

Stratégie, poésie, détente

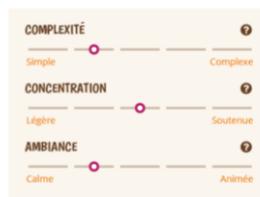
La Médiathèque vous propose

des jeux de société

Durée du prêt 3 semaines, renouvelable 2 fois



*3 à 4 joueurs
Environ 60 minutes*

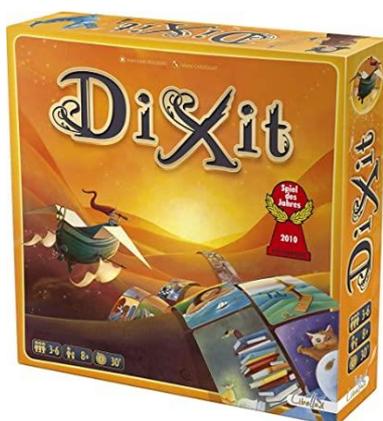


Catan est un jeu de plateau et de stratégie qui vous embarque dans une course pour le développement de votre colonie sur l'île de Catane.

Dans ce jeu aux multiples facettes, vous devrez être à la fois un bon gestionnaire, un excellent négociateur et un bâtisseur chevronné.

À vous les joies et les peines de l'exploration de l'île de Catane...

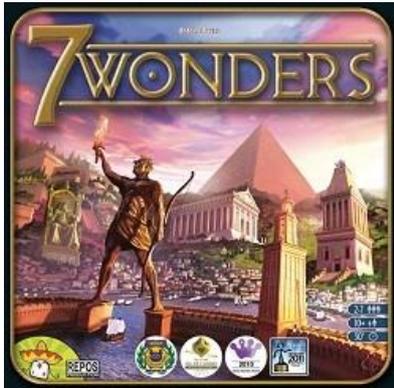
1



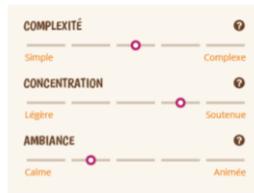
*3 à 8 joueurs
Environ 30 minutes*



Dixit est un jeu d'ambiance intuitif et poétique. Les joueurs doivent découvrir à quelle carte illustrée correspond la phrase prononcée par le "conteur" de la manche, et cela, sans tomber dans les pièges tendus par les autres joueurs. Dixit suscite l'imagination. Un jeu de société original, esthétique et familial.



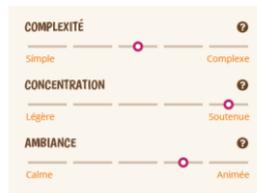
3 à 7 joueurs
 Environ 45 minutes



Dans 7 Wonders, vous êtes à la tête de l'une des sept grandes cités du monde antique. Le futur des cités légendaires comme Babylone, Éphèse ou encore Rhodes dépend de vos talents de gestionnaire. Pour inscrire votre cité dans l'Histoire, vous devrez agir dans différents secteurs de développement : exploitez les ressources naturelles de vos terres, participez aux progrès scientifiques, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire. Laissez votre empreinte dans l'histoire des civilisations en bâtissant une merveille monumentale. Un jeu mythique.



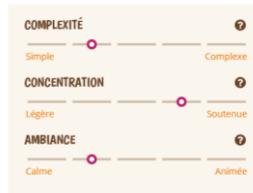
2 à 6 joueurs
 Environ 15 minutes



MIXMO, c'est une course endiablée dans laquelle tout le monde joue en même temps et chacun compose sa propre grille de mots ! Le gagnant est le premier à terminer sa grille, mais prenez garde, car un joker malicieux s'est glissé parmi les jetons et risque bien de perturber tous vos plans...



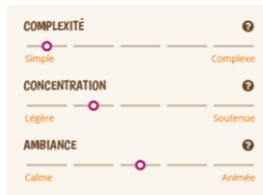
2 à 4 joueurs
Environ 30 minutes



A la tête d'une guilde de marchands, vous aurez pour ambition de devenir le commerçant le plus prestigieux du royaume. Gérez au mieux vos acquisitions et vos ressources pour attirer de fortunés mécènes, dont le sanguinaire Henry VIII. Obsidiennes, émeraudes, rubis, diamants, or ou saphirs, utilisez à bon escient vos richesses et entrez dans le cercle vertueux du prestige ! Chaque tour est rapide et stratégique. Observez vos adversaires, anticipez et réservez les bonnes cartes.



