX ABC	1+	4	10	observation/mémoire
BRAINBOX Art	1+	8	10	observation/mémoire
BRAINBOX France	1+	8	10	observation/mémoire
BRAINBOX Invention	1+	8	10	observation/mémoire
BRAINBOX Monde	1+	8	10	observation/mémoire
BRAINSTORM	2 équipes	15	40	connaissance/vivacité
BUGS ET CO	2 à 8	8	5	observation/rapidité
BUTEUR	2 à 4	7	15	football
CAMELOT	1+	4	15	construction/réflexion
CANDY	2 à 8	4	30	observation/rapidité
CARCASSONNE	2 à 5	8	30 à 45	construction/gestion
CARGO NOIR	2 à 5	8	30 à 90	gestion/enchères
CAYLUS	2 à 5	12	60 à 150	construction/gestion
CHRONO BLOCS	2	6	15	équilibre/rapidité
CITADELLES	2 à 8	10	60	construction/gestion
COYOTE	3 à 6	10	20 à 30	ambiance/bluff
CRAZY FAMILLY	2 à 4	6	10	combinaison/cartes
CROQUE CAROTTE	2 à 4	4	10	jeu d'initiation
DAMES CHINOISES	2 à 6	6	30	Déplacement
DEFIS NATURE	2 à 6	7	20	Educatif/cartes
DESTIN	2 à 6	8	45	parcours
DIXIT	3 à 6	8	30	pari créatif
DOCTEUR MABOUL	1+	6	10	adresse
DOMINATION	2 à 4	7	45	appropriation/dominos
ECHECS	2	6	30	stratégie
FOGGLE	1 à 8	8	15	logique
FRAME IT	2	6	15	rapidité
GAZOBU	2 à 4	10	20	combinaison/rangement
HALLI GALLI	2 à 6	6	15	jeu familial
HALLI GALLI JUNIOR	2 à 6	4	15	jeu familial
HAUT-BAS la girafe	2	6	15	course/dé/nombre
HEROÏCA	2 à 4	8	20	placement
HOME SWEET HOME	2 à 4	8	15	cartes
JE JOUE AVEC LES LETTRES		4		Educatif
JEU DE GO	2	6	30	conquête/stratégie
JUNGLE SPEED + EXTENSION	3 à 8	7	15	observation/rapidité

KAKER LAKEN POKER	2 à 6	8	15 à 25	bluff/cartes
LA BONNE PAYE	2 à 6	8	45	parcours/commerce
LA COURSE DES PETITES SOURIS	2 à 4	3	15	assemblage
LE BALLON DES COULEURS	2 à 3	3	15	Educatif
LE JEU DE L'EQUIPE	2 à 6	8	45	connaissance
LE LYNX	2 à 6	6	30	observation/réflexe
LEGO ROBO CHAMP	2 à 3	6	10	construction
LEONARDINO	2 à 4	7	20	reproduction/dominos
LES AVENTURIERS DU RAIL + JEU DE DES	2 à 5	8	30 à 60	placement/blocage
LES DES A DESSINER	2 à 6	6	30	combinaison
LES LOUPS GAROUS DE THIERCELIEUX	8 à 18	10	30	rôle à objectif secret
L'ESCALIER HANTE	2 à 4	4	15	Déplacement/mémoire
MAGIC 7	1 à 2	6	15	réflexion
MARRAKECH	2 à 4	6	30	placement/empilement
MASTER MIND	2 à 5	8	15	réflexion/déduction
MÉMOIRE 44	2	8	30 à 60	simulation/affrontement
MON 1ER JEU INCOLLABLES	1 à 6	3	30	Educatif
MON 1ER SCRABBLE	1+	3	30	Educatif
MON QUOTIDIEN	2 à 6	8	45	connaissance
MONOPOLY	2 à 6	8	60	parcours/commerce
