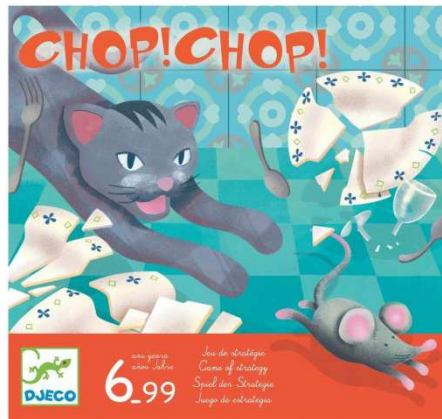




La sélection des ludothécaires

- Les nouveautés !
- Les pépites à redécouvrir
- Stop ou encore ?
- Jeu de poche
- Coopérons !
- Trahisons et coups bas





Chop ! Chop !

Chop chop est un jeu de stratégie où les chats veulent manger les souris et les souris les fromages. A deux joueurs, un joueur chat joue contre un joueur souris et à plus de deux, le joueur chat affronte les joueurs souris qui s'associent car l'union fait la force ! Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé pour se déplacer sur le plateau et récupérer leur dû !



La belle au bois dormant

La princesse est retenue prisonnière au château !

Pour voler à son secours, votre enfant doit trouver le bon chemin et se faufiler dans les dédales de ce labyrinthe 3D.

Trop facile ? Les 4 plateaux se modulent pour changer l'agencement du labyrinthe et proposer 60 défis de difficulté croissante



Kraken attack

Utilisez les sabres d'abordage pour repousser les tentacules les plus proches et les canons pour ceux qui sont plus éloignés. Si certains coups sont portés contre le bastingage, il faudra alors le réparer au plus vite, sinon vous risquez de sombrer. Coordonnez-vous et coopérez !



Carro Combo

Carro Combo bouleverse le principe du jeu de pli : le but n'est pas de gagner des plis mais de se débarrasser de ses cartes avant les autres joueurs.

Attention, il est interdit de modifier l'ordre des cartes que l'on reçoit.

Les combinaisons d'une à trois cartes posées par les joueurs doivent donc se suivre dans leur main.



30mn



3-5



10 ans



The Crew

Pour remporter une mission dans The Crew, chaque joueur doit accomplir les tâches qui lui sont assignées.

A chaque tour de jeu, les joueurs jouent une unique carte de leur main pour former un pli.

Le joueur qui veut accomplir sa tâche doit non seulement remporter le pli, mais aussi s'assurer que la carte correspondant à la tâche soit présente dans le pli.



20mn



3-5

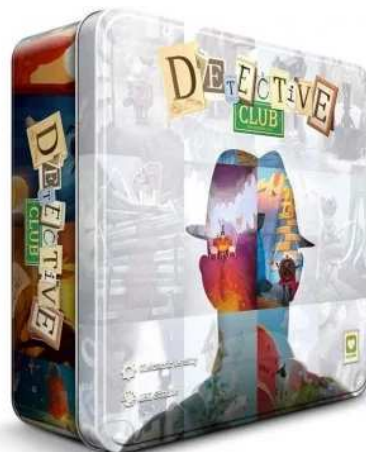


10 ans



Detective Club

Dans Detective Club, à chaque tour, un des joueurs fait secrètement équipe avec un autre - le Conspirateur - et essaie de lui faire deviner un mot secret en utilisant seulement deux cartes illustrées ! D'autres joueurs sont des détectives, qui connaissent aussi le mot, mais ne connaissent pas les identités des uns et des autres. Les détectives doivent découvrir qui est le conspirateur, en s'assurant qu'ils ne sont pas accusés par les autres joueurs !



30mn



4-8



8 ans



Les pépites à redécouvrir



La nuit des magiciens

La nuit venue, les magiciens se retrouvent dans la forêt pour préparer leur potion magique dans un chaudron, qu'ils doivent ensuite transporter au centre de l'anneau magique. Le jeu peut se jouer en plein jour, mais gagne en mystère et en suspense dans le noir grâce aux pièces phosphorescentes. Un bonheur de jeu en bois, magique à jouer, qui séduit petits et grands.



15mn



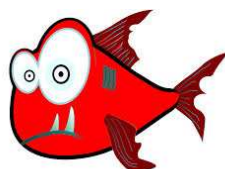
2-4



6 ans

Splash attack

D'un lancer de dés, les joueurs découvrent la couleur et la forme du poisson à retrouver dans la mer. Vite, attrapez-le et il sera à vous. Plus tard, si les dés désignent de nouveau le même poisson, attrapez le piranha et criez "croc!", et le poisson sera définitivement pour vous.



