



Mallette jeux 7 ans et plus – 1

7 jeux

Au retour de la mallette, vérifiez bien le contenu des boîtes. Merci

Gobbit Angry Birds / auteur, PA Tournier, auteur, JB Fremaux, auteur, Thomas Luzurier, auteur, Antonin Boccara. - OldChap Editions, 2016. –

1 boîte ; 10x9.5cm. + 1 règle du jeu, 1 tuille Chateau, 56 cartes.

A partir de 7 ans. De 2 à 8 joueurs. Durée de la partie : 15mn. 17 €.

* Sujets : R01 Jeu de règles ** Jeu d'association

* Résumé : Dans une guerre sans merci pour quelques oeufs, les Oiseaux et les Cochons s'affrontent dans cette nouvelle édition. Le système de ce jeu repose sur l'affrontement entre les cochons et les oiseaux, héros du célèbre jeu vidéo et invite les joueurs à frapper sur les cartes de leurs adversaires pour les attaquer, ou sur leur propre carte pour se défendre. Ses règles simples en font un jeu familial. Rapide et intuitif, les parties sont courtes et son rythme soutenu lui permet également d'être un excellent jeu d'ambiance.

* Exemple : Jeu (No 6325240067) : B, section J, JEU J GOB R ASS.

La légende du cerisier qui fleurit tous les dix ans. / auteur, Hinata Origuchi ; illustrateur, Sylvain Sarrailh. - Iello, 2018. –

1 boîte ; 20x20cm. + 96 jetons Fleurs (18 roses, 18 jaunes, 18 bleu clair, 18 bleu foncé, 18 blanches, 6 noires), 3 cartes Maîtrise, 4 Paravents, 1 sac Opaque, 1 livret de règles.

A partir de 8 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée de la partie : 20mn. 19 €.

* Sujets : R06 Jeu de règles ** Jeu de stratégie et de réflexion

* Résumé : La légende du cerisier qui fleurit tous les 10 ans est un jeu malin de prise de risques dans lequel il faudra réaliser la plus belle collection de fleurs.

* Exemple : Jeu (No 6325210067) : B, section J, JEU J LEG R STR.

Mito : Permis de tricher / auteur, Emely Brand, Lukas Brand ; illustrateur, Rolf Vogt. - Gigamic, 2016.

1 boîte ; 11x11cm. + 1 règle du jeu + 72 cartes dont : 20 cartes "Action" (5 araignées, 5 moustiques, 5 cafards, 5 fourmis)+ 43 cartes "Nombre" + 8 cartes "Mito" + 1 carte "gardienne punaise".

A partir de 7 ans. De 3 à 5 joueurs. Durée de la partie : 25mn. 11€.

* Sujets : R06 Jeu de règles ** Jeu de stratégie et de réflexion

* Résumé : Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même... la triche ! Chacun son tour prend le rôle de la Gardienne Punaise qui veille au grain en surveillant les autres. Serez-vous honnête en respectant les règles ou allez-vous tricher ? Mettre une carte dans sa manche, en faire tomber sur ses genoux, ... à condition de ne pas se faire prendre, tout est possible ! Attention toutefois à rester attentif au jeu, car des cartes spéciales viennent régulièrement bousculer la partie. Mito est un jeu «mitique» et complètement dingo.

* Exemple : Jeu (No 6325230067) : B, section J, JEU J MIT R STR.

Pingouins / auteur, Alvydas Jakeliunas ; illustrateur, Sylvain Decaux. - EDGE, 2015. –

1 boîte ; 12x12cm + 60 Tuiles banquise, 16 Figurines de pingouins en plastique, 1 Feuille de règles.

A partir de 8 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée de la partie : 20mn. 13 €.

* Sujets : R06 Jeu de règles ** Jeu de stratégie et de réflexion

* Résumé : Qui sera élu roi de la banquise ? Pingouins est un petit jeu de plateau qui met en scène des pingouins voraces en quête de nourriture. Amusez-vous à attraper le plus de poissons possible (et gros de préférence) avant que la banquise ne fonde ! Et oui... ça c'est le côté développement durable du jeu, mais qui ne gâche pas le suspense au contraire : si votre pingouin ne fait pas attention et reste bloqué sur un bout de banquise, vous pouvez lui dire adieu....

