

Celestia



Public : 8 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 6

durée moyenne : 30 minutes

Contenu :

1 boîte en carton

1 règle du jeu + 1 plan de montage de l'aéronef

1 aéronef

6 pions Aventuriers

6 tuiles Aventuriers

9 tuiles ovales Cité

4 dés Événement

Magic Maze



Public : 8 ans et +

Nombre de joueurs : 1 à 8

durée moyenne : 15 minutes

Contenu :

1 boîte en carton

1 règle du jeu

24 tuiles Centre Commercial

12 jetons Hors Service

9 tuiles Actions (dont 5 double-face) pour 2 à 8 joueurs

7 tuiles Actions (plus petites) pour 1 joueur

1 sablier

1 pion «Fais quelque chose ! »

1 feuille de scores (faire des photocopies)

1 tuile vol

En Garde



Public : 8 ans et +

Nombre de joueurs : 2

durée moyenne : 30 minutes

Contenu :

1 boîte en carton

1 règle du jeu

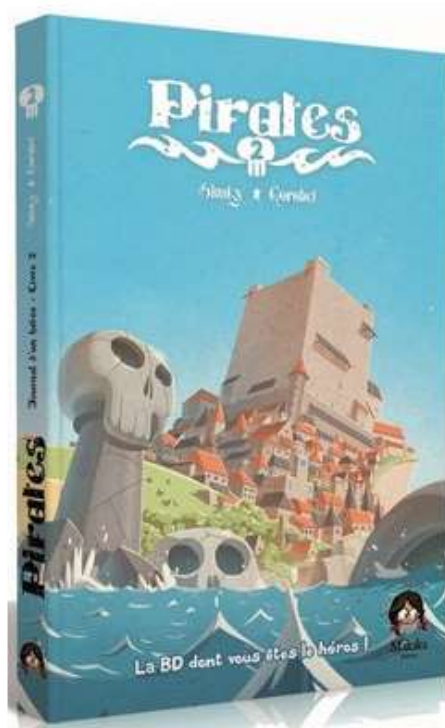
1 tapis de jeu

2 escrimeurs en métal

2 marqueurs de score en carton

25 cartes d'action

Pirates



Public : 8 ans et +	Nombre de joueurs : 1	durée moyenne : 60 minutes
Contenu :		
1 livre-jeu		

⇒ Vérifiez que la fiche personnage n'a pas été remplie, nous vous invitons à en faire une photocopie avant de proposer l'ouvrage à vos lecteurs

Loony Quest



Public : 8 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 5

durée moyenne : 20 minutes

Contenu :

1 boîte en carton

1 règle du jeu

21 feuilles Modes (recto-verso)

5 écrans (feuilles transparentes)

5 plaquettes de support (blanches au recto, colorées au verso)

5 feutres EFFACABLES + 5 chiffonnettes

1 plaquette en carton « Loony Quest »

