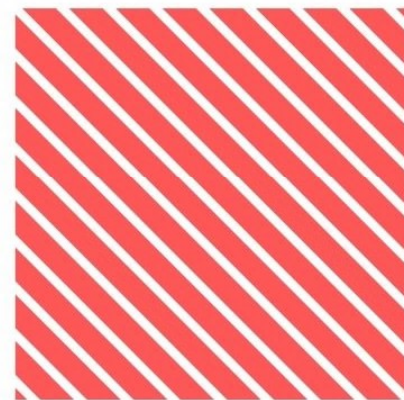
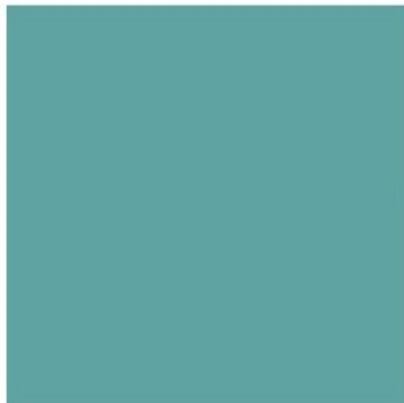


médiathèque
gabriel Tarde



Catalogue Jeux de Société



ÉTÉ 2023

6 qui prend / Wolfgang KRAMER ; illustré par Franz VOHWINKEL. - Wimereux : Gigamic, 1994.

Résumé : Débarrassez-vous de vos cartes sans récolter les bêtes à cornes ?

6 Qui Prend ! est un jeu de cartes. Rapide et amusant, ce petit jeu aux règles simples est devenu un incontournable.

2 à 10 joueurs Environ 30 minutes À partir de 10 ans

104 cartes et 1 livret de règles.

Cote: **J KRA.**

7 wonders / Antoine BAUZA ; illustré par Miguel COIMBRA. - Bruxelles : Repos Production, 2020.

Résumé : 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.

3 à 7 joueurs Environ 30 minutes À partir de 10 ans

7 plateaux Merveille, 7 cartes Merveille, 49 cartes Âge I, 49 cartes Âge II, 50 cartes Âge III, 46 jetons Conflit, 24 pièces de monnaie de valeur 3, 46 pièces de monnaie de valeur 1, 1 carnet de scores, 1 livret de règles, 1 aide de jeu..

Cote: **J BAU.**

7 Wonders Duel / Antoine BAUZA ; Bruno CATHALA. - Bruxelles : Repos Production, 2015.

Résumé : 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.

2 joueurs Environ 30 minutes À partir de 10 ans

1 plateau de jeu, 66 cartes Âge (44 x 68mm), 7 cartes Guilde (44 x 68mm), 12 cartes Merveille (65 x 100mm), 4 jetons Militaire, 10 jetons Progrès, 1 pion Conflit, 31 pièces, 1 carnet de scores, 1 règle de jeu, 1 aide de jeu.

Cote: **J BAU.**

Avalon / Don ESKRIDGE ; illustré par Louis FRANCISCO et George PATSOURAS et Nan SUMANA et RAFAł et SZYMA. - Bordeaux : Matagot, 2021.

Résumé : Arthur représente l'avenir de la Bretagne, une promesse de prospérité et d'honneur. Mais les serviteurs sans scrupules de Mordred sont dissimulés parmi ses courageux guerriers.

Ces représentants du Mal sont peu nombreux, mais ils savent se reconnaître entre eux. Un seul des vassaux d'Arthur sait les démasquer. Merlin connaît les agents du Mal, mais il ne peut communiquer que par énigmes, car si son identité venait à être découverte, son destin serait scellé.

Dans le jeu Avalon, les joueurs sont soit des Fidèles Vassaux d'Arthur, combattant pour le Bien et l'honneur, soit adeptes de la voie du Mal choisie par Mordred. Une partie se joue en plusieurs Tours. Chaque Tour comprend une étape de composition d'Équipe et une étape de Quête. Lors de l'étape de composition de l'Équipe, le Roi choisit les joueurs qu'il voudrait avoir dans son Équipe pour accomplir une Quête. Les joueurs votent ensuite pour approuver cette Équipe et passer à l'étape de Quête ou pour la rejeter et passer le jeton Roi au joueur suivant pour qu'il propose une nouvelle Équipe.

Lors de l'étape de Quête, les joueurs de l'Équipe détermineront le succès (ou non) de la Quête. Le Bien remporte la victoire en accomplissant trois Quêtes. Le Mal gagne en faisant échouer trois Quêtes. Le Mal peut aussi l'emporter en assassinant Merlin à la fin de la partie, ou si une Quête ne peut pas être entreprise. La partie prend immédiatement fin dès que trois Quêtes ont été accomplies ou que trois Quêtes ont échoué. Les joueurs du Mal l'emportent si trois Quêtes échouent.

La partie prend également fin si cinq Équipes sont rejetées lors du même Tour. Si trois Quêtes sont

accomplies brillamment, les joueurs du Mal ont une dernière chance de remporter la partie s'ils arrivent à nommer le joueur du Bien qui incarne Merlin.

5 à 10 joueurs Environ 30 minutes À partir de 12 ans

3 tableaux de Score, 10 cartes Personnage, 10 cartes Quête, 1 livret de règles, 5 marqueurs Score, 5 pions Équipe, 1 jeton Roi, 20 pions Vote, 10 aides de jeu, 7 cartes Allégeance, 2 cartes Personnage, 1 pion Équipe, 1 pion Excalibur, 1 marqueur Tour, 1 marqueur Scrutin.

Cote: **J ESK.**

Les Aventuriers du rail : Autour du monde / **Alan R. MOON.** - Los Altos : Days Of Wonder, 2016.

Résumé : Le monde change rapidement. Partout à la surface du globe, des voies ferrées sortent de terre et traversent villes et campagnes. Des voyages qui duraient plusieurs semaines il y a encore quelques années se font maintenant en quelques jours. 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 emmènent 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 autour d'un plateau et d'un matériel de qualité.

2 à 5 joueurs 60 à 120 min. À partir de 10 ans

1 plateau de jeu double-face (Monde / Grands Lacs), 165 wagons en plastique, 250 bateaux en plastique, 140 cartes Transport (56x87mm Format Standard USA), 120 cartes Destination (56x87mm Format Standard USA), 15 ports, 5 marqueurs de score..

Cote: **J MOO.**

2

Awalé.

Résumé : L'incontournable des jeux du monde : un jeu de réflexion ancestral originaire d'Afrique. L'Awalé (ou Awelé) est un jeu traditionnel inventé en -4000 avant J-C. Il a traversé les continents de l'Afrique à l'Asie mineure. D'un principe simple, l'Awalé est pourtant un jeu de réflexion profond qui vous demandera calcul et concentration.

1 plateau de jeu pliable en bois d'Iroko massif - 48 graines de *Caesalpinia crista*.

2 joueurs Environ 15 minutes À partir de 8 ans.

Cote: **J JEU.**

Azul / Michael KIESLING ; illustré par Chris QUILLIAMS. - Rigaud : Next Move, 2016.

Résumé : Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originellement 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 4 joueurs 30 à 45 minutes À partir de 8 ans

100 Tuiles en résine - 4 Plateaux de joueurs - 9 Cercles Fabrication - 4 Marqueurs de score - 1 Marqueur de premier joueur - 1 Sac en lin - 1 Règle de jeu.

Cote: **J KIE.**

Bang / Emiliano SCIARRA ; illustré par Alessandro PIERANGELINI. - Italie : DaVinci Games, 2011.

Résumé : 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.

4 à 7 joueurs Environ 30 minutes À partir de 8 ans

7 cartes rôles, 16 cartes personnages, 80 cartes actions et accessoires, 30 pions balles, 7 cartons de jeu, 7 cartes de résumé des règles, un livret de règles..

Cote: **J SCI**.

Bang ! : Le jeu de dés / **Michael PALM ; Lukas ZACH**. - Italie : DaVinci Games, 2020.

