

MEDIATHEQUE DU MONT

Jeux de société



Liste des jeux de société disponibles à la médiathèque 2020-2021

*« Une civilisation est inachevée si elle n'ajoute pas
à l'art de bien travailler, celui de bien jouer. »*

G. Santayana



« On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation. »

Platon

Créateur de lien social, le jeu nous apprend à suivre des règles, à comprendre et appliquer des notions de tactique et de stratégie. Il apprend à perdre et à relativiser, à s'amuser et à gagner... en estime de soi. Il entraîne le cerveau, la mémoire, l'observation... Bref, les vertus du jeu ne sont plus à prouver.

En jouant, les élèves abordent de nombreux objectifs du PER parmi les cinq domaines disciplinaires, les capacités transversales et la formation générale.

Les jeux de la médiathèque sont destinés principalement **aux classes des cycles 2 et 3**. Les âges indiqués sont approximatifs, n'hésitez pas à vous renseigner auprès des bibliothécaires.

Sur demande, la médiathèque propose à votre classe un moment d'initiation et de découverte (compter une heure minimum).

Modalités d'emprunt :

- Les jeux de société sont empruntés uniquement par un.e enseignant.e
- Les élèves n'emportent pas les jeux à la maison, ces derniers sont utilisés en classe.
- Merci de noter sur le petit cahier prévu à cet effet votre nom, la date et le ou les jeux empruntés. Vous gardez le jeu en classe durant une durée à déterminer lors de l'emprunt.
- Des sessions de jeux peuvent être organisées dans nos murs, avec présentation de quelques jeux par la ou les bibliothécaires.

Nos collections évoluent d'année en année. N'hésitez pas à nous faire part de nouveaux jeux qu'il serait bon d'intégrer dans nos collections.

Jeux classés par catégories :

Langage et imagination	3
Devinette, énigme et déduction	7
Logique et stratégie.....	9
Culture générale.....	13
Jeux coopératifs.....	14
Mémoire et rapidité	16
Jeux d'ambiance	18
Construction et adresse	20
Jeux à deux	21

Langage et imagination

Abracadamo

Domaines : Coopération ; Langage ; Vocabulaire
 Nb de joueurs : 2 à 4
 Âge : dès 8 ans
 Durée: env. 20 min.



Les troubadours partent à la recherche des mots perdus pour écrire un conte. Ici pas de dé pour avancer, on repère des mots sur des images et l'on avance du nombre de syllabes.

Comment j'ai adopté un gnou

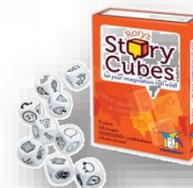
Domaines : Imagination ; Jeu d'ambiance
 Nb de joueurs : 3 à 8
 Âge : dès 8 ans
 Durée: env. 20 min



Racontez des histoires... bizarres en jetant des dés... Et en risquant d'être interrompu à tout moment.

Story Cubes

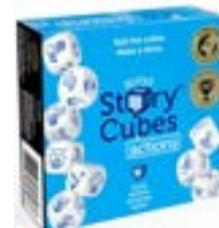
Domaines : Imagination ; Langage ; Construction de récit
 Nb de joueurs : 1 à 12
 Âge : dès 6 ans
 Durée: 10-20 min.



Lancez les 9 cubes. Commencez par : « Il était une fois... » puis imaginez une histoire se référant aux 9 symboles. Story Cubes est un générateur d'histoires qui tient dans la poche. Un jeu sans compétition, pour s'amuser seul ou animer un groupe, en adoptant ou inventant de nouvelles règles.

Story Cubes actions

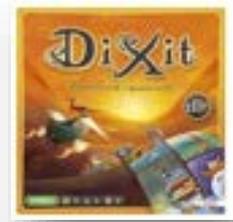
Domaines : Imagination ; Langage ; Construction de récit
 Nb de joueurs : 2 à 12
 Âge : dès 6 ans
 Durée: 10-20 min.



Lancez les 9 cubes. Commencez par : « Il était une fois... » puis imaginez une histoire se référant aux 9 symboles. Story Cubes est un générateur d'histoires qui tient dans la poche. Un jeu sans compétition, pour s'amuser seul ou animer un groupe, en adoptant ou inventant de nouvelles règles.