3 à 8 joueurs
Environ 30 minutes



Il n'y a ici ni valets, ni reines, ni rois, mais une cinquième couleur, dite Payoo, plus un drôle de dé. Comment marquer... le moins de points possible ? En évitant de récolter ces fichus Payoos et surtout le Papayoo, ce satané 7 dont la couleur change (maudit dé !) à chaque manche... Vous n'êtes pas satisfait de la donne ? Pas grave, vous donnez des cartes à votre gauche avant de commencer ; mais faites les bons choix, car elles seront remplacées par le « cadeau » venant de droite... Papayoo, une alternative vivifiante à tous les jeux de cartes traditionnels.

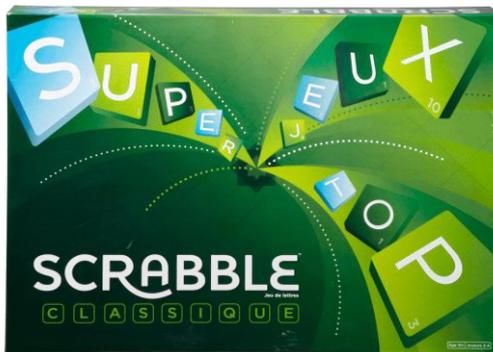


4 à 12 joueurs
 Environ 45 minutes

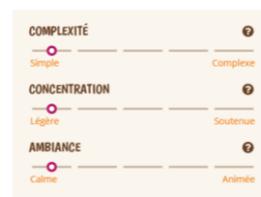


Le principe du Time's Up est à la fois simple et addictif. On distribue 40 cartes entre les différentes équipes. Chaque joueur découvre et lit tranquillement ses cartes sans les révéler à ses partenaires (ni à ses adversaires, bien sûr).

Durant la première manche, décrivez-les sans les nommer. Faites-les deviner ensuite en ne prononçant qu'un seul mot, puis, pour finir, mimez-les. Soyez vif et malin !



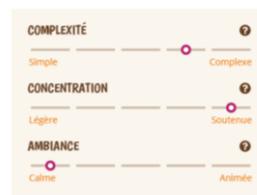
2 à 4 joueurs
 Environ 60 minutes



Le Scrabble® est un jeu de société ou sport cérébral, qui consiste à former des mots entrecroisés sur une grille avec des lettres de valeurs différentes, les cases de couleur sur la grille permettant de multiplier la valeur des lettres ou des mots. Chacun a son mot à dire. Un classique.



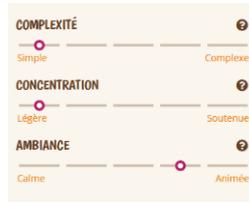
2 joueurs
 Environ 45 minutes



Chaque joueur possède au départ un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et huit pions. Le but du jeu est d'infliger à son adversaire un échec et mat, une situation dans laquelle le roi d'un joueur est en prise sans qu'il soit possible d'y remédier. Echec et mat !



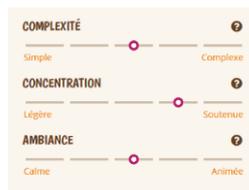
2 à 10 joueurs
 Environ 15 minutes



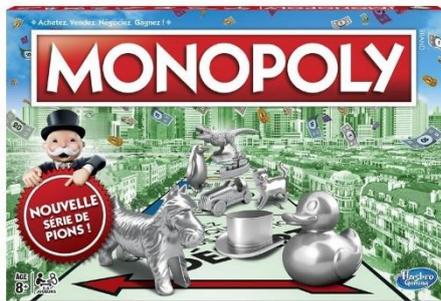
Facile à apprendre, vous serez vite gagnés par la frénésie de UNO, le plus célèbre des jeux de cartes familiaux. Pour gagner, débarrassez-vous de toutes vos cartes en jouant une carte de la même couleur, du même numéro ou une carte Action ! Utilisez les cartes Action pour piéger vos adversaires. Lorsqu'il ne vous reste qu'une seule carte en main, n'oubliez jamais de dire UNO !



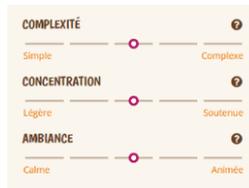
4 à 8 joueurs
 Environ 45 minutes



Ce jeu de Tarot se compose de 78 cartes aux figures et scènes traditionnelles, et comprend les Règles Officielles du Tarot.