Résumé : Dans l'Ouest sauvage, la lutte éternelle entre la Loi et les Hors-la-loi fait plus que jamais rage. Soudain, une pluie de flèches obscurcit le ciel : les indiens attaquent!

Serez-vous assez brave pour leur tenir tête? Aurez-vous le courage de défier le sort ? Saurez-vous démasquer et éliminer les fines gâchettes qui vous entourent ?

Dans Bang! le jeu de dés, la lutte est acharnée entre le shérif, les hors-la-loi et le renégat. Chacun veut éliminer le clan adverse et les balles fusent de partout ! Méfiez-vous des Indiens et de la dynamite, et ne vous trompez pas d'ennemi, car les rôles sont secrets sauf celui du shérif...

Le jeu de dés conçu à partir du célèbre Bang! est tout aussi amusant et encore plus tendu avec ses parties de 15 minutes maximum. Même si vous êtes allergique à l'aspect aléatoire des jets de dés, vous pourrez sortir votre épingle du jeu en optimisant vos trois tirages possible.

Soyez donc audacieux et forcez la chance en utilisant à bon escient vos jets de dés. Derrière son côté plus léger par rapport à son aîné, Bang! Le Jeu de dés se révèle une bonne surprise et une adaptation réussie.

Et si malgré tous vos efforts, vous êtes à moitié mort, rien de tel qu'une petite mousse pour ne pas finir en bière !

3 à 8 joueurs Environ 15 minutes À partir de 8 ans

5 dés Bang!, 30 cartes (8 rôles, 16 personnages, 6 aides de jeu), 9 jetons Flèche, 40 jetons Balle, la règle du jeu..

Cote: **J PAL**.

La bonne paye / **Paul J. GRUEN**. - Pawtucket : Hasbro, 1974.

Résumé : Du 1er au 31 du mois, gérez votre budget en famille et en vous amusant.

La Bonne Paye est un jeu de plateau connu de tous dans lequel il faut bien gérer son argent pour être le plus riche en fin de partie.

2 à 6 joueurs Environ 45 minutes À partir de 8 ans.

Cote: **J GRU**.

Carcassonne / **Klaus-Jürgen WREDE**. - Carmel : Z-Man Games, 2020.

Résumé : Carcassonne n'est pas seulement le nom d'une ville du sud de la France. Rendue célèbre par ses remparts et ses fortifications, c'est aussi un nom évocateur d'un monde moyen-âgeux fait de chevaliers et de luttes fratricides.

Retrouvez l'ambiance médiévale en partant à la conquête des terres et villes du sud de la France avec le jeu Carcassonne. Arpentez chemins et champs pour asseoir votre puissance, bloquez vos adversaires et triomphez par votre stratégie sur le tableau des scores.

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.

Primé en Allemagne - « Spiel des Jahres 2001 » (Jeu de société de l'année) - Carcassonne est un jeu d'une très grande simplicité, accessible à tous et original.

Votre but : Obtenir le plus de points lors du décompte final.

A la manière des célèbres Dominos, le plateau de jeu se construit peu à peu au gré de la pose de «

tuiles paysage » où l'on retrouve de 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 en effet décomptés dès qu'un élément (route, ville etc.) 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 5 joueurs Environ 35 minutes À partir de 7 ans

72 tuiles du jeu de base ; • 12 tuiles de l'extension Rivière ; • 1 plateau de pointage ; • 40 partisans en bois de 5 couleurs ; • Règles du jeu.

Cote: **J WRE.**

Casse-têtes. - Wimereux : Gigamic.

Résumé : Testez votre logique pure...!

Coffret de 4 casse-têtes en métal de niveau Expert..

Cote: **J JEU.**

Catan / Klaus TEUBER ; illustré par Michaël MENZEL. - Stuttgart : KOSMOS, 1995.

Résumé : 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 et un excellent négociateur et un bâtisseur chevronné.

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

Matériel : 1 livret de règles ; 37 hexagones de terrain ; 95 cartes de matière première ; 25 cartes de développement ; 96 pions infrastructures de quatre couleurs différentes ; 18 jetons numérotés ; 4 fiches coûts de construction et 2 fiches spéciales ; 1 figurine de brigand ; 2 dés ; 1 cadre pour maintenir le plateau de jeu en place.

3 à 4 joueurs - Environ 60 minutes - À partir de 8 ans.

Cote: **J TEU.**

Citadelles / Bruno FAIDUTTI. - Quatrième édition. - Séville : Edge, 2016.

Résumé : 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. Les joueurs amassent de l'or qu'ils dépensent ensuite pour bâtir les quartiers qui composent leur cité médiévale. À la fin de la partie, le joueur qui a constitué la plus belle, la plus grande, la plus prestigieuse cité est vainqueur.

Citadelles est un jeu de stratégie qui se déroule dans un monde médiéval fantastique. Vous devez construire la plus grande et la plus belle ville du monde, avec différentes cartes qui représentent les quartiers: Université, Château, Cathédrale etc.

Pour réaliser cela, vous serez tour à tour l'un des plus puissants personnages de la ville, le Roi, l'Evêques, le Marchand etc. Mais il n'est pas facile de construire une Citadelles prospère et unique: cela nécessite richesses, ambition et filouterie.

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

Chaque joueur développe une cité pour la rendre la plus riche et la plus prestigieuse. Vous construisez des quartiers à l'aide de cartes que vous exposez devant vous.

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, protéger sa cité, piocher plus de cartes .

Pourrez-vous deviner quels sont les personnages choisis par les autres joueurs ? Serez-vous victime de l'assassin ou du voleur ? A moins que vous ne soyez vous-même l'assassin ou le voleur! 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 parfaitement illustrée sur des cartes de grande qualité.

Cette 4ème édition du célèbre jeu Citadelles contient les personnages et les quartiers du jeu originel et de son extension, La Cité Sombre, ainsi que 9 nouveaux personnages et 12 quartiers inédits, offrant plus de variété que jamais !

2 à 8 joueurs Environ 45 minutes À partir de 10 ans

27 cartes Personnage - 84 cartes Quartier - 27 jetons Personnage - 5 jetons - 1 Couronne en Plastique - 6 cartes d'aide de jeu - 30 Pièces d'Or en plastique - 1 livret de Règles
Les cartes Personnage sont de dimension : 70 x 120mm / Les cartes Quartier sont de dimension : 57,5 x 89 mm.

Cote: **J FAI.**

Cluedo. - Pawtucket : Hasbro, 2020.

Résumé : Cluedo, c'est le jeu des grands détectives. Soyez le premier à démasquer l'assassin et à découvrir le lieu et l'arme du crime, par élimination et déduction.

La grande nouveauté : de nouveaux lieux du crime, de nouvelles armes et un nouveau paquet de cartes avec des indices pour résoudre l'énigme ! Et attention : le meurtrier peut sévir de nouveau et vous éliminer du jeu !

3 à 6 joueurs Environ 45 minutes À partir de 9 ans

Contient : 1 plateau de jeu, 6 pions personnages, 6 armes miniatures, 50 cartes (6 cartes Personnage, 6 cartes Arme, 9 cartes Pièce et 29 cartes Indice), 1 étui confidentiel, 1 carnet de détective, 2 dés et les règles du jeu..

Cote: **J CLU.**

Code names / Vlaada CHVATIL. - Heillecourt : Iello, 2016.

Résumé : 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 25 informateurs sur la table mais leurs agents, eux, ne voient que leur Nom de Code. Les équipes rivalisent d'ingéniosité pour être les premiers à prendre contact avec tous les informateurs. Pour cela, les Maître-Espions donnent un seul mot d'indice pouvant désigner plusieurs Noms de Code sur la table.

Leurs agents essayent, dès lors, de deviner les Noms de Code de leur couleur et d'éviter ceux de l'autre équipe. Et surtout, il faut absolument éviter l'Assassin. La première équipe qui identifie tous ses informateurs gagne la partie.