Dixit (+ extensions)

Domaines : Imagination ; Association d'idées
 Nb de joueurs : 3 à 12
 Âge : dès 8 ans
 Durée : env. 30 min.



Devinez la carte correspondant au son, au mot, ou à la chanson énoncée par le joueur "conteur". Jeu magnifiquement illustré qui suscite l'imagination et qui a gagné plein de prix ! Adapté à tous les âges.

Zébulon (3 ex.)

Domaines : Lecture ; Langage ; Rapidité
 Nb de joueurs : 2 à 8
 Âge : dès 8 ans
 Durée : 10-15 min.



Tournicoti ! Le but est d'être le premier à lire un mot écrit en rond ou composer un mot de 4 lettres.

Pile Poil (3 ex.)

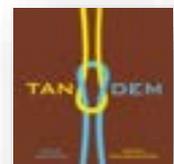
Domaines : Lecture ; Langage ; Rapidité
 Nb de joueurs : 2 à 8
 Âge : dès 8 ans
 Durée : env. 20 min.



Soyez le plus rapide à trouver un mot en rapport avec une image. Votre mot doit être composé d'un certain nombre de syllabes ou de lettres.

Tandem (2 ex.)

Domaines : Vocabulaire ; Expression ; Association de mots
 Nb de joueurs : 2 à 8
 Âge : dès 8-10 ans
 Durée : env. 20 min.



On retourne deux cartes. 8 mots apparaissent sur chaque carte et les joueurs associer un mot issu de chaque carte : associations du langage courant (perdre du poids, se laver les dents...), expressions (tête en l'air, vague à l'âme...), titres d'œuvre (Face à la mer, Un air de famille...), ou encore nouveaux mots (Par + Chemin = Parchemin)... Pas évident !

Face à face (2 ex.)

Domaines : Vocabulaire ; Expression
 Nb de joueurs : 2 à 8
 Âge : dès 7 ans
 Durée : env. 20 min.



Tracteur - Télévision ! Débarrassez-vous de vos cartes en trouvant des mots qui commencent par la même lettre !

Un air de famille (2 ex.)

Domaines : Vocabulaire ; Lecture, Association
 Nb de joueurs : 2 à 8
 Âge : dès 8 ans
 Durée : env. 20 min.



Jeu de rapidité, de lecture et d'association. On place le paquet de cartes au milieu des joueurs et on retourne la première carte. Il faut alors regarder la couleur du carré central de la carte retournée. Puis trouver le mot de cette couleur dans la carte sur le haut du paquet et être le premier à annoncer à quelle famille appartient le mot. Il existe 8 catégories de mots.

Kaleidos + Kaleidos Junior

Domaines : Ecriture ; Vocabulaire ; Observation
 Nb de joueurs : 2 à 12
 Âge : dès 9 ans
 Durée : env. 30 min.



Le temps d'un sablier, essayez de découvrir un maximum de mots commençant par la même lettre dans l'une des dix illustrations du jeu. Soyez rapide et malin car les éléments les plus précieux sont ceux que vous serez seul à remarquer.

Speech

Domaines : expression orale et imagination
 Nb de joueurs : 3 à 12
 Âge : dès 8 ans
 Durée : env. 15 min.



Découvrir des images et les intégrer dans une histoire improvisée. Vous allez affronter un autre joueur, tantôt lors d'un débat, tantôt lors d'un dialogue... Inventez, argumentez, délirez et votre créativité sera toujours récompensée!

Speech contes de fées

Domaines : expression orale et imagination

Nb de joueurs : 1 à 8

Âge : dès 5 ans

Durée : env. 15 min.



Speech "Contes de fées" propose 120 illustrations sur la thématique fantasy et la littérature des contes merveilleux pour créer des histoires délirantes et insolites. Avec 4 modes de jeu différents, l'imagination des petits et des grands sera à la fête. Un excellent jeu de langage pour improviser des histoires en classe ou en famille.

Devinette, énigme et déduction

Pix

Domaines : Créativité ; Représentation
 Nb de joueurs : 4 à 9
 Âge : dès 10-12 ans
 Durée : 30 min.



Faites deviner des mots en les dessinant sur des écrans quadrillés à l'aide de pixels noirs, un pixel rouge et une flèche qui sert de pointeur pour attirer l'attention sur un élément important du dessin. Pour gagner, il faut dessiner les mots en utilisant moins de pixels que vos camarades... et trouver avant tout le monde les mots dessinés par vos adversaires.