MUNCHKIN	3 à 6	12	60	coopération/affrontement
NON MERCI	3 à 5	8	20	enchère/combinaison
NOVEM	2	8	30	bluff
OUDORDODO	2 à 4	4	5	Déduction
PANDEMIE	2 à 4	10	60	stratégie
PEUPLES DE LA TERRE	2 à 5	9	60	connaissance
PIRATATAK	2 à 4	5	30	Construction
PISA	2 à 4	4	15	équilibre
PLIMIL	2	8	30	mémoire/programmation
POWER	2 à 4	10	90	stratégie
QWIRKLE	2 à 4	6	30	combinaisons
REVE DE TRESOR	2 à 5	5	15	Déplacement
ROLLIT voyager	2 à 4	7	20	pièces réversibles
SABOTEUR	3 à 8	8	30	rôle/bluff
SAKAPUSS	3 à 5	6	10	réflexe
SAVEZ-VOUS COMPTER LES CHOUX	2 à 5	5	15	éducatif/cartes
SCRABBLE	2 à 4	10	45	combinaison/lettres
SET	1 à 20	6	20	observation/rapidité
SHING SHANG	2	12	30	gain par atteinte
SIAM	2	8	15	déplacement/capture
SMALL WORD	2 à 5	10	90	conquête
SPLASH ATTACK	2 à 4	5	20	observation/réflexe
TANTRIX	1 à 4	6	30	stratégie
TAROT	3 à 5	8	30	cartes
TIC TAC BOUM	2 à 12	8	30	ambiance/vivacité
TIMELINE	2 à 8	8	15	mémoire
TOKYO TRAIN	4 à 8	8	20	placement
TRAX	2	10	15	stratégie
TRIGO	2	8	15	gain par arrangement
TRIOMINOS Voyager	2 à 4	6	15	dominos
TURBO COCHON	2 à 5	6	20	Déplacement

UBONGO	2 à 4	8	30	connexion/rapidité
X-PLUS	2 à 4	7	5 à 10	gain par arrangement

	Nb de joueurs	à partir de quel âge	durée en minutes	genre
DOCTEUR MABOUL	1+	6	10	adresse
COYOTE	3 à 6	10	20 à 30	ambiance/bluff
TIC TAC BOUM	2 à 12	8	30	ambiance/vivacité
DOMINATION	2 à 4	7	45	appropriation/dominos
LA COURSE DES PETITES SOURIS	2 à 4	3	15	assemblage
NOVEM	2	8	30	bluff
KAKER LAKEN POKER	2 à 6	8	15 à 25	bluff/cartes
HOME SWEET HOME	2 à 4	8	15	cartes
TAROT	3 à 5	8	30	cartes
ATOMIC CIRCUS	2 à 5	4	15	Collecte
LES DES A DESSINER	2 à 6	6	30	combinaison
6 QUI PREND	2 à 10	10	45	Combinaison de cartes
CRAZY FAMILLY	2 à 4	6	10	combinaison/cartes
BOHNANZA	3 à 5	12	45	combinaison/gestion
SCRABBLE	2 à 4	10	45	combinaison/lettres
GAZOBUS	2 à 4	10	20	combinaison/rangement
QWIRKLE	2 à 4	6	30	combinaisons
LE JEU DE L'EQUIPE	2 à 6	8	45	connaissance
MON QUOTIDIEN	2 à 6	8	45	connaissance
PEUPLES DE LA TERRE	2 à 5	9	60	connaissance
BRAINSTORM	2 équipes	15	40	connaissance/vivacité
BLOKUS	2 à 4	7	20	connexion/blocage
UBONGO	2 à 4	8	30	connexion/rapidité
SMALL WORD	2 à 5	10	90	conquête
JEU DE GO	2	6	30	conquête/stratégie
PIRATATAK	2 à 4	5	30	Construction
LEGO ROBO CHAMP	2 à 3	6	10	construction
CARCASSONNE	2 à 5	8	30 à 45	construction/gestion