1 sablier

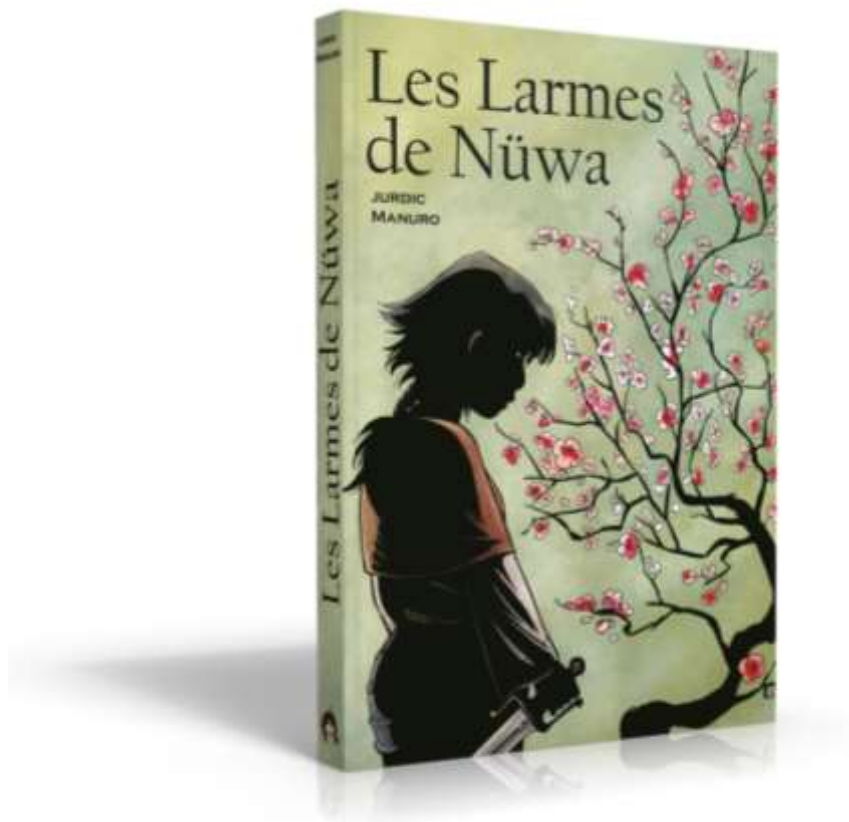
5 marqueurs de score

5 jetons Personnage

28 jetons Bonus

24 jetons Malus

Les Larmes de Nüwa



Public : 8 ans et +

Nombre de joueurs : 1

durée moyenne : 60 minutes

Contenu :

1 livre-jeu

⇒ Vérifiez que la fiche personnage n'a pas été remplie, nous vous invitons à en faire une photocopie avant de proposer l'ouvrage à vos lecteurs

Abyss



Public : 14 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 4

durée moyenne : 45 minutes

Contenu :

1 boîte en carton

1 règle du jeu

1 plateau de jeu

71 cartes Exploration

35 cartes Seigneurs

20 planches Lieux

20 pions Monstres

1 piste de Menace

1 marqueur Menace

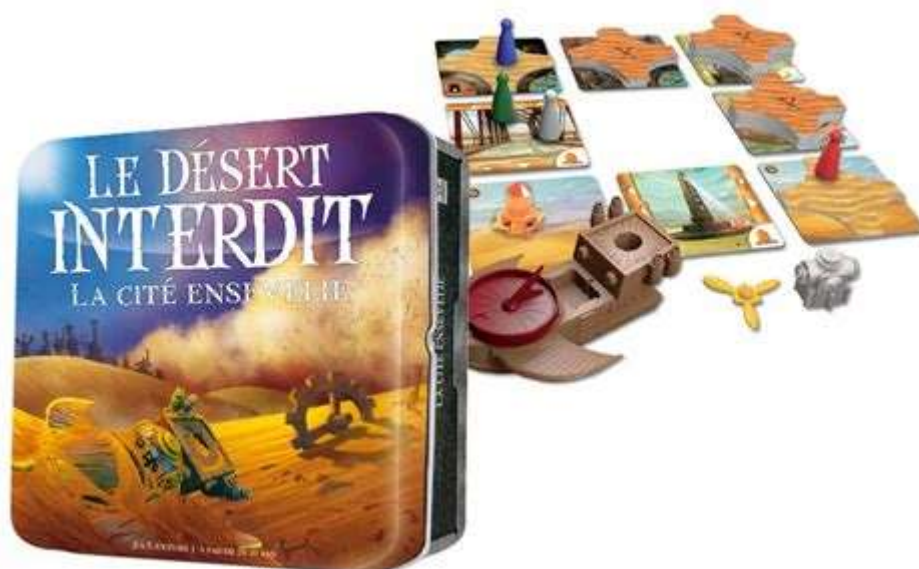
10 pions Clef

5 coupelles

50 perles

1 carnet de feuilles de score

Le Désert Interdit



Public : 10 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 5

durée moyenne : 45 minutes

Contenu :

1 boîte en fer

1 règle du jeu

1 maquette Machine Volante avec 4 pièces : 1 hélice, 1 boîte de vitesse, 1 cristal d'énergie et 1 système de navigation

1 marqueur Niveau de la tempête

1 socle pour l'échelle Tempête de sable

1 échelle Tempête de sable

6 pions en bois

5 marqueurs Niveau d'eau

24 tuiles biface Désert/Cité

48 marqueurs Sable

31 cartes Tempête

12 cartes Equipement

6 cartes Aventuriers

Carcassonne



Public : 7 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 5

durée moyenne : 35 minutes

Contenu :