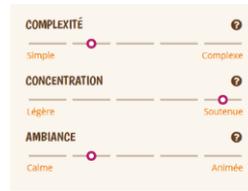
2 à 8 joueurs
 Environ 60 minutes



Dans Monopoly, un classique, devenez riche en achetant des rues, des gares ou des services publics. Pour gagner, il vous faudra acheter au bon moment, vendre si nécessaire, construire des hôtels, surenchérir aux enchères, négocier pour obtenir les propriétés que vous souhaitez, tout en évitant la faillite ! Soyez le plus malin !



3 à 6 joueurs
Environ 45 minutes



Dans ce jeu, vous êtes un détective à la recherche d'un meurtrier. Pour gagner, il vous faudra trouver l'identité de l'assassin, l'arme, le lieu du crime, avant vos adversaires. Pour cela, vous devrez vous déplacer dans les salles, émettre des hypothèses et récolter des indices. Mais attention, vous pourriez être la nouvelle victime de l'assassin !



2 à 8 joueurs
Environ 15 minutes



Dans le jeu Codenames, vous incarnez soit un maître-espion, soit un agent en mission. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux Maître-Espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire... le redoutable assassin.

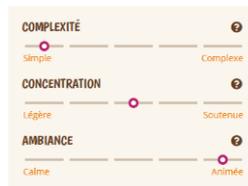
Codenames est un jeu d'associations d'idées fin et original. Les deux Maître-Espions connaissent l'identité des informateurs mais leurs agents, eux, ne voient que leur Nom de Code.

Les équipes rivalisent d'ingéniosité pour être les premières à prendre contact avec tous les informateurs.

La première équipe qui identifie tous ses informateurs gagne la partie.



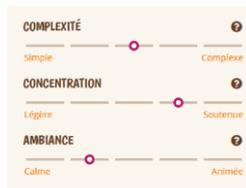
9 à 47 joueurs
 Environ 40 minutes



Retrouvez l'intégrale de la série des Loups-Garous. Le jeu de base et toutes les extensions sorties sont réunis dans Le Pacte. Cette édition de qualité propose des cartes cartonnées de qualité et des sacs en tissus spéciaux joliment imprimés.



2 à 5 joueurs
 Environ 60 à 120 minutes



Le monde change rapidement. Partout à la surface du globe, des voies ferrées sortent de terre et traversent villes et campagnes. La mer n'est plus un obstacle : de gigantesques transatlantiques chargés de passagers traversent les océans.

De Los Angeles à Sydney, de Mourmansk à Dar Es Salaam, le jeu Les Aventuriers du Rail – Autour du Monde vous emmène à la découverte du monde entier. Montez à bord et préparez-vous à un voyage inoubliable !

Les Aventuriers du Rail - Autour du Monde est une nouvelle version du célèbre jeu d'aventures ferroviaires. Les joueurs rassemblent des cartes de différents types (trains et bateaux) pour s'emparer des voies ferrées et maritimes sur un plateau double-face richement illustré représentant la carte du monde d'un côté et celle des Grands Lacs d'Amérique du Nord de l'autre.

Les règles sont faciles à assimiler et conviendront à un public familial. Adultes et plus jeunes trouveront le même intérêt à participer à cette aventure ferroviaire !



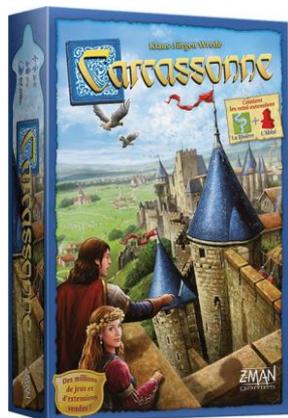
2 à 6 joueurs
Environ 60 minutes



Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Unlock! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table.

Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !

L'application gratuite Unlock!, compatible avec les téléphones et tablettes Android et iOS, est nécessaire pour jouer. Elle permet d'obtenir des indices, de repérer des objets cachés, mais aussi d'entrer les codes découverts. Elle contribue également à l'ambiance avec ses musiques dédiées à chaque aventure, ses énigmes audios, ses terribles pénalités et son compte à rebours fatal !