CITADELLES	2 à 8	10	60	construction/gestion
CAYLUS	2 à 5	12	60 à 150	construction/gestion
CAMELOT	1+	4	15	construction/réflexion
MUNCHKIN	3 à 6	12	60	coopération/affrontement
HAUT-BAS la girafe	2	6	15	course/dé/nombre
OUDORDODO	2 à 4	4	5	Déduction
BARBAPATE A MODELER	1 à 8	3	20	Déplacement
REVE DE TRESOR	2 à 5	5	15	Déplacement
A DOS DE CHAMEAU	2 à 4	6	10	Déplacement
DAMES CHINOISES	2 à 6	6	30	Déplacement
TURBO COCHON	2 à 5	6	20	Déplacement
SIAM	2	8	15	déplacement/capture
L'ESCALIER HANTE	2 à 4	4	15	Déplacement/mémoire
TRIOMINOS Voyager	2 à 4	6	15	dominos
BOGOSS	2 à 4	6	15	échange/cartes
1 2 3 SOURIS HALTE LA	1 à 2	2	10	Educatif
1 2 3 J'APPRENDS A COMPTER	1 à 4	3	10	Educatif
LE BALLON DES COULEURS	2 à 3	3	15	Educatif
MON 1ER JEU INCOLLABLES	1 à 6	3	30	Educatif
MON 1ER SCRABBLE	1+	3	30	Educatif

JE JOUE AVEC LES LETTRES		4		Educatif
DEFIS NATURE	2 à 6	7	20	Educatif/cartes
SAVEZ-VOUS COMPTER LES CHOUX	2 à 5	5	15	éducatif/cartes
NON MERCI	3 à 5	8	20	enchère/combinaison
PISA	2 à 4	4	15	équilibre
CHRONO BLOCS	2	6	15	équilibre/rapidité
BUTEUR	2 à 4	7	15	football
X-PLUS	2 à 4	7	5 à 10	gain par arrangement
TRIGO	2	8	15	gain par arrangement
SHING SHANG	2	12	30	gain par atteinte
CARGO NOIR	2 à 5	8	30 à 90	gestion/enchères
BANG THE BULLET	3 à 8	8	40	jeu de rôle à objectif secret
CROQUE CAROTTE	2 à 4	4	10	jeu d'initiation
HALLI GALLI JUNIOR	2 à 6	4	15	jeu familial
HALLI GALLI	2 à 6	6	15	jeu familial
FOGGLE	1 à 8	8	15	logique
TIMELINE	2 à 8	8	15	mémoire
PLIMIL	2	8	30	mémoire/programmation
BRAINBOX ABC	1+	4	10	observation/mémoire
BRAINBOX Art	1+	8	10	observation/mémoire
BRAINBOX France	1+	8	10	observation/mémoire
BRAINBOX Invention	1+	8	10	observation/mémoire
BRAINBOX Monde	1+	8	10	observation/mémoire
CANDY	2 à 8	4	30	observation/rapidité
SET	1 à 20	6	20	observation/rapidité
JUNGLE SPEED + EXTENSION	3 à 8	7	15	observation/rapidité
BUGS ET CO	2 à 8	8	5	observation/rapidité
SPLASH ATTACK	2 à 4	5	20	observation/réflexe
LE LYNX	2 à 6	6	30	observation/réflexe
DESTIN	2 à 6	8	45	parcours
LA BONNE PAYE	2 à 6	8	45	parcours/commerce
MONOPOLY	2 à 6	8	60	parcours/commerce
DIXIT	3 à 6	8	30	pari créatif
ROLLIT voyager	2 à 4	7	20	pièces réversibles
HEROÏCA	2 à 4	8	20	placement
TOKYO TRAIN	4 à 8	8	20	placement
LES AVENTURIERS DU RAIL + JEU DE DES	2 à 5	8	30 à 60	placement/blocage
