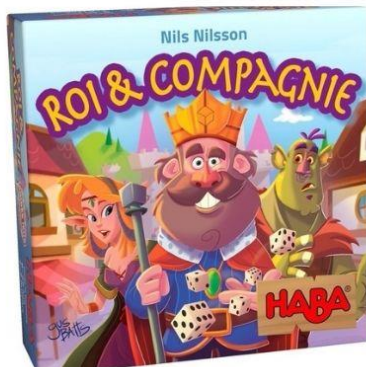
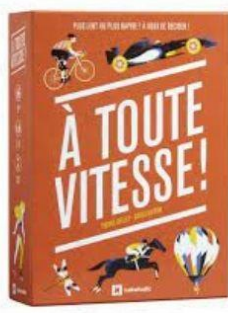


Médiathèque
Jean d'Ormesson
Le Thuit de l'Oison

Jeu de société: A partir de 8 ans et +



A partir de 8 ans et +

Liste des jeux de société :

6 qui prend ! Gare aux vacheries

A Toute Vitesse !

Dixit

Kingdomino

Les aventuriers du rail : Europe

Les pays d'Europe

Pandemic

Pickomino : Tirez les vers du dé

Quarto

Quixo

Quoridor

Roi & Compagnie

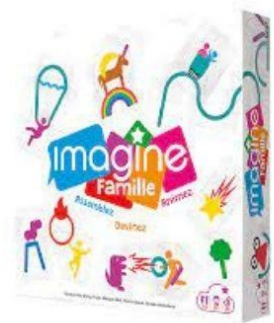
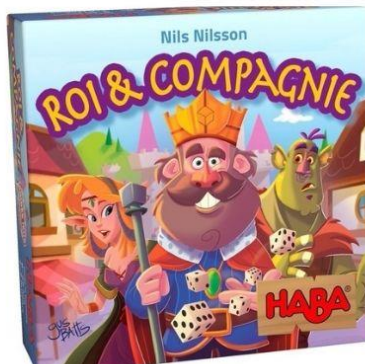
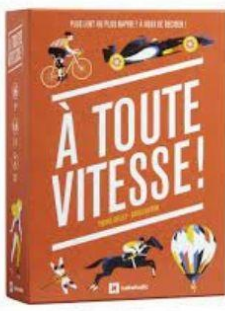
Smallworld

StoryLine. Contes de Fées

Timeline : Histoire de France

Visite Royale

Wazabi



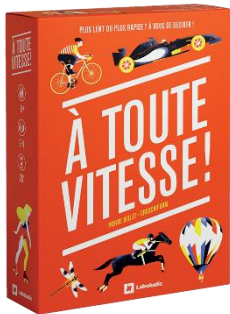
6 qui prend !: Gare aux vacheries (à partir de 10 ans, de 2 à 10 joueurs)

Choisissez bien vos cartes "vaches" pour les placer dans les bonnes rangées. Chaque fois qu'un joueur complète une rangée de 6 cartes, il en récolte toutes les têtes de vaches en pénalité. Celui qui possède le moins de têtes de vaches remporte la partie.

Durée : 60 min



A Toute Vitesse ! (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs)



Dans ce jeu, amusez-vous à deviner et comparer les performances de 66 objets ou être vivants, de la tortue à l'étoile filante.

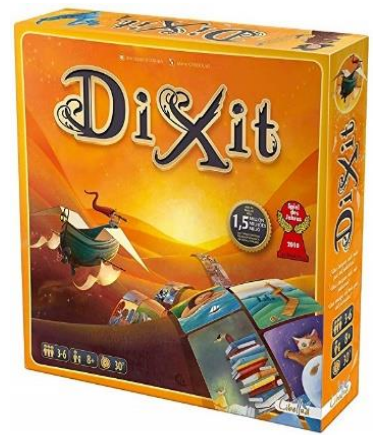
Durée : 20 min

Dixit (à partir de 8 ans, de 3 à 6 joueurs)

Dixit est un jeu de société enchanteur qui vous invite à vous laisser porter par votre imagination. Découvrez 84 illustrations oniriques sur de grandes cartes et interprétez ces images énigmatiques.