5

2 à 8 joueurs Environ 15 minutes À partir de 12 ans

8 tuiles Informateur bleu, 8 tuiles Informateur rouge, 1 tuile Agent Double, 7 tuiles Témoin, 1 tuile Assassin, 200 cartes Nom de Code (43.5x67.5mm), 40 cartes Clé, 1 support de carte Clé, 1 sablier et 1 livret de règles..

Cote: **J CHV.**

Code names Images / Vlaada CHVATIL. - Heillecourt : Iello, 2016.

Résumé : Jouez avec des images à la place des mots...

Codenames Images est un jeu d'ambiance et de déduction sur le même principe que le jeu Codenames mais avec des images à la place des mots.

Laissez-vous tenter par la version images de Codenames. Pour jouer, devinez ou faites deviner des images plus loufoques les unes que les autres. Plus accessible que la version classique, Codenames Images garde la même profondeur de jeu tout en étant plus visuel.

Dans le jeu Codenames Images, vous et votre rival connaissez les 20 cartes à faire deviner. Votre équipe parviendra-t-elle à vous comprendre pour les retrouver ? Donnez un et un seul indice, qui peut être en lien avec plusieurs cartes sur la table. Votre équipe tente de les deviner grâce à votre indice, tout en évitant celles qui appartiennent à l'autre équipe. Et surtout, ne faites jamais deviner l'assassin, ou vous perdrez immédiatement la partie !

Matériel : 7 tuiles équipe Bleue, 7 tuiles équipe Rouge, 1 tuile Extra, 4 Tuiles Neutre, 1 tuile Assassin, 140 cartes Image, 60 cartes Clé, 1 support de carte Clé et 1 livret de règles.

2 à 8 joueurs Environ 15 minutes À partir de 10 ans.

Cote: **J CHV.**

Dames chinoises. - Barr : Macajou.

Résumé : Les dames chinoises est un jeu de réflexion et d'astuce pour 2 à 6 joueurs. Chaque joueur

aura pour objectif de mener ses pions de l'autre côté de sa maison. Le premier à y parvenir remporte la partie.

2 à 6 joueurs Environ 45 minutes À partir de 7 ans.

Plateau rond, 60 pions de couleurs en bois (6 couleurs).

Cote: **J JEU.**

Danseuse II : Ballerina II de Joan Miro : Puzzle 1000 pièces / **EUROGRAPHICS**

PUZZLE. - Montréal : EUROGRAPHICS PUZZLE. - 1000 pièces ; 48x68 cm.

Cote: **J EUR.**

Dixit / Jean-Louis ROUBIRA ; illustré par Marie CARDOUAT. - Poitiers : Libellud, 2008.

Résumé : 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 6 joueurs Environ 30 minutes À partir de 8 ans

84 cartes grand format (80mmx120mm), un plateau de jeu, 6 pions "Lapin" en bois, 36 cartons de vote, un livret de règles..

Cote: **J ROU.**

Dobble / Denis BLANCHOT. - Guyancourt : ASMODEE, 2009.

Résumé : Le roi des jeux de rapidité et d'observation, facile à jouer et à emporter dans sa petite boîte métal !

Dobble est un jeu d'observation et de rapidité où tous les joueurs jouent en même temps et essayent de retrouver les paires de symboles.

Cinquante symboles, cinquante-cinq cartes et 8 symboles sur chaque carte... et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte...

Dobble est un pur jeu d'ambiance basé sur l'observation et la rapidité. Ce petit jeu idéal pour l'apéro est une suite de mini-jeux utilisant toujours ce même matériel : les cartes de symboles.

Quelle que soit la variante de jeu choisie, repérez plus vite que vos adversaires le seul et unique symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Ensuite, récupérez la carte comportant le même symbole que la vôtre, défaussez votre carte ou refilez-la à un adversaire, selon les règles de la variante à laquelle vous jouez.

Avec le jeu Dobble, tout le monde joue en même temps et les parties sont courtes et donc adaptées pour animer un début de soirée ou un apéro. Vous pouvez jouer à tous les mini-jeux dans l'ordre, dans le désordre, ou rejouer toujours au même. Le principal est de s'amuser !

2 à 8 joueurs Environ 15 minutes À partir de 6 ans.

Cote: **J BLA.**

Dune : Ilya Baranovsky / **Bill EBERLE ; Jack KITTREDGE ; Peter OLOTKA ; illustré par Ilya BARANOVSKY.** - Earlysville : Gale Force Nine, 2019.

Résumé : Imaginez que vous puissiez contrôler les troupes d'une famille noble, d'une guilde ou d'un ordre religieux sur une planète aride qui constitue l'unique site de production de la substance la plus recherchée de l'univers connu...

Bienvenue dans ce classique des jeux de société, né il y a plus de 40 ans, et qui vous propose de recréer l'incroyable univers de Dune, le classique de Franck Herbert.

Vous êtes le chef de l'une des six grandes factions. Elles souhaitent toutes contrôler la ressource la plus précieuse de l'univers : le Mélange, cette mystérieuse Épice que l'on extrait de la planète Dune. Comme le dit Leto Atréides : "Mais tout cela n'est rien à côté du Mélange. Une seule poignée suffit à s'acheter une demeure sur Tupile. On ne peut le produire. Il faut l'extraire du sol d'Arrakis. Le Mélange est unique en son genre et ses propriétés gériatriques sont reconnues".

Et sans le Mélange, les voyages dans l'espace seraient impossibles. Ce n'est qu'en consommant cette drogue que les Navigateurs de la Guilde peuvent avoir les visions du futur leur permettant de trouver leur voie dans l'hyperespace.

Qui parviendra à prendre le contrôle de Dune ?

Incarnez le personnage de votre choix et trouvez la réponse à cette question.

Cette version 2019 est une réédition revue et améliorée du jeu mythique sorti en 1979.

2 à 6 joueurs Environ 120 minutes À partir de 14 ans.

Cote: **J EBE.**

Dune : Secrets enfouis / Jakub POCZETY ; Przemyslaw RYMER ; Ignacy TRZEWICZEK ; Weronika SPYRA ; illustré par Maciej JANIK et Mateusz KOPACZ. - Heillecourt : Iello, 2022.

Résumé : Arrakis, la planète source de l'épice, perdue aux confins de l'Imperium, regorge d'intrigues, de rivalités, de guerres, et de sable à perte de vue. Sur cette planète tristement célèbre surnommée Dune, vous vous retrouvez pris à partie entre deux Grandes Maisons. La sinistre Maison Harkonnen cherche à s'enrichir et à s'emparer du pouvoir, tandis que les partisans de la Maison Atréides rallient une rébellion initiée par les autochtones, longtemps réprimés par les Harkonnen.

Dune : Secrets Enfouis est un jeu narratif coopératif dans lequel vous rejoignez la résistance contre la Maison Harkonnen ! Lors de cette aventure originale inspirée du film à succès, vous devrez accomplir une série de missions avec des ressources limitées dans un temps imparti. Il vous sera impossible d'effectuer toutes les rencontres : des sacrifices devront être faits tout au long de l'histoire, qui évoluera au fur et à mesure des décisions difficiles que vous prendrez !

Prenez part aux actions secrètes des rebelles à travers une expérience immersive unique à travers 3 chapitres nourris de rencontres surprenantes et un prologue pour découvrir l'univers du jeu.

À la fin de chaque chapitre, vous devez remplir un rapport faisant état des informations que vous avez recueillies ainsi que des propositions pour poursuivre votre aventure : ces rapports influencent la trame de l'histoire. Il n'y a ni gagnant ni perdant. Au contraire, vos expériences et vos décisions créent une histoire qui vous est propre !

1 à 4 joueurs 2 à 3 heures À partir de 14 ans

1 paquet Rencontre (72 cartes), 1 paquet Soutien (24 cartes), 4 introductions de chapitre, 1 marqueur Conséquence, 1 marqueur Temps, 5 jetons Conséquence, 27 jetons Ressource (6 Arme, 6 Épices, 6 Eau, 6 Subterfuge, 3 Joker), 1 planche d'autocollants Compétence, 1 plateau principal, 4 plateaux Personnage/Partisan, 1 plan de Dune, 1 plan de Tel Gezer et 1 livret de règles..

