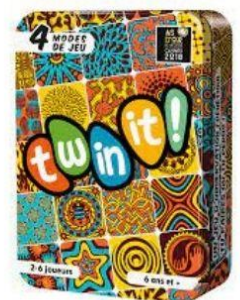
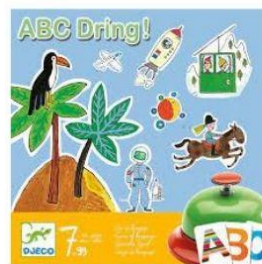
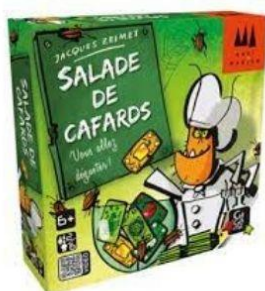
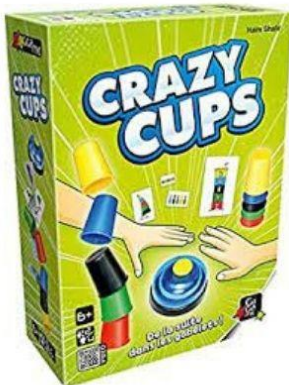


Médiathèque  
Jean d'Ormesson  
*Le Thuit de l'Oison*

# *Jeu de société:* *A partir de 6 ans et +*



# *A partir de 6 ans et +*

Liste des jeux de société :

ABC Dring !

Bazar Bizarre

Carcassonne

Chapito

Crazy Cups

Détective Charlie

Dobble

Echecs et dames

Halli Galli

L'odyssée des grenouilles

Monza

Mortelle Adèle

Qwikle

L'aventure 1X1

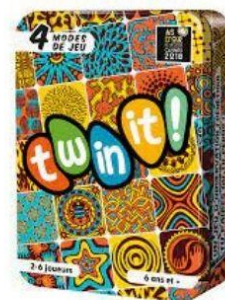
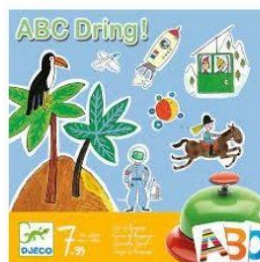
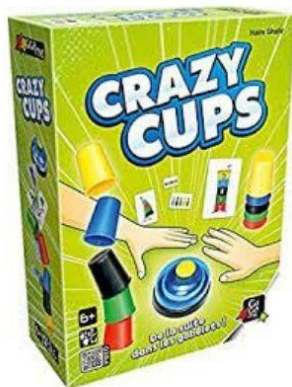
La tour enchantée : Libérons la princesse !

Le jeu des trois brigands

Twinit !

Tu bluffes Chien Pourri !

Salade de Cafards



## ABC Dring ! (à partir de 7 ans, de 2 à 6 joueurs)

T comme... Toucan! Dring!!! Le premier joueur à associer la lettre choisie avec un élément dans les dessins présentés sonne pour se manifester, s'explique et gagne la lettre !

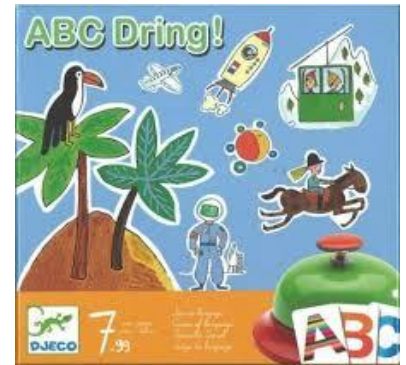
Étalez 4 cartes "scènes" sur la table et révéléz la première carte "lettre".

Aussitôt, chacun tente de trouver un mot qui commence par cette lettre, mot bien entendu illustré par une des images

proposées. Dès qu'un joueur pense avoir trouvé, il tape sur la sonnette et partage sa proposition. Si elle est correcte, il gagne la carte lettre.

Révéléz 4 nouvelles cartes "scène" et une carte "lettre"... Une nouvelle manche commence. Dès qu'un joueur a collecté 10 lettres, il gagne la partie !

**Durée : 10 min**



## Bazar Bizarre (à partir de 6 ans, de 2 à 8 joueurs)



Pour les pièces en bois, la bouteille est verte, le fantôme est blanc, le fauteuil est rouge, le livre est bleu et la souris est grise ! Mais sur les cartes, toutes ces couleurs se mélangent...