AWALE	2	8	30	placement/capture
MARRAKECH	2 à 4	6	30	placement/empilement
1000 BORNES ELECTRONIQUE	2 à 4	6	30	pose de cartes
FRAME IT	2	6	15	rapidité
SAKAPUSS	3 à 5	6	10	réflexe
MAGIC 7	1 à 2	6	15	réflexion
MASTER MIND	2 à 5	8	15	réflexion/déduction
LEONARDINO	2 à 4	7	20	reproduction/dominos
LES LOUPS GAROUS DE THIERCELIEUX	8 à 18	10	30	rôle à objectif secret
SABOTEUR	3 à 8	8	30	rôle/bluff
MÉMOIRE 44	2	8	30 à 60	simulation/affrontement
ECHECS	2	6	30	stratégie
TANTRIX	1 à 4	6	30	stratégie
PANDEMIE	2 à 4	10	60	stratégie

POWER	2 à 4	10	90	stratégie
TRAX	2	10	15	stratégie

	Nb de joueurs	à partir de quel âge	durée en minutes	genre
1 2 3 SOURIS HALTE LA	1 à 2	2	10	Educatif
1 2 3 J'APPRENDS A COMPTER	1 à 4	3	10	Educatif
BARBAPATE A MODELER	1 à 8	3	20	Déplacement
LA COURSE DES PETITES SOURIS	2 à 4	3	15	assemblage
LE BALLON DES COULEURS	2 à 3	3	15	Educatif
MON 1ER JEU INCOLLABLES	1 à 6	3	30	Educatif
MON 1ER SCRABBLE	1+	3	30	Educatif
ATOMIC CIRCUS	2 à 5	4	15	Collecte
BRAINBOX ABC	1+	4	10	observation/mémoire
CAMELOT	1+	4	15	construction/réflexion
CANDY	2 à 8	4	30	observation/rapidité
CROQUE CAROTTE	2 à 4	4	10	jeu d'initiation
HALLI GALLI JUNIOR	2 à 6	4	15	jeu familial
JE JOUE AVEC LES LETTRES		4		Educatif
L'ESCALIER HANTE	2 à 4	4	15	Déplacement/mémoire
LOUDORDODO	2 à 4	4	5	Déduction
PISA	2 à 4	4	15	équilibre
PIRATATAK	2 à 4	5	30	Construction
REVE DE TRESOR	2 à 5	5	15	Déplacement
SAVEZ-VOUS COMPTER LES CHOUX	2 à 5	5	15	éducatif/cartes
SPLASH ATTACK	2 à 4	5	20	observation/réflexe
1000 BORNES ELECTRONIQUE	2 à 4	6	30	pose de cartes
A DOS DE CHAMEAU	2 à 4	6	10	Déplacement
BOGOSS	2 à 4	6	15	échange/cartes
CHRONO BLOCS	2	6	15	équilibre/rapidité
CRAZY FAMILY	2 à 4	6	10	combinaison/cartes
DAMES CHINOISES	2 à 6	6	30	Déplacement
DOCTEUR MABOUL	1+	6	10	adresse
ECHECS	2	6	30	stratégie
FRAME IT	2	6	15	rapidité
HALLI GALLI	2 à 6	6	15	jeu familial
HAUT-BAS la girafe	2	6	15	course/dé/nombre
JEU DE GO	2	6	30	conquête/stratégie
LE LYNX	2 à 6	6	30	observation/réflexe
LEGO ROBO CHAMP	2 à 3	6	10	construction
LES DES A DESSINER	2 à 6	6	30	combinaison
MAGIC 7	1 à 2	6	15	réflexion
MARRAKECH	2 à 4	6	30	placement/empilement
QWIRKLE	2 à 4	6	30	combinaisons
SAKAPUSS	3 à 5	6	10	réflexe
SET	1 à 20	6	20	observation/rapidité
TANTRIX	1 à 4	6	30	stratégie
TRIOMINOS Voyager	2 à 4	6	15	dominos