10mn



2-4



5 ans



Divinare

Le choix thématique de Divinare est bien trouvé, puisque les joueurs vont précisément tenter de deviner le nombre de cartes qui se trouvent dans l'ensemble des mains autour de la table. C'est forcément très difficile au début, mais l'information augmente au fur et à mesure de la partie et les joueurs ajustent leurs prédictions.



30mn



2-4



10 ans

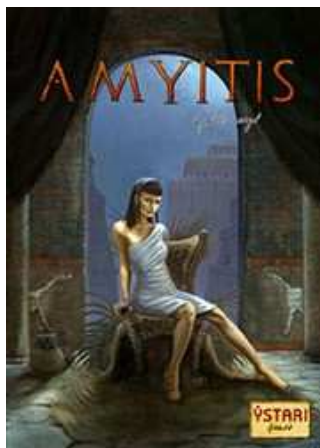


Les pépites à redécouvrir

Lemming mafia

Six lemmings se dirigent naïvement vers la mer pour y plonger. La mafia locale prend les paris sur celui qui arrivera le premier. Et, bien évidemment, certains sont tentés de truquer la course...

Soyez donc rusés!



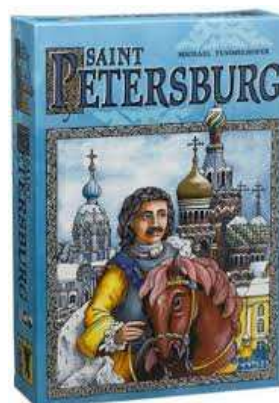
Amytis

Les joueurs incarnent des nobles babyloniens en quête de prestige. Tout au long de la partie, ils tentent d'élever leur statut, en construisant les jardins et leur réseau d'irrigation, en commerçant et en recrutant. A la fin du jeu, le joueur ayant le prestige le plus élevé remporte la partie.



Sankt Petersburg

Si vous voulez réussir à Saint-Petersbourg, vous aurez besoin d'ouvriers. C'est leur dur labeur qui vous rapportera l'argent dont vous aurez besoin pour ériger des bâtiments. Mais toutes ces constructions seront vaines si vous ne pouvez influencer les nobles qui aident à la gestion et aux opérations du gouvernement.



C'est quoi ?



On vous propose dans chaque catalogue une mécanique de jeu et une sélection appropriée.

Ce mois-ci on vous présente la mécanique du « **stop ou encore** », basée sur le principe de « ça passe ou ça casse ».

Le principe général est d'avoir la possibilité de s'arrêter à temps avant de tout perdre !

L'or de Captain Black



De courageux aventuriers ont découvert un sac rempli de pièces d'or sur une île mystérieuse. Pourrez-vous les aider à partager le butin ?

Méfiez-vous des pièces ensorcelées, car elles attirent à vous le redoutable pirate Captain Black. Avec un peu de chance, vous prendrez l'avantage en tirant le plus de pièces d'or du sac et en les rangeant dans votre coffre en bois. Mais attention à l'or maudit du pirate !



15mn



2-4



5 ans



20mn



2-5



4 ans

Trésor des dragons

Pour découvrir ces trésors, il suffit de retourner les dalles du sol de la caverne et de pouvoir emporter ce qui s'y trouve. Mais à condition de ne pas tomber sur un petit dragon ou une araignée.



Ouste le dragon

Le château des dragons est assiégé par des dragons qui emprisonnent ses habitants. On a besoin de vous pour les libérer ! En obtenant les bonnes couleurs avec les dés, les joueurs effraieront les dragons et libéreront les habitants du château.

Mais ce n'est pas si simple, car les dés noir tombent dans la fontaine et il faut savoir où poser au mieux ses dés. Celui qui peut collecter le plus d'étoiles en libérant les habitants du château a gagné.



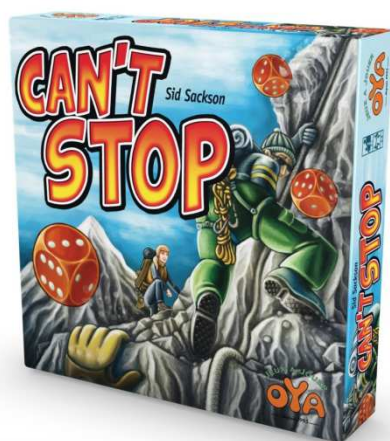
15mn



2-4



4 ans



30mn



2-4



7 ans

Can't stop

La Montagne est dangereuse et séductrice, nombre d'alpinistes succombent à ses charmes et finissent au fond d'une crevasse. Vous dirigez une équipe d'alpinistes et tentez d'équilibrer audace et prudence pour devenir le maître des cimes. Prenez garde, l'accident survient quand, grisé par le succès, on ne parvient plus à s'arrêter



Deep Sea Adventure

Un groupe d'explorateurs s'est rassemblé dans un sous-marin tentant de récupérer quelques trésors qui dorment dans les fonds marins. Cependant, on ne partage pas le même sous-marin sans partager la même réserve d'air! Si l'un d'entre eux plonge trop profond, il risque de mettre à mal l'expédition d'autres plongeurs... Tout le monde rentrera-t-il à temps?