Il y a 2 objets sur chaque carte, et dès que l'une d'elle est retournée, il s'agit d'être le plus rapide à choper le bon objet : si la carte présente un objet de la bonne couleur, il faut vite l'attraper ; mais si les 2 objets représentés ne sont pas de la bonne couleur, alors il faut vite attraper l'objet qui n'a rien de commun avec la carte : ni l'objet, ni la couleur !

Simple ? Pas si sûr... Drôle et trépidant ? Assurément !

**Durée : 20 min**



### Carcassonne (à partir de 7 ans)

Construisez une cité médiévale, et placez-y vos chevaliers dans les plus grandes villes, vos brigands sur les plus grands chemins, vos moines dans les monastères, et vos paysans sur les champs au pied des villes.

**Durée : 60 min**



### Chapito (à partir de 7 ans, de 2 à 4 joueurs)



À leur tour les joueurs posent ou déplacent des personnages pour tenter de reproduire la disposition d'une de leurs cartes. Mais attention il faut garder l'équilibre pour ne pas faire tomber tout ce petit monde !

**Durée : 15 min**

### Crazy Cups (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs)

Chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Dès qu'un joueur a terminé, il appuie vite sur la sonnette.

Le plus rapide à réaliser correctement sa série remporte la carte en jeu et c'est reparti pour un tour. Restez bien attentifs et ne perdez pas de vue votre objectif car pour gagner à Crazy Cups, il faut avoir de la suite dans les gobelets !

**Durée : 10 min**



pour gagner à Crazy Cups, il faut avoir de la suite dans les gobelets !

## Détective Charlie (à partir de 7 ans, 1 à 5 joueurs)

Chaque enquête révèle un mystère à résoudre... et un coupable à identifier. Au début de la partie, les dossiers de 5 suspects sont sur le bureau de Charlie. Pour les innocenter, elle doit parcourir le village de Mysterville et interroger les témoins. En retenant les informations qu'ils lui transmettent et en effectuant des recoupements dans leurs déclarations, Charlie sera alors en mesure d'innocenter les suspects les uns après les autres.

**Durée : 25 min**



## Dobble (à partir de 6 ans, de 2 à 8 joueurs)



Dans chaque paire de cartes de Dobble, il y a toujours un dessin en commun. Soyez le plus rapide à le repérer pour gagner la partie.

**Durée : 30 min**

## Echecs et dames (à partir de 6 ans, 2 joueurs)

Pour de folles parties pleines de tactique et de réflexion !

**Durée : 10-20 min**



## Halli Galli (à partir de 6 ans, de 2 à 6 joueurs)

Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

Sur les cartes sont dessinés de 1 à 5 fruits (bananes, prunes, fraises etc).

Pour commencer une partie, chaque joueur reçoit le même nombre de cartes qu'il pose devant lui face cachée. La clochette est posée au centre de la table.

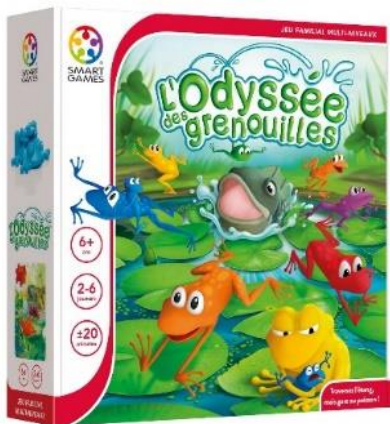
Ensuite, chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Dès que 5 fruits de la même sorte figurent parmi les cartes retournées, le joueur qui sonne le premier gagne toutes les cartes faces ouvertes. Si un joueur se trompe il donne une carte de sa pioche aux autres joueurs. Quand un joueur ne possède plus de cartes à retourner, il est éliminé.

Dès qu'un joueur a gagné toutes les cartes il est déclaré grand vainqueur !

**Durée : 15 min**



## L'odyssée des grenouilles (à partir de 6 ans, de 2 à 6 joueurs)



Le premier joueur qui réussit à amener toute sa famille de l'autre côté remporte la partie. Élaborez une stratégie, adaptez-la et n'hésitez pas à gêner vos adversaires !

**Durée : 20 min**

## Monza (à partir de 6 ans, de 2 à 6 joueurs)

Les voitures de course filent comme des flèches. Pour avancer sa voiture, le joueur doit bien sélectionner ses dés en fonction des couleurs des cases du plateau.