* Exemple : Jeu (No 6325170067) : B, section J, JEU J PIN R STR.

Race the north Pole / auteur, Tomi Vainikka, Jouni Jussila ; illustrateur, Markus Norrgran. - Playmore Game, 2016. –

1 boîte ; 29x29cm. + 1 plateau en 3 parties, 2 axes centraux, 4 tuiles "bateau", 16 tuiles transparentes, 8 cartes équipes, 18 pions en bois (16 pions équipes, 1 flocon, 1 ours blanc) 110 cartes action 42x63mm, 32 jetons équipements et dangers, 1 pion plastique blanc, 1 livre de règles, 1 application à installer sur www.dized.com. Cette application propose des contenus supplémentaires.

A partir de 7 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée de la partie : 45mn. 44 €.

* Sujets : R06 Jeu de règles ** Jeu de stratégie et de réflexion

* Résumé : Jeu de course et d'aventures dans le grand nord ! Votre expédition devra affronter la nature implacable, les tempêtes de neige, et les équipes concurrentes. Une seule rentrera dans l'histoire pour avoir conquis le pôle nord ! Chaque joueur dirige une expédition lancée à la conquête du grand Nord. Le vainqueur sera le premier à emmener tous ses pions au centre du plateau. Jouez des cartes pour vous déplacer ou attaquer vos adversaires. Race to the North Pole contient un plateau rotatif qui simule les conditions météorologiques de l'Arctique. Quand la tempête fait rage, tout change ! Vos cartes de mouvement se déplacent, vous en recevez d'autres, et le labyrinthe formé par les crevasses infranchissables change complètement.

* Exemple : Jeu (No 6325020067) : B, section J, JEU J RAC R STR.

Sans queue ni tête / auteur, Siegfried Baudy ; illustrateur, Pascal Boucher. - Paille éditions, 2017. –

1 boîte ; 15 x 15cm + 1 règle du jeu, 6 dés de couleurs, 6 cartes ventres, 36 cartes membres.

A partir de 8 ans. De 3 à 6 joueurs. Durée de la partie : 20mn. 13 €.

* Sujets : R06 Jeu de règles ** Jeu de stratégie et de réflexion

* Résumé : Dans le jeu Sans Queue Ni Tête, vous participez à la reconstruction des caméléons présents sur l'aire de jeu et veillez à ce que votre couleur ne soit pas majoritaire en terme de points sur aucune figure présente sur le tapis. Faites apparaître les caméléons de vos adversaires en sachant dissimuler le vôtre. Soyez discret et malin pour garder le contrôle et embarquez dans un jeu subtil dont la simplicité des règles vous surprendra. Paille Editions.

* Exemple : Jeu (No 6325220067) : B, section J, JEU J SAN R STR.

Team Up! / auteur, Hadi Barkat, Sébastien Pauchon ; illustrateur, Katie Burk ; illustrateur, Lucas Florian Félix. - HELVETIG. –

1 boîte ; 11.5x23.5cm + 36 cartes «consignes», 1 palette, 28 cartons (9 rouges, 9 bleus, 9 blancs, 1 neutre) et la règle du jeu.

A partir de 7 ans. De 1 à 4 joueurs. Durée de la partie : 20mn. 30 €.

* Sujets : R06 Jeu de règles ** Jeu de stratégie et de réflexion

* Résumé : Le but du jeu est d'empiler les cartons sur la palette de la manière la plus compacte possible. Plus il y aura d'étages complets, plus vous marquerez de points. La palette parfaite vaut exactement 25 points. A chaque tour de jeu, tirez une carte et posez un carton sur la palette en respectant la consigne de couleur ou de forme. Un jeu original où vous devrez avoir une bonne vision de l'espace et un peu de chance.

* Exemple : Jeu (No 6325160067) : B, section J, JEU J TEA R STR