Un joueur conteur sélectionne une carte de sa main et énonce un thème en rapport avec l'illustration. Les autres joueurs choisissent une carte de leur main qui leur évoque ce thème. On mélange puis on révèle toutes les images : les joueurs doivent retrouver la carte du conteur. Pour marquer des points, son thème ne doit être ni trop simple ni trop complexe.

Durée : 30 min



Imagine Famille (à partir de 8 ans, 3 à 8 joueurs)

Cet incontournable du jeu d'ambiance se pare de couleurs et d'illustrations amusantes, pour plaire à un public jeune et créatif. Ils vont s'amuser à faire deviner ou à deviner un animal, un objet, un métier, un personnage... avec toutes les cartes transparentes ! Elles pourront être assemblées, superposées et animées.

Durée : 30 min



Kingdomino (à partir du 8 ans, de 2 à 4 joueurs)



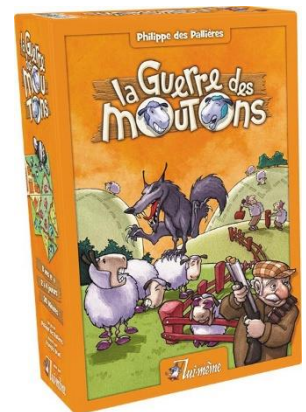
Développez le plus prestigieux des Royaumes ! Vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre son royaume. Au sein de son royaume, chaque domaine vous apportera d'autant plus de prestige qu'il sera vaste et contiendra de riches bâtiments.

Durée : 30 min

La Guerre des moutons (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs)

Le déroulement du jeu est très simple. Vous disposez de grandes tuiles carré représentant des parcelles de terrain emplies de moutons. Vous piochez ces tuiles dans un grand sac opaques, et les autres joueurs ne savent pas quelle est votre couleur. Vous allez devoir placer vos parcelles sur la table pour agrandir votre enclos, en vous méfiant des abords des forêts. Elles sont infestées de loups qui n'attendent que vos brebis pour un festin pantagruélique.

Durée : 30 min



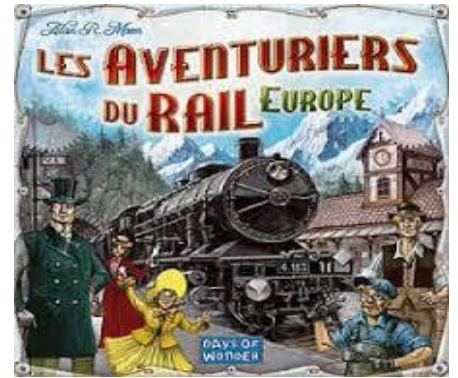
Les aventuriers du rail : Europe (à partir de 8 ans, de 2 à 5 joueurs)

Dans ce jeu, replongez dans l'âge d'or du chemin de fer. Lancez-vous à la conquête du rail et tentez de prendre le contrôle du réseau ferroviaire européen en reliant un maximum de villes entre elles.

Commencez la partie en piochant vos objectifs et partez à l'assaut des chemins de fer. Les objectifs représentent les liaisons entre deux villes que vous devrez impérativement établir. Ils sont très importants pour le déroulement de la partie, car s'ils ne sont pas remplis à la fin de la partie, vous obtiendrez un malus par objectif non respecté.

Un joueur prend le contrôle d'une ligne en utilisant des cartes de la même couleur que la voie. Une fois contrôlée, la ligne appartient au joueur et plus aucun participant ne peut en prendre le contrôle.

Durée : de 60 min à 120 min



Le jeu des énigmes (à partir de 6 ans, de 2 à 6 joueurs)



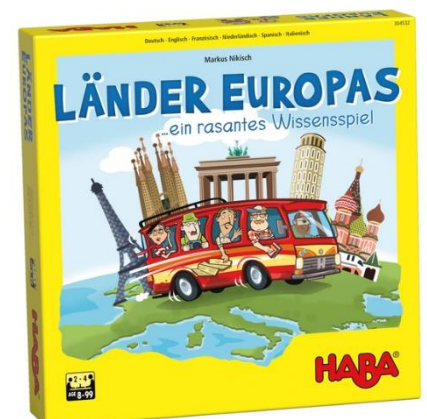
Pour résoudre une énigme, c'est très simple, il faut être le premier à découvrir les 4 indices qui se cachent derrière une devinette, une charade, un rébus ou un jeu de logique. Mais attention, le dé en mousse rythme le jeu et ne permet pas toujours à tout le monde de voir les indices !

