JEUX DE GESTION

				Mécaniques de jeu																			
Nom du jeu	Nombre de joueurs	Durée d'une partie	Évaluation de la complexité sur 5	Jeu de plis	Simultané	Collection	Combinaison	Coups bas et fourberie	Draft	Deckbuilding	Gestion/ Ressources	Placement d'ouvriers	Développement	Construction	Conquête	Exploration	Majorité	Affrontement	Course	Stratégie	Programmation	Figurine	Objectifs secrets	Thème
Le tournoi de Camelot	3 - 6	45	2,35	■																				Moyen-Âge
Une colonne de feu	2 - 4	60 - 90	2,39								■						■							Guerre de religions
Curators	1 - 4	45 - 75	2,40								■	■	■											Arts Métiers Archéologie
Spellbook	1 - 4	45	2,40			■					■													Magie Fantastique
Winspan	1 - 5	40 - 70	2,45			■	■						■											Oiseaux
Dunaïa	2 - 4	60	2,50						■		■	■												Post apocalyptique
Petits peuples	2 - 4	60 - 75	2,60											■			■						■	Nature
Everdell	1 - 4	40 - 80	2,81						■		■	■												Fantastique Animaux
Hamlet	1 - 4	25 - 100	2,92								■	■												Médiéval

				Mécaniques de jeu																				
Nom du jeu	Nombre de joueurs	Durée d'une partie	Évaluation de la complexité sur 5	Jeu de plis	Simultané	Collection	Combinaison	Coups bas et fourberie	Draft	Deckbuilding	Gestion/ Ressources	Placement d'ouvriers	Développement	Construction	Conquête	Exploration	Majorité	Affrontement	Course	Stratégie	Programmation	Figurine	Objectifs secrets	Thème
Imaginarium	2 - 5	90	2,93																					Belle époque Steampunk
Coloma	1 - 6	60 - 90	2,97																					Far West États-Unis
Brazil	1 - 4	100	3,00																					Amérique du Sud
Descendance	2 - 4	60 - 90	3,07																					Médiéval
Endless winter	1 - 4	60 - 120	3,26																					Préhistoire Amérique
Scythe	1 - 5	90 - 115	3 44																					Guerre Steampunk
Doggerland	1 - 4	30 - 120	3,67																					Préhistoire