Concept

Domaines : Enigme ; Association d'idées
 Nb de joueurs : 4 à 12
 Âge : dès 12 ans
 Durée : env. 45 min.



Dans Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes (ou pictogrammes) et de les associer entre elles. Choisissez un mot ou une expression à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une.

Code names

Domaines : Association d'idées ; Déduction
 Nb de joueurs : 2 à 8
 Âge : dès 12 ans
 Durée : env. 20 min.



Vous et votre rival connaissez l'identité des 25 agents secrets qui travaillent sous couverture. Vos enquêteurs, quant à eux, ne connaissent ces agents que sous leur nom de code. Soyez le premier à contacter tous vos agents secrets. Pour cela, donnez un et un seul mot d'indice, qui peut désigner plusieurs noms de code sur la table. Vos enquêteurs tentent de deviner les noms des agents secrets de votre équipe grâce à votre indice, en évitant ceux qui appartiennent aux adversaires. Et surtout, surtout, ne tombez jamais sur l'assassin, car c'est la défaite assurée !

Code Names Images

Domaines : Association d'idées ; Déduction
 Nb de joueurs : 2 à 8
 Âge : dès 10 ans
 Durée : env. 20 min.



Il s'agit de la version plus facile et illustrée de « Code Names ». Toujours sur le principe des associations d'idées, deux équipes (rouge et bleue) font deviner des images. Pour retrouver les images, écoutez bien les indices donnés par votre *espion* et prenez garde de ne pas sélectionner une image adverse, ou pire, tomber sur l'assassin.

SMS

Domaines : Déduction, créativité, rapidité
 Nb de joueurs : 4 à 9
 Âge : dès 10 ans
 Durée : env. 15 min.



Faites deviner un mot en utilisant le moins de caractères possible, et devinez avant tout le monde les mots des autres joueurs. Tour à tour, chaque membre d'un groupe s'affronte en essayant de faire deviner aux autres groupes le mot choisi. Pour faire deviner son mot, il est interdit de l'écrire. Il faut utiliser par exemple une définition de ce mot, un synonyme ou un mot associé. Prenez alors votre téléphone en carton et votre feutre et écrivez !

Logique et stratégie

Les trois petits cochons

Domaines : Construction avec dés et cartes
 Nbre de joueurs : 2 à 5
 Âge : dès 7 ans
 Durée : max. 30 min.



Aidez les petits cochons à construire de belles, grandes et solides maisons capables de résister au souffle du loup. En lançant les dés, chacun tente de réaliser des combinaisons pour obtenir les portes, fenêtres et toits nécessaires à la construction des maisons.

Le lièvre et la tortue

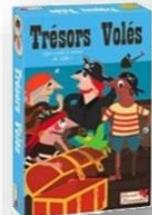
Domaines : Pari ; Stratégie ; Hasard
 Nb de joueurs : 2 à 5
 Âge : dès 7 ans
 Durée : max. 30 min.



Qui du lièvre, de la tortue, du loup, de l'agneau ou du renard serait consacré coureur le plus rapide de ces bois. Pariez sur le bon animal et n'oubliez pas : rien ne sert de courir, il faut partir à temps !

Trésors volés (2x)

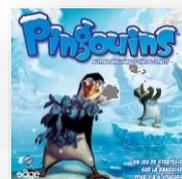
Domaines : Déduction
 Nb de joueurs : 3 à 12
 Âge : dès 7 ans
 Durée: 15-20 min.



Sur le principe du mastermind, les joueurs devinent le plus rapidement possible la bonne combinaison Pirate – Trésor – Cache, que détient le meneur de jeu.

Pingouins (2x)

Domaines : Stratégie
 Nb de joueurs : 2 à 4
 Âge : dès 8 ans
 Durée: 20 min.



Attrapez autant de poissons que possible avant que la banquise ne disparaisse. Vos pingouins doivent être les plus rapides sur la banquise qui s'amenuise pour pêcher les plus gros poissons et bloquer les adversaires. Mais vos pingouins doivent faire attention ! Si un pingouin reste bloqué sur un bout de banquise, c'en est terminé pour lui.