Cote: **J POC.**

Echoes : Le cocktail : Jeu d'enquête audio : Thomas Giles, Samuel Bourguignon & Harnickell Design / Dave NEALE ; Matthew DUNSTAN ; illustré par Thomas GILES et Samuel BOURGUIGNON et HARNICKELL DESIGN. - Pfastatt : Ravensburger, 2022.

Résumé : Dans la pâle lueur d'un bar clandestin de New York, la pègre se réunit pour planifier ses prochains crimes. Écoutez les conversations au bar et tentez de résoudre l'énigme qui entoure l'infâme chef de bande, connu sous le nom de "Cruel Steve".

Dans Echoes, vous faites partie d'une équipe d'enquêteurs très particuliers. Vous avez le don de percevoir des bruits et des voix mystérieuses émanant des objets : les fameux "échos du passé".

Grâce à vos capacités uniques, faites parler ces objets et résolvez l'énigme qu'ils recèlent en remettant dans l'ordre les différents fragments de l'histoire et ainsi reconstituer les faits. Parviendrez vous à élucider ce qui s'est vraiment passé ?

1 à 6 joueurs Environ 60 minutes À partir de 14 ans

18 cartes Objet, 6 tuiles Objet de début de chapitre et 1 Règle du jeu.

Le téléchargement de l'application gratuite Ravensburger Echoes est nécessaire pour jouer..

Cote: **J NEA.**

Echoes : La danseuse : Jeu d'enquête audio : Thomas Giles, Samuel Bourguignon & Harnickell Design / Dave NEALE ; Matthew DUNSTAN ; illustré par M81Studio. - Pfastatt : Ravensburger, 2022.

Résumé : Le fantôme d'une jeune fille hante une demeure dans la lande écossaise. Écoutez les fragments de sa mystérieuse histoire et résolvez l'énigme autour de sa mort pour l'aider à quitter ce monde en paix.

Dans Echoes, vous faites partie d'une équipe d'enquêteurs très particuliers. Vous avez le don de percevoir des bruits et des voix mystérieuses émanant des objets : les fameux "échos du passé".

Grâce à vos capacités uniques, faites parler ces objets et résolvez l'énigme qu'ils recèlent en remettant dans l'ordre les différents fragments de l'histoire et ainsi reconstituer les faits. Parviendrez vous à élucider ce qui s'est vraiment passé ?

1 à 6 joueurs Environ 60 minutes À partir de 14 ans

18 cartes Objet, 6 tuiles Objet de début de chapitre et 1 Règle du jeu.

Le téléchargement de l'application gratuite Ravensburger Echoes est nécessaire pour jouer..

Cote: **J NEA.**

Frida Kalho : Puzzle 1000 pièces / D-TOYS S.A.. - Sfantu Gheorghe : D-TOYS S.A.. - 1000 pièces.

Cote: **J D-T.**

Galerapagos / Laurence GAMELIN ; Philippe GAMELIN ; illustré par Jonathan AUCOMTE. - Wimereux : Gigamic, 2017.

Résumé : Coopérez pour survivre... mais pas trop..!

Galèrapagos est un jeu d'ambiance plein de rebondissements, de diplomatie et de fourberie où vous tenterez de survivre sur une île déserte.

3 à 10 joueurs Environ 20 minutes À partir de 10 ans

Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon...

Ne vous inquiétez pas, cette île est pleine de ressource et vous aussi ! Il vous suffit de construire un beau radeau pour rentrer et de trouver à boire et à manger en attendant le départ. Et puis il règne entre vous une magnifique solidarité...enfin tant qu'il y a à manger et à boire pour tout le monde en tout cas.

Dans le jeu Galèrapagos, à chaque tour, les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau. Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie.

Il est possible de gagner tous ensemble (comme c'est beau) ou tout seul comme un fennec... Il est également possible que ce soit l'île qui l'emporte si vous êtes tous malencontreusement décédés en route...C'est un jeu presque coopératif où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour vous garantir une place pour le voyage retour !

- 1 plateau de jeu - 3 marqueurs en bois - 92 cartes - 6 boules en bois - 1 sac - règle du jeu..

Cote: **J GAM.**

The game / Steffen BENNDORF. - Paris : Oya, 2015.

Résumé : Le jeu est votre ennemi. Votre seule chance de le vaincre est de jouer en équipe. Tous ensemble !

Dans le jeu The Game, votre objectif à tous est de vous débarrasser de toutes vos cartes contenant des nombres sur 4 piles au centre de la table : 2 sont ascendantes, 2 sont descendantes et à chaque tour, vous devez poser au moins 2 cartes.

La règle de The Game est donc simple mais votre mission ne l'est pas. Unissez-vous donc pour réaliser cet incroyable défi !

1 à 5 joueurs Environ 20 minutes À partir de 8 ans

102 cartes - 1 règle de jeu.

Cote: **J BEN.**

Gods love dinosaurs : Kasper Lapp Illustrateur(s)Gica Tam Éditeur(s)Catch Up Games / Kasper LAPP ; illustré par Gica TAM. - Lyon : Catch Up Games, 2021.

Résumé : Gérez votre troupeau de dinosaures...

Gods Love Dinosaurs est un jeu stratégie et de plateau pour 2 à 5 joueurs.

2 à 5 joueurs Environ 60 minutes À partir de 10 ans

Agrandissez votre troupeau de dinosaures en les nourrissant pour leur faire pondre les œufs qui vous rapporteront des points de victoire. Mais la tâche n'est pas si facile. Il vous faudra créer un écosystème florissant en respectant les règles de la chaîne alimentaire. En tant que divinité, vous avez hérité de la lourde tâche de créer de toutes pièces un écosystème avec une chaîne alimentaire animale équilibrée entre proies et prédateurs. Le problème, c'est que vous aimez tellement les Dinosaures que vous allez juste vouloir en créer le plus possible !

À chaque tour, vous ajoutez une tuile à votre écosystème, pour obtenir de nouveaux animaux et leur offrir l'espace et les ressources nécessaires pour qu'ils se multiplient.

De temps à autre, vos Dinosaures seront lâchés dans votre écosystème, dévorant tous les animaux. Plus ils mangent, plus ils pondent d'œufs - et plus vous marquez de points ! Mais faites bien attention à ne pas manger trop d'animaux. L'équilibre de votre écosystème est fragile et le régénérer prend du temps. S'il est vide la prochaine fois que vos Dinosaures s'activent, les conséquences sur votre partie pourraient bien être dramatiques.

1 plateau Animaux, 5 sets de départ, 84 tuiles Écosystème, 20 pions Dinosaur, 35 pions Rat, 25 pions Grenouille, 30 pions Lapin, 25 pions Tigre, 25 pions Aigle, 45 pions Œuf, livret de règles.

Cote: **J LAP.**

Hanabi / Antoine BAUZA ; illustré par Gerald GUERLAIS. - Versailles : Cocktail Games, 2019.

Résumé : 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 à 5 joueurs Environ 20 minutes À partir de 8 ans

50 cartes Hanabi, 8 jetons bleus, 3 jetons rouges et une règle du jeu..

Cote: **J BAU.**

Hanafuda Koï-Koï / illustré par Pascal BOUCHER. - Allasac : Robin Red Game, 2023.

Résumé : Jeu de cartes traditionnel et populaire japonais s'inspirant des 4 merveilles de la nature.

Hanafuda, traduit littéralement par Jeu des Fleurs est un jeu de stratégie et de combinaisons de cartes traditionnel japonais.

Dans Hanafuda, vous devez cumuler le plus grand nombre de points en formant des combinaisons gagnantes de cartes appelées Yaku.

Lorsqu'un Yaku est réalisé, le joueur peut choisir de stopper la manche et gagner les points correspondants, ou dire "Koï-Koï" pour poursuivre la manche et tenter de gagner plus de points, au risque de perdre si son adversaire réalise un Yaku avant lui. Mais si il arrive à faire un second Yaku, son score de base est doublé et ainsi de suite s'il décide de ne pas mettre fin à la partie.