**Duré :15 min**

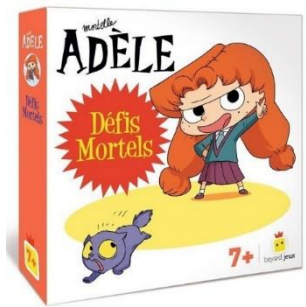


## Mortelle Adèle (à partir de 7 ans, de 2 à 6 joueurs)

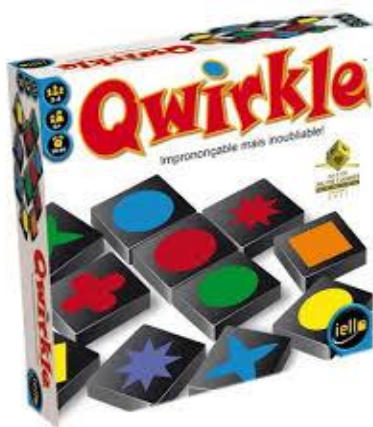
Applaudir avec les pieds, épeler des mots à l'envers, se faire chatouiller sans rigoler... Des défis mortels concoctés par Mortelle Adèle !

Le but du jeu : Remporter le plus de défis. Mais gare au sablier, le temps est compté ! Un jeu d'ambiance original et hilarant, conçu par l'auteur de la BD Mortelle Adèle, Mr Tan !

**Durée : 20 minutes**



## Qwirkle (à partir de 6 ans, de 2 à 4 joueurs)



Qwirkle - c'est un jeu simple et malin pour jouer avec des formes et des couleurs.

Découvrez Qwirkle et amusez-vous avec ce jeu d'alignement qui plaira aux plus jeunes comme aux adultes.

Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec 6 formes de 6 couleurs différentes. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun.

**Durée : 30 min**

## L'aventure 1x1 (à partir de 7 ans, de 1 à 4 joueurs)

Comment intéresser les enfants aux tables de multiplication et les leur faire apprendre... sans même qu'ils s'en aperçoivent ? Un prétexte : une aventure dans la jungle, et des codes à découvrir ; un mécanisme simple et autocorrectif qui permet aux joueurs de vérifier si le nombre calculé est exact...

**Durée : 20 min**





## La tour enchantée : Libérons la princesse ! (à partir de 5 ans, de 2 à 4 joueurs)

Ce jeu est fait pour vous si vous cherchez un jeu de mémoire coopératif sur un thème enchanteur.

Un des joueurs incarne le rôle du redoutable sorcier et cache la clé de la tour. Les autres joueurs font équipe pour la retrouver et libérer la Princesse. Mais pour la sauver, il ne suffit pas de posséder la clé : encore faut-il retrouver la bonne serrure ! Si le sorcier atteint la tour avant que la Princesse soit libre, c'est lui qui gagne.

**Durée : 30 min**



## Le jeu des trois brigands (à partir de 5 ans, de 2 à 4 joueurs)



Qui sera le premier à construire une ville pour accueillir Tiffany et les orphelins ? À chaque tour, les joueurs dévalisent les carrosses des voyageurs, en réalisant des paris avec ingéniosité. Ils accumulent de l'or qu'ils pourront bientôt transformer en une grande ville et gagner la partie. Un jeu de stratégie et d'action pour revivre les aventures des trois brigands !

**Durée : 30 min**

## Twinit ! (à partir de 6 ans, de 2 à 6 joueurs)

Les cartes s'accumulent sur la table... Retrouvez vite les motifs identiques !

**Durée : 30 min**

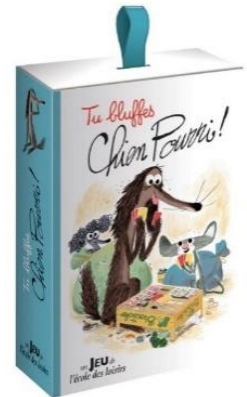




## Tu bluffes Chien Pourri ! (à partir de 7 ans, de 2 à 6 joueurs)

Choisissez vos personnages, posez vos cartes et... faites monter les enchères ! Alors qui sera le prochain roi des mouches ? Le premier joueur annonce une valeur comprise entre 1 et 11. Le suivant pose une carte et doit annoncer une valeur supérieure ou égale. Saura-t-il bluffer sans se faire prendre ?

**Durée : 15 min**



## Salade de Cafards (à partir de 6 ans, de 2 à 6 joueurs)



Les joueurs, chacun leur tour, retournent une carte et doivent nommer l'ingrédient représenté. Simple ?! Oui seulement voilà, vous ne pourrez nommer cet ingrédient s'il s'agit du même que sur la carte précédente, il faudrait en énoncer un autre. En outre les cartes "Cafards" viennent jouer les troubles fêtes en modifiant les règles.

**Durée : 15 min**