Le Petit Prince

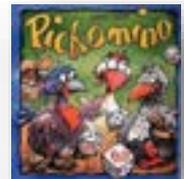
Domaines : Tactique
 Nb de joueurs : 2 à 5
 Âge : dès 8 ans
 Durée : 20-30 min.



Sous ses airs charmants, Le Petit Prince est un jeu tactique et interactif, jouable par les adultes comme par les enfants. Chacun aménage une planète et choisit les objectifs qui lui rapporteront le plus de points. Bien entendu, cela serait simple si vos choix n'étaient pas limités par ceux de vos adversaires. Plus on joue, plus on affine sa stratégie !

Pickomino (2x)

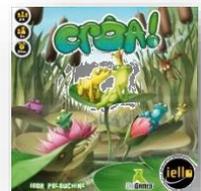
Domaines : Maths ; Calcul ; Logique ; Chance
 Nb de joueurs : 2 à 7
 Âge : dès 8 ans
 Durée : env. 20 min.



La basse-cour est en ébullition car la récolte de vers est lancée. 16 tuiles numérotées de 21 à 36. Sur chacune de ces tuiles sont représentés 1, 2, 3 ou 4 vers de terre. Le but est d'en amasser un maximum. Pour y parvenir, on utilise 8 dés à 6 faces. On lance la totalité des 8 dés, on en garde une partie et on peut relancer les dés restants, et ainsi de suite, pour obtenir le nombre souhaité.

Crôa !

Domaine : Jeu de plateau ; Saute-grenouille
 Nb de joueurs : 2 à 4
 Âge : dès 8 ans
 Durée : 20 min.



« Crôa » vous plonge dans l'univers des étangs. Avec votre reine-grenouille et ses deux servantes, bondissez à la découverte de votre territoire, trouvez des mâles pour agrandir la famille et des moustiques pour vous déployer plus rapidement.

Noé

Domaines : Placement ; Défausse ; Stratégie
 Nb de joueurs : 2 à 5
 Âge : dès 8 ans
 Durée : max. 30 min.



C'est le déluge, il est temps de faire monter les animaux à bord des petites arches les menant à la Grande Arche. Mais les bateaux ne peuvent embarquer qu'un nombre limité d'animaux sous peine de chavirer. Bref, pour sauver un maximum d'espèces, Noé a fait appel à votre aide... et le premier à s'être débarrassé de ses animaux a gagné.

Chicago Stock Exchange

Domaines : Tactique ; Calcul ; Initiation à la bourse
 Nb de joueurs : 2 à 6 (plus intéressant à partir de 3 ou 4 joueurs)
 Âge : dès 10 ans
 Durée : 15-20 min.



La mécanique est simple mais les choix de jeu sont cornéliens. Bougez, prenez une marchandise et faites baisser la valeur d'une autre. Simple ? Oui, mais le souci c'est que les autres en font autant.

Il était une forêt : le jeu

Domaines : Stratégie ; Ecologie
 Nb de joueurs : 1 à 4
 Âge : dès 10 ans
 Durée : moins de 30 min.



Chaque joueur doit construire une forêt tropicale sur 4 niveaux. Votre objectif: obtenir le plus grand nombre d'arbres, y placer une faune équilibrée, et éviter les destructions humaines. Bref, un jeu à l'âme très nature.

La guerre des moutons (2x)

Domaines : stratégie et pose de tuiles
 Nb de joueurs : 2 à 4
 Âge : dès 8 ans
 Durée : 30 min.



Chacun joue un berger qui doit construire l'enclos le plus grand contenant des moutons de sa couleur. Tour à tour, les joueurs posent des tuiles de paysage sur la table, un peu comme aux dominos. Sur les cartons il y a: des moutons, de la forêt, des loups ou des chasseurs! Mais voilà la ruse: la couleur des joueurs est secrète au départ, vous devez donc agrandir votre enclos en toute discrétion ... sous peine de vous faire stopper dans votre élan.

Qwixx

Domaines : jeu de dés
 Nb de joueurs : 2 à 5
 Âge : dès 8 ans
 Durée : 15 min.



A chaque lancer de dés, chaque joueur peut marquer une ou deux petites croix pour compléter les séries de couleur de son carnet. Tout le monde joue à chaque lancer de dés et on n'attend pas son tour. Un peu de chance, de prise de risque et un brin de tactique en font un petit jeu simple et sympathique, qui se joue en un quart d'heure.