2 joueurs Environ 35 minutes À partir de 8 ans

La boîte de jeu contient 48 cartes divisées en 12 familles illustrant chacune un mois de l'année associé à une fleur (chaque famille est composée de 4 cartes) + 2 jokers + 5 cartes d'aide de jeu + 1 livret de règles détaillées..

Cote: **J BOU.**

Imagine / Shotaro NAKASHIMA. - Versailles : Cocktail Games, 2016.

Résumé : Dans le jeu Imagine, vous allez tenter de faire deviner des mots à l'aide de 61 cartes transparentes que vous allez assembler, superposer, combiner, voire animer.

Ce jeu d'ambiance original et très amusant vous propose des possibilités infinies. A chaque tour, le joueur qui doit faire deviner une énigme peut utiliser une ou plusieurs des 61 cartes représentant des symboles ou des objets.

Imagine est un jeu qui fait appel à votre créativité. Faites deviner les énigmes en utilisant les cartes transparentes. Vous pouvez les disposer comme vous le souhaitez, les assembler, les superposer et même des faire bouger. Mais attention ! Vous devez rester silencieux et vous ne pouvez pas mimer avec vos doigts.

Avec ses 65 cartes Enigmes contenant 8 Enigmes, vous n'avez pas fini de vous amuser avec le jeu de société Imagine.

3 à 8 joueurs Environ 30 minutes À partir de 12 ans

61 cartes transparentes, 65 cartes cartes Enigmes, 35 jetons pour les scores et 1 règle de jeu.

Cote: **J NAK.**

Jeu de 54 cartes (Bicycle). - Erlanger : Bicycle, 2020.

Résumé : Jeu de 54 cartes Bicycle au format Standard (équivalent Poker soit 63mmx88mm). L'index est présent dans les 2 coins opposés (supérieur gauche et inférieur droit).

Le paquet présente bien une marge dorée comme montrée sur la photo. Il existe avec un dos de couleur Rouge ou Bleu au choix.

Bicycle est probablement l'une des marques de cartes à jouer la plus connue et la plus recommandée au monde.

Fabriquée par l'incontournable "The United States Playing Cards Company", Bicycle est la marque la plus utilisée dans le monde des magiciens pour sa haute qualité de fabrication, de toucher et de durabilité.

Cote: **J JEU.**

Jeu d'échecs. - Güster : Gollnest &Kiesel.

Résumé : 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 !.

Cote: **J JEU.**

Jeu de dames. - Barr : Macajou.

Résumé : Jeu complet de dames françaises pliable. Se joue sur les cases claires. Chaque joueur dispose de 20 pions clairs ou foncés.

Plateau de jeu en bois, 20 pions blanc, 20 pions marrons.

Cote: **J JEU.**

Jeu de go. - Barr : Macajou.

Résumé : Jeu de stratégie traditionnel pour 2 joueurs.

Le but du jeu est la constitution de territoires en utilisant un matériel des plus simples : un plateau, appelé goban, sur lequel est tracé un quadrillage et des pions, appelés pierres, que l'on pose sur les intersections de ce quadrillage à tour de rôle. Les règles s'apprennent en quelques minutes et permettent aux débutants de faire rapidement des parties passionnantes. Mais, sous son apparente simplicité qui le rend accessible même aux plus jeunes, le jeu de go est d'une richesse inépuisable. 2 joueurs Environ 45 minutes À partir de 10 ans

Jeu de go avec tiroirs de rangement pour les pierres fournies.

Cote: **J JEU.**

Jungle speed / Thomas VUARCHEX ; Pierric YAKOVENHKO ; illustré par Thomas VUARCHEX. - Guyancourt : Zygomatic (Asmodée), 1991.

Résumé : Un totem et plein de fous rires...

Jungle Speed est un jeu d'observation et de rapidité pour 2 à 10 joueurs.

2 à 10 joueurs Environ 15 minutes À partir de 7 ans

Observez les cartes posées par vos adversaires, repérez les symboles identiques au vôtre et attrapez le totem !!!

Le premier qui se débarrasse de toutes ses cartes a gagné.

1 totem en bois - 70 cartes - 1 sac - règles du jeu.

Cote: **J VUA.**

Kluster / Robert HENNING ; Paula HENNING. - Meung-sur-Loire : Borderline Editions, 2019.

Résumé : Les règles de Kluster s'expliquent en un rien de temps : Les pierres magnétiques sont réparties équitablement entre les joueurs, qui doivent placer à tour de rôle une pierre dans la zone délimitée par la corde. Le premier à poser toutes ses pierres l'emporte. Mais attention, lorsque des pierres s'aimantent lors du tour d'un joueur, il les ramasse !

Voilà tout ce que vous devez savoir pour jouer à Kluster ! Simple n'est-ce pas ? Pourtant les ruses et coups tordus sont légions : les joueurs peuvent déplacer la corde pendant leur tour, faire bouger les pierres en usant du champ magnétique de leurs propres pierres, les poser verticalement pour couvrir une zone plus large, ou encore les placer si proches les unes des autres que la moindre perturbation provoquera une réaction en chaîne désastreuse !

Toutes les pierres n'ont pas exactement la même taille ni la même forme et, par conséquent, les mêmes propriétés magnétiques. Tôt ou tard, la surface de jeu deviendra un vrai champ de mines magnétiques où le moindre faux mouvement se paiera cher !

Malgré un âge minimum affiché à 14 ans en relation avec les obligations de certains pays, Kluster est un jeu accessible dès 6 ans, en prenant les précautions nécessaires pour que les aimants ne soient

pas mis à la bouche par les plus jeunes.
1 à 4 joueurs Environ 10 minutes À partir de 14 ans
24 pierres aimantées, 1 corde, 1 sac, 1 livret de règles.
Cote: **J HEN.**

Léonard de Vinci : Visage de Giovane Fanciulla, 1508 : Puzzle 1000 pièces / **GRAFICA.**
- GRAFICA. - 1023 pièces ; 60x60 cm.
Cote: **J GRA.**

Ligretto / Reiner STOCKHAUSEN. - Berlin : Schmidt, 2018.
Résumé : 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.

2 à 4 joueurs Environ 20 minutes À partir de 6 ans
160 cartes avec 4 versos différents (violet, marron, rose foncé, vert).
Cote: **J STO.**

Living Forest / Aske CHRISTIANSEN ; illustré par Apolline ETIENNE. - Istres : Ludonaute, 2021.
Résumé : Sauvez la forêt et son arbre sacré !
Living Forest un jeu de plateau et de stratégie pour 2 à 4 joueurs
2 à 4 joueurs Environ 40 minutes À partir de 10 ans
Incarnez un Esprit de la nature qui va tenter de sauver la forêt et son Arbre sacré des flammes d'Onibi.
Mais vous n'êtes pas seul dans votre mission, les Animaux gardiens se sont réunis pour vous prêter main forte autour du Cercle des Esprits où vous progressez.
À chaque tour, ils vous apportent de précieux éléments... Tentez de combiner au mieux votre équipe d'Animaux gardien afin de mener vos actions de manière optimale, mais attention, certains sont solitaires et n'aiment pas être mêlés aux autres.
Dans le jeu Living Forest, vous jouez un Esprit de la nature désigné pour tenter de sauver la forêt et son Arbre sacré des attaques incessantes d'Onibi. Il y a trois manières de réussir cette tâche : en plantant 12 Arbres protecteurs différents, en récoltant 12 Fleurs sacrées pour réveiller Sanki le grand Gardien de la Forêt ou en éteignant 12 Feux pour repousser définitivement Onibi..
Cote: **J CHR.**

Look at the stars / Romain CATERDJIAN ; illustré par Adrien LE COZ. - Quimper : Bombyx, 2022.
Résumé : Et si vous dessiniez les constellations avant le levé du jour...
La nuit est belle et étoilée. Et si vous en dessiniez les constellations avant que le jour se lève ?
Si chaque joueur verra les différentes parties des constellations de la même manière, il y a fort à parier pour que celles-ci ne soient pas positionnées à l'identique dans le ciel à la fin de la nuit...
2 à 4 joueurs Environ 45 minutes À partir de 10 ans.
Cote: **J CAT.**

Loups-garous (Le pacte) / Philippe DES PALLIERES ; Hervé MARLY. - Saint-Père-en-Retz : Lui-même, 2014.
Résumé : Retrouvez l'intégral 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 cartonnée de qualité et des sacs en tissus spéciaux joliment imprimés.
9 à 47 joueurs Environ 40 minutes À partir de 10 ans
34 personnages différents, 47 cartes Personnage, 29 jetons "rôles visibles", 34 cartes Evènement, 14 bâtiments et 2 sacs pour ranger les cartes..
Cote: **J DES.**

Mascarade / Bruno FAIDUTTI. - Bruxelles : Repos Production, 2021.