Durée : 30 min

Les pays d'Europe (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs)

4 touristes parcourent les 51 pays de l'Europe dans tous les sens, mais ne savent pas très bien où ils se trouvent. Les joueurs les aident à s'orienter en devinant où les touristes se trouvent exactement. Plus on devinera le bon pays rapidement, plus cela rapportera de points. Celui qui connaît le mieux l'Europe et fait le premier le tour du plateau de jeu avec son touriste gagne la partie.

Durée : 20 min



Pandemic (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs)

Dans Pandemic, gardez votre calme ! Vous incarnez un membre d'une équipe de chercheurs qui lutte contre la propagation de plusieurs maladies virulentes. Vous devrez vaincre ces fléaux en retardant leur propagation tout en recherchant des remèdes pour chacun des quatre virus avant qu'ils ne dégénèrent.

Le plateau de jeu représente la carte du monde avec plusieurs villes sur lequel les joueurs peuvent suivre l'avancement des maladies. A chaque tour, un joueur peut utiliser jusqu'à quatre actions : voyager entre les villes, soigner des populations infectées, découvrir un remède ou construire une station de recherche. Mais attention, les maladies sont instables et le sort des populations peut rapidement basculer. À la fin de chaque tour, les maladies progressent et peuvent déclencher des écloisions ciblées. Des cartes Épidémie sont également dissimulées dans la pioche et peuvent accélérer l'activité des virus.

Durée : de 30 min à 60 min



Pickomino : Tirez les vers du dé (à partir de 8 ans)



Pickomino qui y ajoute convivialité et rebondissements en tous genres.

Lancez les 8 dés originaux, choisissez une valeur de dés à mettre de côté, puis faites le pari de relancer ou pas. Vous pouvez relancer les dés restant autant de fois que vous le souhaitez, à condition de toujours pouvoir retenir une valeur de dés différente. Si vous êtes dans l'incapacité de le faire alors vous devrez rendre un de vos précieux Pickomino et passer votre tour ! Lorsque votre tour est fini, faites l'addition pour savoir quel Pickomino prendre au centre de la table ou même dans la main de vos adversaires ! Allez-vous jouer la sécurité et récupérer un Pickomino de faible valeur ou êtes-vous un flambeur ?

Durée : 30 min

Quarto (à partir de 8 ans, 2 joueurs)

L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

Les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse.

Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO !».

Durée : 15min



Quixo (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs)



Au départ, les cubes sont disposés faces supérieures neutres.

Chacun à son tour:

saisit en périphérie du plateau un cube neutre ou à sa marque (croix ou rond) le replace avec sa marque sur la face supérieure, en poussant sur une rangée incomplète (principe du pousse - pousse).

Le gagnant est le premier qui crée une ligne de 5 cubes à sa marque.

Durée : 15 min

Quoridor (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs)

Votre but : atteindre le premier la ligne opposée.
Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir ! Rassurez-vous : il doit vous laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court ?



Un jeu captivant et vraiment drôle, accessible à tous. Les joueurs se partagent les barrières et chacun pose son pion au centre de sa ligne de départ. A tour de rôle, chacun déplace son pion d'une case, ou pose une barrière afin de ralentir l'adversaire. Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe dont il faut sortir très vite, car le premier qui atteint la ligne opposée à sa ligne de départ a gagné !