Qwinto

Domaines : jeu de dés

Nb de joueurs : 2 à 6

Âge : dès 8 ans

Durée : 15 min.



Chaque joueur reçoit une feuille de jeu. Le premier joueur lance 1, 2 ou 3 dés et tous les joueurs de la table peuvent noter le chiffre obtenu avec les dés lancés. Un petit jeu de dés facile à comprendre et dont les parties ne durent pas plus de 20 minutes. Un Qwixx amélioré en sommes.

Culture générale

Cardline : Animaux

Domaines : Animaux : taille, poids, longévité
 Nb de joueurs : 2 à 8
 Âge : dès 6 ans
 Durée : 20-30 min.



Un jeu basé sur les particularités des animaux : il faut placer au bon endroit ses 4 cartes, selon la longévité, taille ou poids.

Cardline : Dinosaures

Domaines : Dinosaures
 Nb de joueurs : 2 à 8
 Âge : dès 6 ans
 Durée : 20-30 min



Un jeu basé sur notre connaissance des dinosaures, du plus ancien au plus récent, ou du plus gros au plus petit, ou juste pour le plaisir de découvrir les dinosaures.

Timeline : Evènements

Domaines : Connaissance générale ; Histoire
 Nb de joueurs : 2 à 8
 Âge : dès 10 ans
 Durée: 20-30 min



L'assassinat de JFK, la chasse aux sorcières, la dernière Croisade... Saurez-vous les placer sur la ligne du temps? Malin, culturel et historique tout en restant ludique et simple à jouer.

Jeux coopératifs

Le Petit Poucet

Domaines : Mémoire ; Jeu coopératif
 Nb de joueurs : 3 à 6
 Âge : dès 7 ans
 Durée : 20 min.



Les joueurs incarnent le Petit Poucet et ses frères. Ensemble et grâce à leur mémoire, ils doivent retrouver le chemin de leur chaumière avant que l'Ogre ne les rattrape...

Le petit chaperon rouge

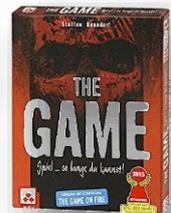
Domaines : Jeu coopératif
 Nb de joueurs : 1 à 5
 Âge : dès 7 ans
 Durée : max. 20 min.



Deux versions dans ce jeu : dans la première version, coopérative, il faut arriver chez Mère-Grand avant que le loup n'y pointe sa truffe. Une seconde version du jeu permet à l'un des joueurs d'incarner le loup en chair et en os.

The Game (2x)

Domaines : Coopération ; Chiffres ; Hasard
 Nb de joueurs : 1 à 5
 Âge : dès 8-10 ans
 Durée : 20 min.



Il s'agit d'un jeu coopératif où les joueurs doivent placer toutes les cartes du jeu dans 4 colonnes, dont deux sont rangés par ordre croissant et deux décroissantes. Arriveront-ils à déposer toutes leurs cartes avant d'être bloqués par le jeu ?

The Mind

Domaines : Coopération ; chiffres ; abstrait
 Nb de joueurs : 1 à 4
 Âge : dès 8 ans
 Durée : 20 min.



Comment coopérer quand on ne peut communiquer d'aucune manière? Les cartes en main des joueurs doivent être posées en ordre croissant sur la table: qui pense avoir la plus petite carte la pose en premier et ainsi de suite. Cela semble impossible et pourtant...

Hanabi (2 x)

Domaines : Stratégie ; Coopération
 Nb de joueurs : 2 à 5
 Âge : dès 10
 Durée : 30-45 min.



Les cartes représentent des feux d'artifice de différentes couleurs et de différentes valeurs. Chacun possède quelques cartes mais il les tient de telle sorte que seuls les autres joueurs puissent les voir. Ainsi chacun connaît les cartes de tous les autres... Mais pas les siennes ! Il va désormais falloir constituer des piles de cartes de même couleur et dans un ordre croissant et construire ainsi des feux d'artifice. Chacun son tour, on peut donner une indication précieuse à un.e partenaire en l'informant sur une couleur OU sur une valeur, mais jamais les deux en même temps.