Résumé : 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 13 joueurs Environ 30 minutes À partir de 10 ans

1 plateau - 17 cartes (donc certains personnages de l'ancienne extension) - 1 thermoformage de la boîte pour servir de banque - 104 pièces - 6 aides de jeu - 9 fiches Scénario - règles du jeu.

Cote: **J FAI**.

Micro Macro - Crime City / Johannes SICH. - Berlin : Spielwiese, 2020.

Résumé : 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 observations 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.

1 à 4 joueurs Environ 30 minutes À partir de 8 ans

150 cartes, 1 bloc de score, 1 livret de règles.

Cote: **J SIC**.

Mixmo / Sylvain HATESSE ; Julien FAUBET. - GUYANCOURT : Sly Frog Games, 2007.

Résumé : Avec MIXMO, disputez 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 6 joueurs Environ 15 minutes À partir de 8 ans

Sac - 120 lettres format "scrabble" - règles du jeu.

Cote: **J HAT**.

Monopoly. - Pawtucket : Hasbro, 2017.

Résumé : Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! Découvrez ou re-découvrez Monopoly, le célèbre jeu de transactions immobilières

Sois le premier à acheter les propriétés du plateau : rue, gare, services publics, dès que tu peux. Construis maisons et hôtels et récupère un maximum de loyers au cours de la partie. Surenchéris sur tes adversaires lors des ventes aux enchères, négocie avec eux les propriétés que tu souhaites acquérir. En un mot, prends des risques, sois le plus malin et gagne la partie !

Découvrez Monopoly en version rapide Grâce au Dé Rapide présent dans cette version classique du jeu, vous pourrez pimenter la partie et en accélérer le rythme. Démarrer la partie avec plus d'argent, se déplacer plus vite sur le plateau ou se rendre sur n'importe quelle case, c'est possible avec le Dé Rapide !

Un nouveau pion ! Découvrez dans cette version le nouveau pion Chat, choisi par les internautes du monde entier, ou choisissez de jouer avec les autres pions : le chien, le chapeau, le dé à coudre, la voiture, la brouette, la chaussure ou le bateau.

2 à 8 joueurs Environ 60 minutes À partir de 8 ans

Contenu : 1 plateau de jeu, 8 pions dont le nouveau pion Chat, 28 titres de propriété, 16 cartes Chance, 16 cartes caisse de Communauté, 1 paquet de billets de banque Monopoly, 32 maisons vertes, 12 hôtels rouges, 2 dès et 1 dé rapide..

Cote: **J MON.**

Mystérium : Oleksandr Nevskiy, Oleg SidorenkoXavier Colette, Igor Burlakov / **Oleksandr NEVSKIY ; Oleg SIDORENKO ; illustré par Xavier COLETTE et Igor BURLAKOV.** -

Poitiers : Libellud, 2015.

Résumé : Percez les secrets du manoir de Warwick!

Mysterium est un jeu d'enquête et de coopération original qui vous plonge dans l'ambiance mystérieuse d'un vieux manoir.

2 à 7 joueurs Environ 40 minutes À partir de 10 ans

Dans les années 20, M. MacDowell, brillant astrologue clairvoyant pénètre dans sa nouvelle demeure lorsqu'il ressent immédiatement une présence surnaturelle. Il décide alors de rassembler les plus éminents médiums de son temps pour une séance de spiritisme exceptionnelle. Ils auront 7 heures pour entrer en contact avec le fantôme et résoudre un très ancien mystère...

Incapable de parler, le fantôme amnésique communiquera avec les médiums au travers de visions (cartes illustrées). Ils devront interpréter les images pour aider le fantôme à se remémorer les circonstances de sa mort (qui ? où ? quelle arme ?). Plus ils coopéreront et devineront juste, plus il sera facile de trouver le bon coupable.

Dans le jeu Mysterium, tout le monde perd ou tout le monde gagne car tous les joueurs sont unis pour découvrir la vérité sur la mort du fantôme qui hante la manoir et lui apporter la paix.

Ce jeu d'ambiance innovant, palpitant et immersif revisite les jeux d'enquête et de coopération avec une mécanique de jeu asymétrique. Chaque joueur choisit soit d'incarner un médium ou le fantôme avec des objectifs différents. Vous vous amusez beaucoup à essayer de deviner ce que les autres joueurs ont dans leurs têtes !.

Cote: **J NEV.**

Papayoo / GB Team. - Wimereux : Gigamic, 2010.

Résumé : 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.

3 à 8 joueurs Environ 30 minutes À partir de 7 ans

40 cartes.

Cote: **J GB.**

Projet L / Adam SPANEL. - Brno : Boardcubator, 2021.

Résumé : Project L est un jeu rapide alliant casse-tête 3D, pose de tuiles et pièces en acrylique.

Mettez au défi vos amis dans un jeu au design simple, mais qui propose un casse-tête qui est loin de l'être. Les tuiles complétées vous permettront d'amasser de nouvelles pièces sur le chemin de la victoire. Serez-vous plus futé que vos adversaires ?

1 à 4 joueurs Environ 30 minutes À partir de 8 ans.

Cote: **J SPA.**

Qwirkle / Susan MCKINLEY ROSS. - Heillecourt : Iello, 2021.

Résumé : Six formes et six couleurs pour un jeu d'alignement. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun.

Qwirkle est un jeu de réflexion pour 2 à 4 joueurs.

2 à 4 joueurs Environ 45 minutes À partir de 6 ans

108 tuiles en bois, 1 sac en tissu et 1 livret de règles..

Cote: **J MCK.**

Qwirkle Cartes / Susan MCKINLEY ROSS. - Heillecourt : Iello, 2021.

Résumé : Qwirkle Cartes est un jeu de cartes et de réflexion pour 2 à 4 joueurs.

Qwirkle Cartes c'est LE jeu de cartes familial aussi fun que malin ! Créez des séries de cartes, en associant formes ou couleurs, puis ajoutez ou échangez des cartes. Vous avez complété une série de 6 cartes ? Bravo, vous avez réalisé un Qwirkle !

108 cartes, livret de règles

2 à 4 joueurs Environ 20 minutes À partir de 8 ans.

Cote: **J MCK.**

Résistance / Eskridge DON. - Bordeaux : Matagot, 2020.

Résumé : L'Empire doit tomber. Nous sommes la Résistance ! Et la Résistance doit vaincre. Mais des espions ont infiltré nos rangs, prêts à tout pour saboter nos missions contre l'Empire. Il faut les démasquer. Pour cela, il faut choisir les bons agents à envoyer en mission afin de cumuler les succès !

Véritable classique des jeux d'identités secrètes et de déduction sociale, Resistance est un jeu sans élimination.

Chaque nouvelle mission commence par une discussion. Lorsqu'il est prêt, le leader choisit l'équipe envoyée en mission. Chacun vote pour approuver ou non cette équipe. Une fois une mission lancée, les agents envoyés décident secrètement de soutenir ou de saboter la mission !