30mn



2-6



7 ans



Jeu de poche



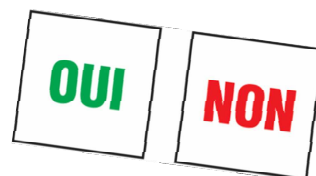
20mn



4-8



10 ans



Insider

Un jeu simplissime : des cartes rôles sont distribuées aléatoirement pour 4 à 8 joueurs, désignant un maître du jeu, un Insider (traître), tous les autres joueurs sont d'honnêtes citoyens.

Le maître de jeu doit faire deviner un mot désigné sur une carte secrète. Les joueurs lui posent un maximum de questions auxquelles il répond uniquement par "oui / non / je ne sais pas".

MAIS le traître connaît également le mot secret !

Zombie Dice

Lancez vos dés, essayez d'obtenir des cerveaux et évitez de tomber sur des coups de fusil. Un jeu de dé rapide et aussi malin qu'un zombie !



10mn



2-8



8 ans



20mn



2-4



6 ans

Punto

Punto est un jeu de cartes dans lequel les joueurs doivent poser 4 cartes de la même couleur dans le but de former une suite logique : une rangée, une colonne ou une diagonale.



Jeu de poche

Gold

Le mont Gold-Rush, la dernière mine d'or, est prise d'assaut de toutes parts. Quel chercheur d'or parviendra à sortir le plus d'or de la mine et à berner ses rivaux au passage ?

Retournez 2 cartes. Trouvez de l'or. Déjouez vos adversaires et soyez celui qui extrait le plus d'or de la mine !



15mn



2-5



6 ans



15mn



2-4



7 ans

Hippo

Chaque joueur doit placer toutes ses bouées dans les bassins de la piscine d'Hippo. Mais attention, car on peut faire sortir les bouées des adversaires quand les bassins sont trop remplis !

Un jeu qui demande de calculer, mais aussi de faire les bons choix pour gagner !



Love Letter

Vous débutez le jeu avec une carte: un personnage. Durant la partie, vous allez piocher une carte de la pioche à chaque tour et vous défausser d'une des deux cartes en main. La carte défaussée est révélée mais celle conservée en main reste secrète. Chaque carte engendre une action et l'action de la carte défaussée est automatiquement effectuée.



20mn



2-4



10 ans



Coopérons !



20mn



1-5

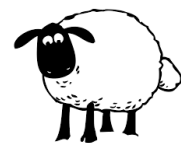


6 ans

Après l'orage

Votre objectif commun est de réparer le pont et de faire traverser le mouton sur l'autre rive. Pour réparer le pont, vous allez poser des rondins... mais encore faut-il les avoir sciés avant !

Méfiez-vous du castor qui vous chipe des rondins pour son barrage, au risque de ne plus en avoir assez pour réparer le pont. Avancez judicieusement le mouton par rapport à la réparation du pont et du déplacement du loup.



Magic Maze kids

Le roi a été accidentellement transformé en grenouille!

Avec vos amis, traversez la forêt à toute vitesse et trouvez les bons ingrédients pour préparer une potion qui le guérira.

Des tutoriels vous apprennent progressivement les règles, et plusieurs niveaux font évoluer le jeu avec les enfants.



20mn



2-4



5 ans



20mn



2-4



5 ans

Nom d'un renard

Un jeu d'enquête collaboratif où vous devrez faire preuve de déduction, de mémoire et réfléchir par élimination. Un renard futé a volé l'oeuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les joueurs s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer les suspects



Hanabi

Fabriquez un feu d'artifice à partir de cartes de valeurs et de couleurs différentes. L'originalité d'Hanabi est que chaque joueur doit tenir ses cartes à l'envers, de manière à ce que seuls ses compagnons de jeu les voient. Par un dialogue limité par la règle du jeu, les joueurs devront se donner des indications pour poser les cartes dans la bonne séquence.



30mn



2-5



8 ans



45mn



2-7



10 ans

Mysterium

Mysterium est un jeu d'enquête coopératif dans lequel tous les joueurs sont unis dans un même but : découvrir la vérité sur la mort du fantôme qui hante le manoir et lui apporter la paix !



Ghost Stories

Wu-Feng, Le Seigneur des Neufs Enfers a localisé l'urne funéraire qui contient ses cendres. Ses hordes marchent déjà sur le petit village de l'Empire du Milieu qui les cache. Vous êtes le dernier rempart du monde des vivants.

Unissez vos forces pour empêcher le retour du Maudit aux mille visages!