Durée : 15 min

Roi & Compagnie (à partir de 8 ans, de 2 à 5 joueurs)



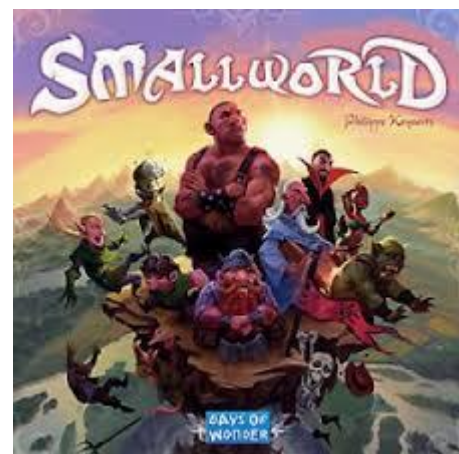
En lançant les dés à trois reprises pour remplir différentes conditions décrites sur les cartes, les joueurs pourront attirer de nouveaux habitants. En plus, des cartes spéciales leur permettront de bénéficier d'avantages. Mais attention aux idiots du village et aux dragons ! Celui qui attire les meilleurs habitants remporte finalement la partie et permet à son royaume de prospérer.

Durée : 30 min

Smallworld (à partir de 8 ans, de 2 à 5 joueurs)

Sur un territoire bien trop petit, chaque joueur choisit un peuple fantastique pour étendre son empire pour gagner des points de victoire aux dépens de ses adversaires. Pourtant, vient un moment où la taille de cet empire atteint les limites de sa puissance, et c'est à vous de choisir le moment idéal pour abandonner le peuple au déclin et créer une nouvelle civilisation. Conquérir son empire avec le bon peuple au bon moment est la clé de la victoire.

Durée : 90 min



StoryLine. Contes de Fées (à partir de 8 ans, de 3 à 8 joueurs)



Storyline Contes de Fées est un jeu de narration au cours duquel vous allez créer un insolite conte de fées.

Découvrez ce qui se passe entre "Il était une fois" et "heureux jusqu'à la fin de leurs jours".

Durée : 30 min

Timeline : Histoire de France (à partir de 8 ans, de 2 à 8 joueurs)

Timeline est un jeu de cartes rapide et amusant avec des règles d'une grande simplicité. En famille ou entre amis, amusez-vous à replacer les inventions dans la ligne temps. Utilisez vos connaissances ou votre intuition ! Quel que soit le niveau des joueurs, rebondissements et étonnements vous permettront de passer un bon moment en jouant avec le temps.

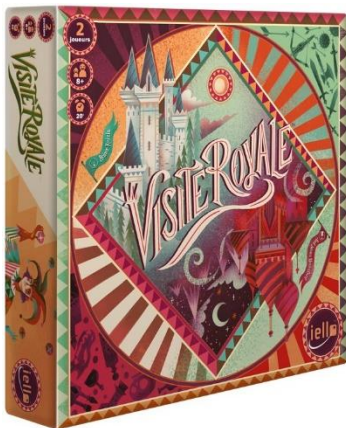
Visitez les grands moments de l'Histoire de France à travers un jeu simple et familial. Classez les cartes les unes par rapport aux autres, dans le bon ordre chronologique.

Êtes-vous bien certain que Vercingétorix a rendu les armes à César après la prise de la Bastille ?

Durée : 15 min



Visite Royale (à partir de 8 ans, 2 joueurs)



Dans Visite Royale, vous et votre adversaire devez rivaliser de stratégie pour attirer le Roi dans votre Château, et obtenir ainsi les faveurs royales. Le Roi est accompagné de sa Cour, c'est-à-dire les Gardes, le Bouffon et le Fou, et tous démarrent la partie sur un chemin qui relie vos deux châteaux.

Lors de votre tour, jouez une carte de votre main pour déplacer les Personnages, ou utilisez les pouvoirs du Fou et du Sorcier afin d'influer sur la position du Roi et de sa Cour. Vous pourrez ensuite faire progresser la Couronne entre vos deux Duchés, selon la position

de chaque personnage.

Chaque personnage, en effet, dispose de ses propres contraintes de déplacement, et la position finale des personnages influe directement sur celle de la Couronne ! Le premier joueur qui parvient à faire entrer le Roi ou la Couronne dans son Château remporte immédiatement la victoire !

Durée : 20 min

Wazabi (à partir de 8 ans, de 2 à 6 joueurs)

Un seul but : se débarrasser de ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile !

Les règles très simples cachent un mécanisme hyper original qui risque de vous rendre accro : moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défaire. Les cartes aux effets dévastateurs pour vos adversaires sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force !



Ce jeu tout simple de chance et de réflexion se joue rapidement et n'importe où.

Durée : 20 min