Cette nouvelle édition du jeu intègre de nouveaux rôles qui permettent de prendre des décisions éclairées et d'intensifier l'interaction entre les joueurs. Elle inclut les éléments du jeu de base + Le module Inquisiteur + Le module Piège de l'extension Projet Secret + Le module Inverseur de l'extension Intention Hostile + Le module Renégat de l'extension Plot Thickens inédite en français.

5 à 10 joueurs Environ 30 minutes À partir de 12 ans.

Cote: **J DON.**

Ricochet 1 / Cyril BLONDEL ; illustré par Mathieu CLAUSS. - Faumont : Edition Flip Flap, 2020.

Résumé : 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.

1 joueur minimum Environ 15 minutes À partir de 14 ans

15 plateaux reco-verso présentant les 30 énigmes, 22 galets en carton, 1 règle.

Cote: **J BLO.**

Risk Le jeu de la conquête stratégique. - Delémont : Hasbro Gaming, 2016.

Résumé : 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 ?

2 à 5 joueurs Environ 60 minutes À partir de 10 ans

Plateau de jeu, 5 armées de pions (chacune comprenant 40 infanteries, 12 cavaleries et 8 artilleries), paquet de 56 cartes risk, 1 boîte de cartes, 5 dés, 5 cantines de guerre en carton, et les règles du jeu.

Cote: **J RIS**.

Scrabble / Alfred MOSHER BUTTS. - Fresnes : Mattel, 1948.

Résumé : 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 à 4 joueurs Environ 60 minutes À partir de 10 ans

Contenu : 4 chevalets, 102 lettres, un sac en tissu, plateau de jeu plat, règle du jeu..

Cote: **J MOS**.

Six en un : Coffret multijeu en bois fait main. - Twickenham : Professor Puzzle, 2021.

Résumé : Jeux contenus dans le coffret : Échecs, Dames, Backgammon, Dominos, Mikado, et un jeu de 54 cartes traditionnelles pour un nombre infini de jeux classiques..

Cote: **J JEU**.

Skyjo / Alexander BERNHARDT. - Germany : Magilano, 2019.

Résumé : 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 !

2 à 8 joueurs Environ 30 minutes À partir de 8 ans

150 cartes (56x87mm), 1 bloc de scores, 1 livret de règles..

Cote: **J BER**.

Smallworld / Philippe KEYAERTS ; illustré par Miguel COIMBRA. - Los Altos : Days Of Wonder, 2009.

Résumé : 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 5 joueurs Environ 75 minutes À partir de 10 ans

2 plateaux de jeu double-face (4 configurations de jeu possibles !) ; 14 Races fantastiques, leurs tuiles et leurs pions ; 20 tuiles de Pouvoir spéciaux ; 10 Antres de Troll, 9 Montagnes, 6 Forteresses,

5 Campements, 2 Tanières & 1 jeton compte-tours, 2 Héros & 1 Dragon ; 109 jetons de Victoire ; 6 aides de jeu ; 1 dé de renforts ; 1 livret de règles.

Cote: **J KEY**.

Splendor / Marc ANDRE ; illustré par Pascal QUIDAULT. - Boulogne-Billancourt : Space Cowboys, 2014.

Résumé : 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.

2 à 4 joueurs Environ 30 minutes À partir de 10 ans

40 jetons, 90 cartes de dimension Standard : 63 x 88 mm, 10 tuiles nobles, Livret de règles.

Cote: **J AND**.

Splendor duel / Marc ANDRE ; Bruno CATHALA ; illustré par Davide TOSELLO. -

Boulogne-Billancourt : Space Cowboys, 2022.

Résumé : Affrontez la guilde adverse dans une course vers la victoire.

Emparez-vous des Gemmes et des Perles du plateau commun, remportez des faveurs royales et du prestige !

Splendor Duel est une version deux joueurs de Splendor.

Le but est toujours de parvenir à atteindre la victoire en collectant des gemmes et des points.

2 joueurs Environ 30 minutes À partir de 10 ans

1 tuile Victoire, 67 cartes Joaillerie, 1 sac, 3 figurines Privilège, 1 plateau, 25 jetons, 4 cartes royales..

Cote: **J AND**.

Tantrix : restez connecté / Mike MCMANAWAY. - Wimereux : Gigamic, 1994.

Résumé : Osez-vous tenter le puzzle qui rend fou et saurez-vous rester connecté?

Pouvant se jouer seul ou jusqu'à 4 joueurs, Tantrix est un jeu de réflexion original.

Dans le jeu Tantrix, vous devez à l'image d'un puzzle poser des tuiles hexagonales comportant des bandes de couleurs différentes. Serez-vous créer la ligne la plus longue ?

Tantrix est un jeu malin et d'une grande simplicité dans les règles. Il vous faudra cependant astuce et réflexion pour parvenir à contrer vos adversaires tout en constituant la ligne la plus longue à votre couleur.

En solitaire, il s'agit d'un casse-tête avec différents niveaux de difficultés. En jeu collectif, chacun se concentre sur sa propre couleur et essaie de réaliser une ligne continue plus longue que les autres tout en contrant la stratégie de ses adversaires!

56 tuiles numérotées, sac de transport, règle du jeu.

1 à 4 joueurs Environ 30 minutes À partir de 6 ans.

Cote: **J MCM**.

Tarot. - Saint-Max : France Cartes Cartamundi.

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

La gamme Expert répond à l'exigence des joueurs les plus expérimentés, dont l'usage des cartes est régulier. Pour cela, les jeux de cartes bénéficient de cartons 330g Glossy Finish pour une qualité « casino ».

4 à 8 joueurs Environ 45 minutes À partir de 10 ans

78 cartes aux coins arrondis (59,76x112,72mm) et aux figures et scènes traditionnelles et règles du jeu.

Cote: **J TAR**.

Teams 3 / Alex CUTLER ; Matt FANTASTIC ; illustré par Reinis PETERSONS. - Aalborg : Brains Game.

Résumé : Dans le jeu Team 3, tous les joueurs collaborent pour terminer une structure le plus rapidement possible.

Mais il y a un piège ! En équipe de 3, chaque joueur joue un rôle particulier : un joueur ne peut pas parler, un autre ne peut pas voir, et le dernier est leur intermédiaire.

83 cartes, 10 pièces de construction, règles du jeu.

Cote: **J CUT.**

Tichu / Urs HOSTETTLER ; illustré par Christine ALCOUFFE. - Paris : Tiki Editions, 2021.

Résumé : 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.

Environ 60 minutes À partir de 10 ans

70 cartes au format Tarot (61x112 mm) - Règles classiques à 4 joueurs + Variantes à 3 et 6 joueurs..

Cote: **J HOS.**

Time bomb / Yusuka SATO. - Heillecourt : Iello, 2016.

Résumé : Big Ben surplombe la charmante ville de Londres tandis qu'elle cache, sous son tic-tac régulier, le son de la bombe posée par Moriarty. C'est alors que Sherlock se précipite vers la grande tour pour tenter de la désamorcer ! Aidez-vous Sherlock à désamorcer la bombe et sauvez Big Ben ? Ou assisterez-vous plutôt Moriarty dans son plan machiavélique ? Lancez-vous dans une partie pour le découvrir !

Time Bomb est un jeu de bluff et de déduction rapide et fun où vous ressentez la tension monter tout au long de la partie.

Au début de la partie, vous découvrez secrètement à quelle équipe, de Sherlock ou Moriarty, vous appartenez, et tentez d'identifier vos partenaires sans vous faire démasquer par vos adversaires.

Tour à tour, choisissez un câble à couper chez un autre joueur pour, selon votre équipe, tenter de désamorcer ou de faire exploser la bombe. L'équipe de Sherlock gagne la partie si elle parvient à désamorcer la bombe, tandis que l'équipe de Moriarty gagne la partie si elle parvient à faire exploser la bombe qui détruira Big Ben.

4 à 8 joueurs Environ 15 minutes À partir de 8 ans

8 cartes Rôle (61 x 112 mm), 40 cartes Câble (61 x 112 mm), 1 Pince Coupante articulée, 1 carte Pince Coupante, 8 jetons Compte-tours..