Just one (2x)

Domaines : Coopération, culture générale, vocabulaire
 Nb de joueurs : 3 à 7
 Âge : dès 10 ans
 Durée : 20 min.



Just One est un party game coopératif où vous jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystères. Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original, car tous les indices identiques seront annulés !

Mémoire et rapidité

Game over : le jeu (x2)

Domaines : Mémoire ; Observation ; Déplacement
 Nb de joueurs : 2 à 4
 Âge : dès 7 ans
 Durée : entre 5 et 25 min.



Aidez le petit barbare à trouver la princesse et la clé qui pourra la libérer. Comme dans la célèbre BD, le héros affronte les blorks avec les bonnes armes avant de pouvoir libérer la princesse, et ne pourra la délivrer que si sa mémoire est bonne.

Tête de linotte

Domaines : Mémoire ; Observation
 Nb de joueurs : 2 à 8
 Âge : dès 8 ans
 Durée : 15 min.



Un défilé d'animaux s'exécute sous vos yeux, qui le mémoriserà au mieux ? Saurez-vous répondre aux questions suivantes : « Y avait-il plus d'éléphants que d'oiseaux dans les cartes retournées ? » ; « Quel est l'animal sur la 4ème carte ? »...

Set (x2)

Domaines : Rapidité ; Observation ; Association
 Nbre de joueurs : 1 à 6
 Âge : dès 8 ans
 Durée : 20 min.



12 cartes sont déposées faces visibles sur la table et tous les participants jouent en même temps. Le plus rapide à trouver un Set de 3 cartes crie « SET ! » puis le montre aux autres joueurs. Un Set est valable lorsque les 3 caractéristiques (forme, remplissage, couleur) sont soit identiques soit différentes. Exemple : les 3 cartes sont vertes, c'est ok. Les trois cartes sont chacune d'une couleur différente (bleu, vert, rouge) : c'est ok. MAIS si deux cartes sont bleues et la troisième est rouge, c'est perdu !

Pick a Pig / Pick a Dog (x2)

Domaines : Observation ; Rapidité
 Nb de joueurs : 1 à 6 joueurs
 Âge : dès 8 ans
 Durée : 15 min.



Placez les cartes faces cachées sur la table. Chaque joueur prend une carte secrète. Ensuite, tout le monde va récolter des cartes en même temps... identiques ou avec seulement une différence. Dès qu'un joueur crie stop, tout le monde s'arrête. On vérifie, dans l'ordre, ses cartes récoltées. S'il s'est trompé, il les perd toutes. S'il a crié « stop » trop vite (et qu'il aurait pu récolter encore une ou plusieurs cartes sur la table), il perd également ses cartes. Et ainsi de suite. Le joueur ayant récolté le plus de cartes a gagné...

Cortex (2x)

Domaines : Défis de logique ; Mémoire
 Nb de joueurs : 2 à 6
 Âge : dès 10 ans
 Durée : moins de 30 min.



Réflexion, mémoire rapidité ! Il faut affronter les autres joueurs dans 8 types de challenges qui stimuleront l'ensemble des capacités cérébrales: épreuves tactiles, doublons, suites logiques, labyrinthes, tests de couleurs... 2 exemplaires disponibles à la médiathèque

Jeux d'ambiance

Time's Up ! Family

Domaines : Association d'idées ; Mémoire ; Mime
 Nb de joueurs : 4 à 12 (ou toute la classe)
 Âge : dès 8 ans
 Durée : env. 30 min



En 3 manches, faites deviner à votre partenaire un maximum de mots (animaux, objets, métiers, etc.). 1^{ère} manche : description libre. 2^{ème} manche : un seul mot autorisé. 3^{ème} manche : mime sans parole, pour faire deviner le mot !

Les Loups Garous

Domaines : Jeu de rôle ; Discrétion
 Nb de joueurs : à partir de 8
 Âge : dès 10 ans
 Durée : env. 30 min.



Des loups garous se sont infiltrés parmi les innocents villageois et dévorent une victime chaque nuit. Les furieux villageois parviendront-ils à les éliminer? Un jeu qui permet à toute la classe de participer.

Time bomb

Domaines : Jeu de rôle ; bluff ; déduction
 Nb de joueurs : à partir de 4 jusqu'à 8
 Âge : dès 8 ans
 Durée: 15 min.