1 boîte en carton

1 règle du jeu + feuille de règles complémentaires

1 plateau de décompte des points

84 tuiles paysages

45 pions en bois (9 rouges, 9 verts, 9 noirs, 9 jaunes et 9 bleus)

Small World



Public : 8 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 5

durée moyenne : 60 minutes

Contenu :

1 boîte en carton

1 règle du jeu

6 fiches aides de jeu

2 plateaux de jeu réversibles

14 tuiles Peuples fantastiques + 1 vierge

168 pions des Peuples : 15 Amazones, 8 Nains, 11 Elfes, 10 Zombies, 13 Hommes-rats, 20 Squelettes, 18 Sorciers, 11 Tritons, 11 Géants, 11 Mi-portions, 10 Humains, 10 Orcs, 10 Trolls, 10 Mages, 18 tribus oubliées.

20 tuiles Pouvoir Spécial + 1 vierge

35 Eléments : 10 Antres de Troll, 6 Forteresses, 9 Montagnes, 5 Campements, 2 Tanières, 2 Héros, 1 Dragon.

109 jetons Victoire : 30 « 10 », 24 « 5 », 20 « 3 » et 35 « 1 »

1 dé de renforts

1 jeton Compte-tours

Catane



Public : 10 ans et +

Nombre de joueurs : 3 à 4

durée moyenne : 75 minutes

Contenu :

1 boîte en carton

1 règle du jeu

1 glossaire

19 tuiles Terrain : 4 Forêts, 4 Prés, 4 Champs, 3 Collines, 3 Montagnes, 1 Désert

6 pièces Cadre

95 cartes Ressources (19 de chaque type)

25 cartes Développement : 14 Chevaliers, 6 Progrès, 5 Points de victoire

4 fiches Coûts de construction

2 fiches spéciales : Route commerciale la plus longue et Armée la plus puissante

2 sabots

96 Figurines : 15 Routes, 5 Colonies, 4 Villes de chaque couleur (blanc, jaune, bleu, rouge)

18 jetons numérotés

2 dés

1 pion voleur

Splendor



Public : 10 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 4

durée moyenne : 45 minutes

Contenu :

1 boîte en carton

1 règle du jeu

40 jetons (5 jaunes, 7 verts, 7 blancs, 7 bleus, 7 noirs et 7 rouges)

90 cartes Développement

10 tuiles Nobles

7 Wonders



Public : 10 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 7

durée moyenne : 30 minutes

Contenu :

1 boîte en carton

1 livret de règle du jeu + 1 fiche de règle rapide

7 plateaux Merveille

7 cartes Merveille

49 cartes Age I

49 cartes Age II

50 cartes Age III

46 jetons Conflit

24 pièces de valeur 3

46 pièces de valeur 1

1 carnet de scores

2 cartes « 2 joueurs »

Room-25



Public : 10 ans et +

Nombre de joueurs : 1 à 6

durée moyenne : 30 minutes

Contenu :

1 boîte en carton

1 règle du jeu

32 tuiles Salle

1 compteur réversible : un côté 8 tours de jeu, un côté 10 tours de jeu

6 tuiles Rôle : 2 Gardien + 4 Prisonniers

6 jetons Contrôle

6 figurines

12 fiches Personnage (langues différentes)

6 marqueurs de tour

24 jetons Actions

6 balises mémorielles

Imaginarium



Public : 14 ans et +

Nombre de joueurs : 2 à 5

durée moyenne : 90 minutes

Contenu :

1 boîte en carton

1 règle du jeu

1 plateau central

1 boîte de rangement pour les ressources et le charbonium

Ressources : 60 cubes Bois + 4 pions, 40 cubes Cuivre + 3 pions, 30 cubes Cristal + 3 pions.

70 gemmes de charbonium + 5 pions

5 paravents

5 plateaux personnels

5 figurines

65 pions Point de victoire : 45 « 1 », 10 « 3 », 10 « 5 »

30 jetons en bois Validation des projets

14 tuiles Projet

13 cartes Assistant

61 cartes Machine