



- .....



- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Classification locale 2

- Société

Classification locale 3

- 10 ans et plus

Classification locale 4

- 2 à 6 joueurs

Classification locale 5

- 60 minutes

[Plus d'informations...](#)

Site

Emplacement

Cote

Ludothèque (SIGB)

Ludochouette



## Kingdomino

Jeu de règles

[Cathala, Bruno. Auteur](#)

Source : - 2016

But du jeu : Champs de blé, lacs, montagnes... il te faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles pour étendre ton Royaume ! Attention, d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que toi...

Analyse du jeu : Sur le principe des dominos ce jeu nous permet de réaliser des choix stratégiques dans le but de marquer plus de points que ses adversaires.

[Voir la série «Série Kingdomino . BLUE ...](#)

[Autres documents de la série «Série Kin...](#)

Type de document

Jeu

Langue

français

Description physique

Boîte en carton ; 20x20x5



.....

- Classification locale 2
  - Société
- Classification locale 3
  - 8 ans et plus
- Classification locale 4
  - 2 à 4 joueurs
- Classification locale 5

- Plus d'informations...



• • • • •





## Popularité

Document emprunté 1 fois ces 6 derniers mois

## Sujets

- .....

- Classification locale 2
  - Société
- Classification locale 3
  - 5 ans et plus
- Classification locale 4
  - 2 à 4 joueurs
- Classification locale 5
  - 15 minutes

| Site              | Emplacement  | Cote |
|-------------------|--------------|------|
| Ludothèque (SIGB) | Ludochouette |      |



- • • • •

- Jeux intellectuels

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Classification locale 2

- Société

Classification locale 3

- 10 ans et plus

Classification locale 4

- 3 joueurs et plus

Classification locale 5

- 30 minutes

Plus d'informations...

| Site              | Emplacement  | Cote |
|-------------------|--------------|------|
| Ludothèque (SIGB) | Ludochouette |      |
| Ludothèque (SIGB) | Ludochouette |      |



## Cui-cui !

Jeu de règles

Rogasch, Tim. Auteur

Source : - 2016



Cui-cui ! Mais qui est donc en train de sortir de son œuf ? Quatre petits oisillons audacieux cassent la coquille de leur œuf et ont déjà très faim. Du coup, la seule solution est de les nourrir, et ce, en grande quantité ! Mais attention, c'est le dé qui déterminera les envies des oisillons et la vitesse à laquelle ils grandissent. Quel sera le premier oisillon à grandir pour devenir un oiseau majestueux ? Cui-Cui ! est un jeu pour enfants de HABA aux illustrations amusantes. Grâce à ses règles du jeu simple, le jeu est rapidement expliqué et on commence à jouer gaiement en un instant.

Note

- Règles de jeu courtes: • Chaque joueur empile toutes les cartes d'une couleur de fleurs en les classant par taille avec les fleurs illustrées visibles (la carte la plus grande est dessous). Retourner la carte du dessus. • Les symboles de nourriture sont désormais visibles sur le gazon. Poser les tuiles nourriture et mettre le dé à disposition. • Lancer les dés à tour de rôle ; tous les enfants cherchent le symbole de nourriture (ver, mouche, baies ou grain) représenté sur leur gazon. • Prendre les tuiles nourriture qui conviennent pour recouvrir le symbole de nourriture sur le gazon. Lorsque tous les symboles sont recouverts, retirer les tuiles nourriture et retourner la carte de gazon correspondante et la poser sur le poussin actuel. • Celui qui retourne sa dernière carte en premier et a le poussin le plus grand devant lui gagne la partie.



### Classification locale 3

- 3 ans et plus

Classification locale 4

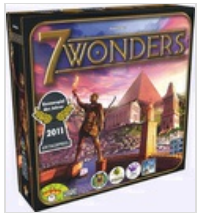
- 1 à 4 joueurs

Classification locale 5

- 10 minutes ou moins

[Plus d'informations...](#)

| Site              | Emplacement  | Cote |
|-------------------|--------------|------|
| Ludothèque (SIGB) | Ludochouette |      |



## 7 wonders / Antoine Bauza

Jeu de règles

[Bauza, Antoine \(1978-....\). Auteur](#)

Source : - 2010

Le but du jeu est d'obtenir le plus de points de victoire à l'issue des 3 âges qui composent une partie, en développant sa civilisation et en construisant sa merveille. Pour cela, les joueurs devront jouer 6 cartes lors de chaque âge. Parmi les cartes qu'ils ont en main, ils choisissent simultanément celle qu'ils souhaitent jouer, puis passent les cartes restantes à leur voisin. A la fin de chaque âge, des points sont distribués en fonction de la puissance militaire de chacun. A la fin des 3 âges, les joueurs comptabilisent leurs points dans les différents domaines (militaire, science, bâtiments, merveille, ...).

Type de document

Jeu

Langue

français

Description physique

1 boîte en carton ; ill. en coul. ; 29 x 29 x 9 cm

Date de publication

2010

Contributeurs

- Coimbra, Miguel. Illustrateur

Sections

Ludochouette

EAN

5425016920510

Popularité

Document emprunté 2 fois ces 6 derniers mois

Sujets

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 





- Classification locale 2
  - Société
- Classification locale 3
  - 10 ans et plus
- Classification locale 4
  - 2 à 7 joueurs
- Classification locale 5
  - 30 minutes

Site

Cote

Ludochouette