2 à 5 joueurs
Environ 30 minutes

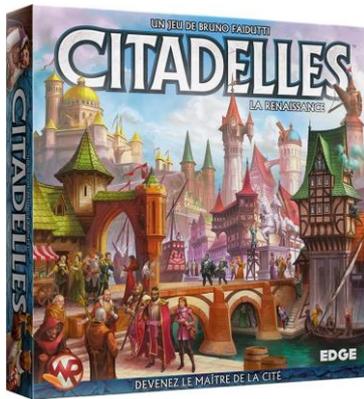


Retrouvez l'ambiance médiévale en partant à la conquête des terres et villes du sud de la France avec le jeu Carcassonne. Grâce à ses parties courtes, son mécanisme mêlant tactique et opportunisme, ce petit jeu a tout pour séduire et permettre de grands moments de jeu en famille.

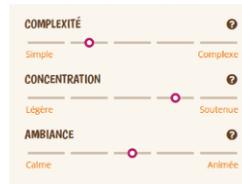
Le plateau de jeu se construit peu à peu au gré de la pose de « tuiles paysage » où l'on retrouve des morceaux de routes, champs et forteresses.

En plaçant judicieusement vos partisans sur le paysage constitué, vous pourrez acquérir des points grâce à la longueur des routes, la grandeur des villes ou des champs. Les points sont décomptés dès qu'un élément est achevé par la pose d'une tuile.

Le jeu s'achève lorsque toutes les tuiles ont été posées. Le paysage est constitué et le vainqueur est le joueur le plus avancé sur le tableau des points.



2 à 8 joueurs
Environ 45 minutes



Dans Citadelles, votre but est de bâtir une cité prestigieuse avant que vos adversaires ne parviennent à construire la leur. Pour développer votre ville et de nouveaux quartiers, il vous faudra bien sûr de l'or, mais aussi le soutien des notables locaux, roi, échevin, cardinal, patricien ou archiviste, et parfois aussi de la lie de la cité, voleur, espion, assassin ou sorcière.

Citadelles est un jeu de bluff, d'intrigues et de stratégie qui se déroule dans un monde médiéval fantastique.

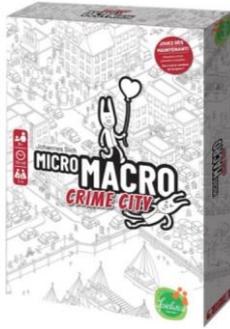
Les parties sont toutes différentes et il vous faudra user de tactique et de ruse pour parvenir au succès en évitant les coups tordus des autres joueurs (vol, assassinat).

A chaque tour, les joueurs doivent incarner un personnage doté d'un pouvoir particulier : construire plus vite, détruire un quartier, assassiner, voler, remplir son trésor, ...

Rebondissements, coups tordus et ruses sont les points forts de Citadelles. Les règles sont simples et accessibles et on se plonge volontiers dans l'ambiance médiévale.



Un jeu de 54 cartes pour jouer à la bataille, au kem's, au solitaire, au menteur, au pouilleux, au président, ...



1 à 4 joueurs
Environ 30 minutes



Bienvenue à Crime City ! Une ville où le crime se cache à chaque coin de rue. De sombres secrets, des vols sournois, des crimes de sang-froid, sont monnaie courante ici. La police n'arrive plus à faire face... C'est pourquoi nous avons besoin de vous ! Vos compétences en observation et en déduction sont requises !

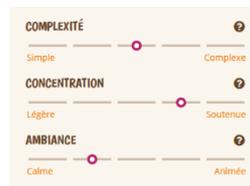
MicroMacro Crime City vous propose de résoudre des enquêtes en observant attentivement une carte géante truffée de détails.

Enquêtez sur des affaires, reconstituez les faits et résolvez les énigmes. Une observation minutieuse est aussi importante qu'une déduction astucieuse !

Dans ce jeu coopératif, les joueurs incarnent des détectives qui devront résoudre des affaires criminelles en observant une carte. Les joueurs choisissent une enquête et retrouvent la première carte. Cette carte vous détaille l'affaire. Prenez ensuite la carte suivante et répondez à la question indiquée. Pour vérifier votre affirmation, retournez la carte. La réponse est au dos ! Continuez de répondre aux questions afin de résoudre l'enquête.