Cote: **J SAT.**

Time's Up / Peter SARRET. - Bruxelles : Repos Production, 1999.

Résumé : 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 ensuite en ne prononçant qu'un seul mot, puis, pour finir, mimez-les. Soyez vif et malin !

4 à 12 joueurs Environ 45 minutes À partir de 12 ans

Matériel : 1 sablier - 220 cartes - 1 règle de jeu - 1 livret biographie - 1 sac - 1 carnet de score.

Cote: **J SAR.**

Top Ten / Aurélien PICOLET. - Versailles : Cocktail Games, 2021.

Résumé : Vous l'avez compris, TOP TEN est un jeu d'ambiance original, où la bonne humeur est encouragée et alimentée par les bêtises racontées par les joueurs, et c'est cela qu'on aime !

Avec une règle hyper simple et jouable de 4 à 9 joueurs, c'est parfait pour les soirées avec beaucoup de monde, avec un verre à la main pour l'apéro (ou pour le thé).

Et grâce aux 500 thèmes variés et délirants, tout le monde pourra inventer, raconter, mimer... et surtout dire des c*nneries !

Top Ten est un jeu d'ambiance aux réponses de la plus logique à la plus farfelue.

4 à 9 joueurs Environ 30 minutes À partir de 14 ans

135 cartes, 8 jetons, 1 tapis, règle du jeu..

Cote: **J PIC.**

Totem / Paradis TESSA ; Jade TREMBLAY ; Carol RANCOURT ; illustré par EQUIPE TOTEM. - Saint-Denis : Equipe Totem, 2015.

Résumé : Avez-vous de l'estime pour vos amis et inversement ?

Totem est un jeu sur l'estime de soi qui fait du bien et vous fait découvrir vos forces à travers le regard des autres.

Imaginez que vos amis vous disent, à tour de rôle, ce qu'ils apprécient le plus en vous. C'est ce que permet le jeu TOTEM alors que vous assistez à la construction d'un totem reflétant le meilleur de votre personnalité.

Celui-ci est constitué d'une carte ANIMAL associée à une de vos forces, et d'une carte QUALITÉ que vous possédez. Ces deux cartes sont choisies et vous sont décrites par les autres joueurs.

Avec le jeu TOTEM, vous vivrez sans aucun doute un moment unique et énergisant. Vous comprendrez alors pourquoi tous s'accordent pour dire que : « Totem, c'est le jeu qui fait du bien! »

Points Forts : Plus de 6400 possibilités de Totem, Simple, touchant et rassembleur, Un jeu unique qui s'adresse aux familles, aux entreprises, aux intervenants et aux écoles, Excellent moyen de faire des connections

3 à 8 joueurs Environ 60 minutes À partir de 8 ans.

Cote: **J TES.**

Tour De Hanoi. - Zhejiang : Ningbo Mi Toys.

Résumé : Logique...

La Tour de Hanoi est un petit casse-tête déjà bien connu dans le monde.

Le problème consiste à transférer tous ces disques sur l'une des deux autres tiges, en respectant 3 règles suivantes :

On ne peut déplacer les disques qu'un à un,

On ne peut déposer les disques que sur les tiges, pas à côté du plateau de jeu,

On ne peut jamais poser un disque sur un disque de diamètre inférieur.

A vos méninges !.

Cote: **J JEU.**

Trivial Pursuit : classic édition / Chris HANEY ; Scott ABBOTT. - Pawtucket : Hasbro, 1984.

Résumé : Affichez vos connaissances avec la version Classique de Trivial Pursuit qui inclut un plateau de jeu de style rétro

Cette version du jeu permet de retourner là où tout a commencé! En effet, l'édition classique du jeu Trivial Pursuit ressemble en tous points au jeu que tout le monde connaît, sauf qu'on lui a redonné son allure des années 1980.

En plus de son mode de jeu et de son plateau classiques, Le jeu inclut 2 400 questions divisées en 6 catégories: géographie, divertissement, histoire, arts et littérature, sciences et nature, et sports et loisirs. Les joueurs doivent répondre correctement à ces questions pour récolter un marqueur de la même couleur que la catégorie sur laquelle ils se trouvent.

2 à 6 joueurs Environ 45 minutes À partir de 16 ans

Plateau de jeu, 400 cartes, 1 dé, 6 camemberts, 36 triangles marqueurs et les règles du jeu en français. Aucune pile n'est nécessaire..

Cote: **J HAN.**

TTMC ? : Tu te mets combien ? : Florent Boiton et Rémy Ponton / Florent BOITON ; Remy PONTON ; illustré par Vincent BURGER. - Cailloux-sur-Fontaines : Editions de base, 2022.

Résumé : Dans le jeu TTMC (Tu Te Mets Combien?), les joueurs auto-évaluent leurs connaissances de 1 à 10 sur des thèmes originaux ou plus classiques, intéressant ou farfelus : fuseaux horaires, chaussettes de contention, koalas, personnages de dessins animés...

Le but est d'être la première équipe à parcourir le plateau en répondant aux questions posées. Pour cela, chaque équipe s'auto-évalue avant de répondre. À chaque note d'évaluation correspond une question, plus ou moins complexe : plus celle-ci est élevée, plus la question est pointue ! En cas de bonne réponse, l'équipe avance du nombre de cases correspondant. Par exemple une bonne réponse à une question évaluée 6 fait avancer de 6 cases sur le plateau.

Avec 540 cartes et 4132 questions, découvrez en plus des cartes originales pour pimenter la partie et amusez-vous avec ce jeu de quizz drôle et pas vulgaire aux règles simples et accessibles.

2 à 16 joueurs 45 à 90 minutes À partir de 14 ans.

Cote: **J BOI.**

Unlock! : Mystery adventures / **Cyril DEMAEGD** ; Fabrice MAZZA ; Arnaud LADAGNOUS ; Sébastien PAUCHON. - Boulogne-Billancourt : Space Cowboys, 2017.

Résumé : 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 audio, ses terribles pénalités et son compte à rebours fatal !

La boîte Unlock! 2 Mystery Adventures contient trois nouvelles aventures :

- La Maison sur la colline : Que se passe-t-il dans ce manoir délabré ? Explorez les pièces sinistres et déjouez la malédiction qui hante ces lieux désolés. Auteur : Fabrice Mazza. Illustrateur : Pierre Santamaria.

- Les pièges du Nautilus : Pourchassés par un monstre marin au cours d'une plongée, vous découvrez un abri en ouvrant une vieille écoutille. Trouvez un moyen de remonter à la surface ! Auteur : Arnaud Ladagnous. Illustrateur : Florian de Gesincourt.

- Le trésor de Tonipal : Le capitaine Smith a caché son trésor sur l'île de Tonipal. Déterrez le magot avant qu'un autre chasseur de trésor ne mette la main dessus ! Auteur : Billy Stevenson & Sébastien Pauchon. Illustrateur : Sergo.

1 à 6 joueurs Environ 60 minutes À partir de 10 ans

1 livret de règles ; 1 tutoriel de 10 cartes (permet d'apprendre les règles du jeu sans avoir à les lire) ; La Maison sur la colline (60 cartes) ; Les pièges du Nautilus (60 cartes) ; Le trésor de Tonipal (66 cartes)..

Cote: **J DEM.**

UNO. - Fresnes : Mattel, 2015.

Résumé : 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 !

2 à 10 joueurs Environ 15 minutes À partir de 7 ans

Contient : 112 cartes et 1 règle du jeu..

Cote: **J UNO.**

Yam. - Saint-Germain-en-Montagne : Jeujura.

Résumé : L'incontournable jeu de dés avec ses nombreuses variantes.

Le jeu de Yam est un jeu de hasard raisonné. Il faut réaliser, avec les 5 dés, des combinaisons afin de marquer le plus de points.

1 à 6 joueurs Environ 30 minutes À partir de 8 ans

5 dés de 16 mm avec boîte plastique, 1 bloc de Yam, 2 crayons de papier, règle du jeu.

Cote: **J JEU.**