TURBO COCHON	2 à 5	6	20	Déplacement
BLOKUS	2 à 4	7	20	connexion/blocage
BUTEUR	2 à 4	7	15	football
DEFIS NATURE	2 à 6	7	20	Educatif/cartes
DOMINATION	2 à 4	7	45	appropriation/dominos

JUNGLE SPEED + EXTENSION	3 à 8	7	15	observation/rapidité
LEONARDINO	2 à 4	7	20	reproduction/dominos
ROLLIT voyager	2 à 4	7	20	pièces réversibles
X-PLUS	2 à 4	7	5 à 10	gain par arrangement
AWALE	2	8	30	placement/capture
BANG THE BULLET	3 à 8	8	40	jeu de rôle à objectif secret
BRAINBOX Art	1+	8	10	observation/mémoire
BRAINBOX France	1+	8	10	observation/mémoire
BRAINBOX Invention	1+	8	10	observation/mémoire
BRAINBOX Monde	1+	8	10	observation/mémoire
BUGS ET CO	2 à 8	8	5	observation/rapidité
CARCASSONNE	2 à 5	8	30 à 45	construction/gestion
CARGO NOIR	2 à 5	8	30 à 90	gestion/enchères
DESTIN	2 à 6	8	45	parcours
DIXIT	3 à 6	8	30	pari créatif
FOGGLE	1 à 8	8	15	logique
HEROÏCA	2 à 4	8	20	placement
HOME SWEET HOME	2 à 4	8	15	cartes
KAKER LAKEN POKER	2 à 6	8	15 à 25	bluff/cartes
LA BONNE PAYE	2 à 6	8	45	parcours/commerce
LE JEU DE L'EQUIPE	2 à 6	8	45	connaissance
LES AVENTURIERS DU RAIL + JEU DE DES	2 à 5	8	30 à 60	placement/blocage
MASTER MIND	2 à 5	8	15	réflexion/déduction
MÉMOIRE 44	2	8	30 à 60	simulation/affrontement
MON QUOTIDIEN	2 à 6	8	45	connaissance
MONOPOLY	2 à 6	8	60	parcours/commerce
NON MERCI	3 à 5	8	20	enchère/combinaison
NOVEM	2	8	30	bluff
PLIMIL	2	8	30	mémoire/programmation
SABOTEUR	3 à 8	8	30	rôle/bluff
SIAM	2	8	15	déplacement/capture
TAROT	3 à 5	8	30	cartes
TIC TAC BOUM	2 à 12	8	30	ambiance/vivacité
TIMELINE	2 à 8	8	15	mémoire
TOKYO TRAIN	4 à 8	8	20	placement
TRIGO	2	8	15	gain par arrangement
UBONGO	2 à 4	8	30	connexion/rapidité
PEUPLES DE LA TERRE	2 à 5	9	60	connaissance
6 QUI PREND	2 à 10	10	45	Combinaison de cartes
CITADELLES	2 à 8	10	60	construction/gestion
COYOTE	3 à 6	10	20 à 30	ambiance/bluff
GAZOBU	2 à 4	10	20	combinaison/rangement
LES LOUPS GAROUS DE THIERCELIEUX	8 à 18	10	30	rôle à objectif secret
PANDEMIE	2 à 4	10	60	stratégie
POWER	2 à 4	10	90	stratégie
SCRABBLE	2 à 4	10	45	combinaison/lettres
SMALL WORD	2 à 5	10	90	conquête
TRAX	2	10	15	stratégie
BOHMANZA	3 à 5	12	45	combinaison/gestion
CAYLUS	2 à 5	12	60 à 150	construction/gestion
MUNCHKIN	3 à 6	12	60	coopération/affrontement

SHING SHANG	2	12	30	gain par atteinte
BRAINSTORM	2 équipes	15	40	connaissance/vivacité