2 à 5 joueurs
Environ 75 minutes



Dans le jeu SmallWorld, les joueurs luttent pour conquérir les régions d'un monde où il n'y a pas de place pour tous ! En choisissant la bonne combinaison entre les 14 Peuples et les 20 Pouvoirs Spéciaux au bon moment, vous pourrez étendre votre empire, souvent aux dépens de vos voisins !

Il n'y a pas assez de place pour tous dans Small World ! Trop de Peuples vivent sur votre territoire - un territoire que vos ancêtres vous ont légué pour que vous bâtissiez un empire et dominiez le monde !

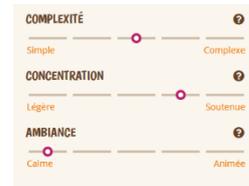
Choisissez une civilisation et étendez votre empire en déplaçant les tuiles représentant votre peuple pour conquérir les régions alentour et amasser des points de victoire. Votre empire finira par atteindre les limites de sa puissance et il vous faudra l'abandonner pour une autre civilisation. La clé de la victoire est de guetter le moment opportun pour faire décliner votre empire et en mener un autre à son apogée. Ce n'est qu'ainsi que vous régnerez sur le monde de Small World !

Grâce à son matériel irréprochable et ses illustrations de qualité, vous plongerez dans un monde où les peuples luttent sans merci en envoyant leurs troupes à la conquête de nouvelles régions : les civilisations les plus faibles seront impitoyablement chassées de ce monde trop étroit.

SmallWorld est un jeu de plateau et de conquête avec des règles simples mais une très grande profondeur stratégique.



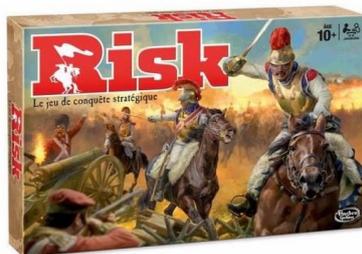
2 à 4 joueurs
30 à 45 minutes



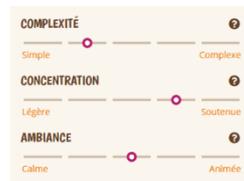
Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originalement décorés de bleu ou polychromes) furent adoptés par les Portugais au moment où leur roi Manuel 1er, durant une visite au palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté des tuiles décoratives.

Manuel 1er ordonna la décoration immédiate, avec des tuiles semblables, des murs de son palais. Azul vous transporte au 16e siècle, truelle en main, à embellir les murs du Palais Royal de Evora !

Azul vous invite à embellir les murs du Palais Royal de Evora en devenant artisan avec un jeu de tuiles très malin et dépayçant.



2 à 5 joueurs
Environ 60 minutes



Menez vos régiments à la victoire. Prenez des décisions pour conquérir le monde.

Entrez dans un monde d'aventure, un monde où chaque décision, chaque déplacement, chaque bataille mettra vos nerfs à rude épreuve et vous apportera gloire et récompense ou défaite et destruction !

3 modes de jeu :

1 - Mode Classique pour les débutants : Une façon rapide et facile de se familiariser avec les règles.

2 - Mode avancé pour les connaisseurs : Entraînez votre vision stratégique !

3 - Mode Face à Face : Il est temps de faire vos preuves !

Le monde appartient aux audacieux mais l'êtes-vous assez pour gagner ?



3, 4 ou 6 joueurs
Environ 60 minutes



Tichu est issu de jeux traditionnels populaires Chinois se jouant en équipes. C'est un jeu de défausse d'une incroyable richesse. Il mélange stratégie, psychologie, entraide, calcul et anticipation. Un enchantement ludique et où le seul tort serait de ne pas y consacrer quelques heures de sa vie.

Amateurs de jeux de plis en équipe (tarot, belote, bridge...), vous prendrez un grand plaisir à jouer et à rejouer à Tichu tant il est profond stratégiquement avec cette touche intemporelle des grands jeux classiques.

Dans cette version exclusive au monde Francophone, vous trouverez un tout nouveau format de cartes (tarot), des règles pour 3, 4 et 6 joueurs, des cartes tutorielles pour vous apprendre à maîtriser les cartes spéciales et des illustrations classiques chinoises à couper le souffle.



2 à 4 joueurs
Environ 20 minutes



La rapidité, la sagacité et la réactivité constituent trois qualités indispensables pour jouer au Ligretto. Tous les participants jouent en même temps et essaient de se débarrasser du maximum de cartes de la même couleur classées par ordre ascendant (de 1 à 10) en les posant au milieu de la table. Ligretto, c'est l'ivresse de la vitesse.