Time Bomb est un pur jeu de bluff et de déduction. Il faut mentir et duper les autres. Il faut analyser les réactions et le comportement de chacun au fil des tours, pour deviner leurs intentions.

Princess Legend

Domaines : Jeu d'ambiance ; bluff ; identité secrète
 Nb de joueurs : 3 à 8
 Âge : dès 8 ans
 Durée: 30 min.



Le Prince cherche sa Princesse, mais tous les personnages de la Cour gardent leur identité secrète et ne comptent pas forcément l'aider. Il pourra compter sur ses précieux alliés pour obtenir la vérité, mais devra se méfier des partisans de la Reine Noire qui feront tout pour obtenir son avènement, tandis que la Servante et l'Espion essaieront de tromper les deux camps.

Rumble in the dungeon + Rumble in the house (2x)

Domaines : Bluff ; Monstre ; Déplacement
 Nb de joueurs : 3 à 8
 Âge : dès 8 ans
 Durée : env. 20 min.



Difficile de vivre ensemble dans un donjon : quand la pression monte, c'est la bagarre ! Essayez de garder votre personnage secret en vie le plus longtemps possible dans le donjon (ou la maison).

Stay cool

Domaines : Jeu d'ambiance et de défis
 Nb de joueurs : 3 à 7
 Âge : dès 12 ans
 Durée: env. 25 min.



Réponds vite aux questions du premier joueur... Tout en répondant aux questions du second joueur avec les dés. Et garde un oeil sur le sablier pour le retourner au bon moment !

Construction et adresse

Tasso

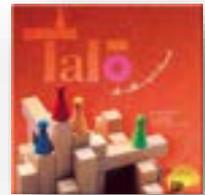
Domaines :	Tactique ; Adresse
Nb de joueurs :	2 à 4
Âge :	dès 8 ans
Durée :	20-30 min.



Règles très simples : chaque joueur possède une réserve de bâtonnets en bois. Tour après tour, chaque joueur doit poser un bâtonnet soit directement sur le plateau de jeu, soit en appui sur deux bâtonnets. Dans ce dernier cas, le joueur peut rejouer. Le premier joueur qui se débarrasse de tous ses bâtonnets gagne la partie.

Talo

Domaines :	Construction ; Vision 3D ; Déplacements
Nb de joueurs :	2 à 4
Âge :	dès 8 ans
Durée :	max. 30 min.



Tous au sommet ! Chaque joueur tente d'atteindre le 10ème étage. Mais avant de construire, il faut lancer le dé à dix faces et poser un ou deux blocs qui totalisent le résultat du dé. Ensuite il faut bien réfléchir, poser adroitement les blocs, déplacer votre pion, gravir les paliers d'un seul étage à la fois, bloquer d'autres pions, préparer des passages secrets pour monter plus vite.

Jeux à deux

Jeu des Echecs

Domaines : Stratégie
 Nb de joueurs : 2
 Âge : dès 8 ans
 Durée : de 15 min. à... l'infini



Okiya (x2)

Domaines : Stratégie ; Anticipation
 Nb de joueurs : 2
 Âge : dès 8 ans
 Durée: 15 min.



On peut le présenter comme un morpion en plus complexe. La mise en place et les règles sont simples mais ce jeu aux jolies illustrations zen demande de l'anticipation pour pouvoir bloquer son adversaire.

Blue Lion

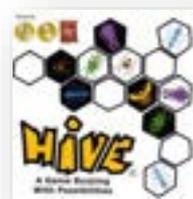
Domaines : Mémoire ; Stratégie
 Nb de joueurs : 2
 Âge : dès 10 ans
 Durée : env. 15 min.



Vous incarnez l'un des deux cambrioleurs (Lady X ou Arsène). Votre objectif : être le premier à remporter 7 points de victoire en tentant de voler le Blue Lion... ou en jetant votre adversaire en pâture à la Police !

Hive

Domaines : Stratégie ; Anticipation ; Placement
 Nb de joueurs : 2
 Âge : dès 12 ans
 Durée : env. 30 min.



Chaque joueur dirige une petite armée d'insectes et doit encercler ses adversaires. Chaque insecte possède une façon particulière de se mouvoir, ce qui rappelle les échecs. Le tout sans plateau, avec un joli design. Un bon jeu de stratégie et de placement.