90mn

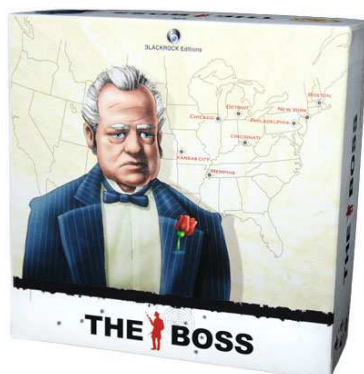


1-4



12 ans





45mn



2-4



10 ans

The Boss

Quand l'ambiance et les discussions rejoignent la réflexion, les mises et le bluff.

La découverte progressive des informations orientera vos choix sur les villes à contrôler avec votre gang.

A la fin de chaque manche, si vous êtes majoritaire dans une ville, vous pourrez vous enrichir ou subir les désagréments dûs à votre imprudence.



Bang

C'est la bagarre générale dans la ville de Bangtown et l'on a du mal à distinguer les bons des méchants. Le shérif, que tout le monde connaît, tente d'éliminer les hors-la-loi et le renégat. Parmi les autres cow-boys, il y a les adjoints au shérif, qui tentent de protéger le shérif, les hors-la-loi qui veulent se débarrasser du shérif, et enfin le vil renégat, qui veut devenir shérif à la place du shérif. Chacun devra donc distinguer ses complices de ses ennemis et viser juste!



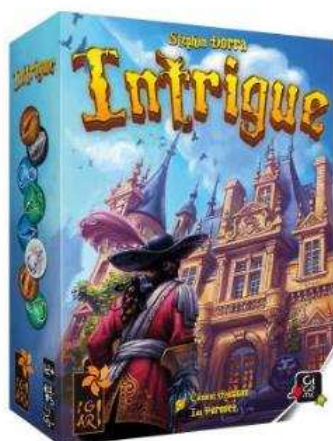
30mn



4-7



8 ans



45mn



3-5



14 ans

Intrigue

Basé sur la négociation et idéal pour faire preuve de mauvaise foi, Intrigue est un jeu où tous les coups sont permis... ou presque. A vous d'utiliser tous les moyens pour parvenir à vos fins : Promesses, pots-de-vin, chantages...



Shadow Hunter

Il s'agit d'un jeu à identité secrète. Dans cet univers, deux camps s'affrontent, les Shadows qui sont des créatures fantastiques : vampire, loup-garou et métamorphe, et les Hunters, les chasseurs de monstres, qui sont à leur poursuite.

Le but est d'éliminer le camp adverse. Aux deux camps s'ajoutent les personnages neutres ayant chacun leur objectif très personnel.



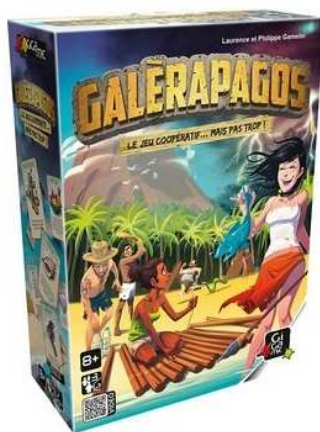
30mn



4-8



10 ans



20mn



3-12



10 ans

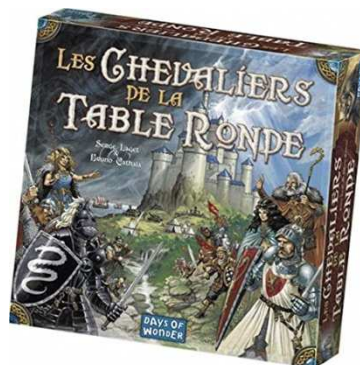
Galerapagos

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...



Les chevaliers de la table ronde

Les Chevaliers De La Table Ronde vous fait redécouvrir l'univers légendaire du roi Arthur. Tandis que les chevaliers s'efforcent de défendre Camelot et de remporter les quêtes nécessaires à la victoire du Bien, les forces du Mal sont également à l'œuvre. Un traître s'est peut être glissé parmi les chevaliers, intrigant et complotant pour la chute de Camelot.



90mn



3-7



10 ans



Les jeux virtuels !



La ludothèque vous invite à venir jouer en ligne et découvrir des centaines de jeux sur le site boardgamearena.com

Comment s'inscrire ?

Il vous suffit juste d'un mail, d'un pseudo et d'un mot de passe pour vous inscrire. L'inscription est gratuite et vous permet d'accéder à des jeux en temps réel ou en tour par tour avec des joueurs du monde entier.

Pour rejoindre le groupe de la ludothèque, il faudra cliquer sur l'onglet en haut « communauté » puis rejoindre un groupe et indiquer « ludotheque SER », vous serez accueilli par un ludothécaire !

Cliquez sur l'onglet communauté

Tapez: Ludotheque SER

0 chaînes à traduire

MES AMIS

MES GROUPES