4 à 7 joueurs
Environ 30 minutes



Plongez dans l'impitoyable Far West ! Serez-vous le shérif, un hors-la-loi ou le renégat du coin ?! Peu importe, sachez garder votre rôle secret et éliminez un à un vos adversaires !

Bang ! est un jeu de cartes et de bluff qui vous plongera dans l'ambiance des grands films Western. Ce grand classique aux règles simples mise à fond sur l'interactivité entre les joueurs et leurs capacités à se cacher derrière leur rôle secret pour mieux bluffer l'adversaire.

Un shérif, des hors-la-loi et un renégat s'affrontent dans l'impitoyable Far West. Alors que les hors-la-loi veulent éliminer le shérif, le renégat a pour objectif de tuer les hors-la-loi et de prendre la place du shérif. Avant de s'affronter dans d'implacables duels, les joueurs reçoivent une carte personnage. Les rôles des joueurs sont secrets excepté celui du shérif.

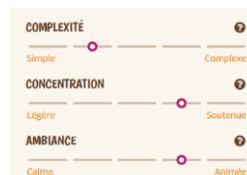
À chaque tour, les joueurs piochent deux cartes puis jouent autant de cartes qu'ils le souhaitent pour réaliser leurs actions : piocher des cartes supplémentaires (Convoi, Diligence) ou tirer sur leurs adversaires (Bang, Duel) par exemple... Au début de la partie, les joueurs ne peuvent attaquer que leurs voisins immédiats. Acquérir une arme leur permettra de pouvoir tirer sur un plus grand nombre de joueurs en augmentant la portée de leurs tirs.

La partie se termine à la mort du shérif. Si le renégat est seul en jeu, il l'emporte. Sinon, ce sont les hors-la-loi qui gagnent. À l'inverse, si le shérif est le dernier survivant, il remporte la partie.

13



2 à 13 joueurs
Environ 30 minutes

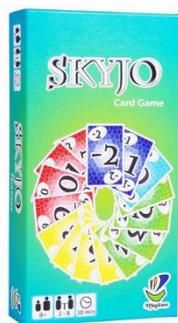


Portez le bon Masque au bon moment, profitez de son pouvoir et amassez une fortune suffisante pour remporter la partie. La tâche ne sera pas facile ; les Masques s'échangent entre les joueurs... au point que personne ne peut être certain de qui se cache derrière quel Masque !

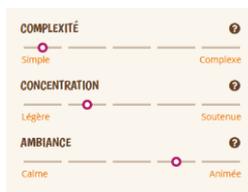
Chacun possède une carte face cachée devant lui, représentant un masque. À son tour, un joueur peut exécuter l'une des trois actions possibles : regarder la carte qui est devant lui (c'est le seul moyen de savoir) ; prendre celle d'un autre joueur, les mélanger, et lui redonner, toujours face cachée, la vôtre ou la sienne, pour le perdre ; annoncer son masque et exécuter le pouvoir correspondant, mais les autres joueurs peuvent contester et pourraient vous démasquer si vous avez menti ! Mais savez-vous vous-même quel masque vous avez ?

Le premier qui obtient 13 pièces, grâce aux pouvoirs des masques, remporte la partie.

Neuf scénarios vous proposent de jouer avec différentes combinaisons parmi les 17 masques différents, pour des parties toujours renouvelées.



2 à 8 joueurs
Environ 30 minutes



Dans Skyjo, anticipez, soyez audacieux dans vos décisions et remplacez vos cartes judicieusement pour avoir le moins de points à la fin de la partie.

Au début de la partie les joueurs disposent 12 cartes faces cachées devant eux et en retournent 2 faces visibles. A son tour de jeu le joueur doit piocher une carte dans la pioche ou dans la défausse.

S'il se décide pour la carte visible de la défausse il doit immédiatement échanger cette carte avec l'une de ses douze cartes et la poser face visible.

S'il se décide pour la carte face cachée de la pioche, il peut regarder la carte et choisir s'il veut l'échanger contre l'une de ses cartes (cachées ou visibles).

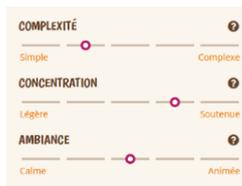
S'il ne veut pas garder la carte tirée, il la défausse, mais doit révéler une de ses cartes.

Il est possible de défausser 3 cartes d'un coup si toutes les cartes d'une même colonne sont identiques. Lorsqu'un joueur a révélé toutes ses cartes, le tour se termine puis la manche s'arrête. Les joueurs comptent les points des cartes qui restent devant eux.

Dès qu'un joueur atteint 100 points ou plus, le joueur ayant cumulé le moins de points remporte la partie !



1 joueur minimum
Environ 15 minutes



Suivez les aventures d'agents secrets loufoques dans une succession d'énigmes originales à résoudre seul ou à plusieurs. En utilisant les associations d'idées, faites des ricochets de mot en mot pour trouver le bon chemin et résoudre le rébus final !

30 énigmes successives vous présentent l'aventure loufoque d'une équipe d'agents secrets. Chaque énigme est constituée d'un dialogue dont il faut découvrir la dernière phrase pour comprendre l'histoire, Pour la trouver, le ou les joueurs (en collaborant) doivent résoudre une grille de 25 mots dont la plupart doivent être cachés par des «galets». Pour les placer, les joueurs doivent trouver des couples de mots obligatoirement alignés.

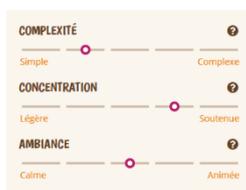
Chaque couple de mots amène par ricochet (association d'idées) au couple de mots suivant, jusqu'à ce que tous les galets soient posés.

À la fin, les mots encore visibles (de 3 à 5) présentent un rébus drôle qui, une fois lu à haute voix dans le bon ordre, permet aux joueurs de découvrir une phrase ! La dernière du dialogue...

Le contexte et des indices permettent aux joueurs de trouver le bon ordre. En cas d'erreur de parcours, ils doivent retourner en arrière ou recommencer, en regardant si besoin les réponses fournies.



2 à 5 joueurs
Environ 20 minutes



Dans le jeu Hanabi, vous incarnez des artificiers qui coopèrent afin de composer 5 feux d'artifice de couleurs différentes.

Hanabi est un jeu de cartes rapide et qui bénéficie de règles simples et vite expliquées. Il s'adresse donc à tous types de joueurs.

Son originalité réside dans la façon de tenir ses cartes en main : c'est en effet tournées vers vos coéquipiers que vous tiendrez vos cartes et c'est en échangeant des informations entre joueurs que vous tenterez de relever le défi du jeu.

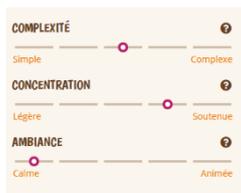
Avec ce principe subtil et amusant, le jeu Hanabi demande de la mémoire mais aussi de la ruse pour utiliser les informations que vous donneront vos partenaires tout en leur donnant vous-même la meilleure information. Car c'est au centre de tous que devront se constituer les plus beaux tirs de feux d'artifice et les erreurs de pose de cartes pourront vous coûter cher.

Avec Hanabi, l'entraide est la clé pour réaliser un spectacle inoubliable et éviter les huées de la foule... Pour l'emporter, vous devrez constituer en vous entraînant cinq suites croissantes de cartes de même couleur. Pour ce faire, chaque joueur peut à son tour soit donner une information sur une couleur ou sur une valeur de cartes appartenant à un partenaire, soit défausser une carte, soit jouer une carte. Un jeton bleu est défaussé dès qu'une information est donnée.

Avant que les 8 jetons bleus de départ ne soient utilisés, il faut défausser des cartes pour pouvoir de nouveau informer ses camarades sur leur main (une carte défaussée = un jeton bleu récupéré). Une pose de carte est validée si cette carte complète ou commence une couleur de feu. Dès qu'une erreur est commise, un jeton rouge de malus est attribué aux joueurs. En récolter 3 fait perdre la partie.



2 joueurs
Environ 30 minutes



Développez votre science et votre armée, construisez de prestigieux bâtiments et menez votre civilisation à la victoire !

Le jeu 7 Wonders Duel est une version autonome dans l'univers de 7 Wonders, spécialement conçu pour 2 joueurs.

7 Wonders - Duel propose un tout nouveau système de partage des cartes, 3 conditions de victoire, des progrès scientifiques, un système militaire original et 12 merveilles à combiner pour des parties addictives et toujours renouvelées.