



## Mallette jeux 7 ans et plus – 2

7 jeux

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

**Colorama : Découvrez le monde avec les couleurs ! / auteur, Patrice Zana. - Galimard Jeunesse Giboulées, 2018. 15 €.**

**-1 boîte ; 12 cm x 16 cm + 1 règle + 96 cartes illustrées (dont 1 de présentation, 87 Quiz et 8 cartes Surprise !) + 36 cartes Nuances de couleurs.**

A partir de 8 ans. De 2 à 6 joueurs. Durée de la partie : 30mn.

\* Sujets : R08 Jeu de règles \*\* Jeu questionnaire

\* Résumé : A la manière d'un jeu de sept familles, réunissez six cartes illustrées correspondant à six nuances de couleurs. Pour cela, ayez les bonnes réponses aux questions mais aussi et surtout faites preuve de stratégie ! Découvrez et apprenez en vous amusant !.

\* Exemple : Jeu (No 6355760067) : B, section J, JEU J COL R QUE.

**Continental Express / auteur, Charles Chevalier ; illustrateur, Gaël Lannurien. - Bombyx, 2013. 15 €.**

**- 1 Boîte ; 13 cm x 13 cm + 82 petites cartes + 20 pions compagnies + 30 cartes longues.**

A partir de 7 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée de la partie : 20mn.

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

\* Résumé : En ces temps de révolution industrielle, la concurrence ferroviaire fait rage. Dans le ballet incessant des wagons sortants des tunnels de la gare de triage, vous envoyez vers votre quai ceux qui vous permettront d'affréter votre train continental et d'augmenter vos profits. Mais les autres aiguilleurs veulent les mêmes

voitures que vous et tous les coups sont permis. Qui saura prendre le bon wagon sans rater le départ du train ? Chaque joueur doit donc aiguiller des groupes de wagons vers son quai afin de composer un train. Il rapportera des points de victoire en fonction de la rareté de ses wagons. Et plus encore s'il respecte des engagements secrets passés avec les plus grandes compagnies. Le joueur avec le plus de points de victoire en fin de partie sera proclamé vainqueur.

\* Exemple : Jeu (No 6325180067) : B, section J, JEU J CON R STR.

**Guédelon le jeu** / auteur, Xavier Faure ; illustrateur, Jean-Benoît Héron. - Asynchron. 36 €.

- 1 boîte ; 32x25cm. + 1 plateau de jeu (60\*43 cm) -1 pion Compte-tours - 45 cartes Événement - 4 pions Ouvrier - 3 tuiles Char à monter - 22 tuiles « Etage » - 4 plateaux individuels - 8 pions Curseur - 9 pions Visiteurs - 27 pions matériaux (Argile/Tuiles, Bois/Planches et Pierre/Pierre taillée) - 6 jetons Cordes - 6 jetons Mortier -1 sac en toile -1 Livret de règles.

A partir de 7 ans. De 1 à 4 joueurs. Durée de la partie : 60mn.

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

\* Résumé : Guédelon, le jeu est un jeu de gestion coopératif et familial dans lequel chaque joueur pourra exercer différents métiers et participer à la construction du château. Vous et vos partenaires de jeu allez gagner (ou perdre) tous ensemble ! Vous devrez produire des matériaux bruts à la carrière de pierre, dans la forêt et au puits d'argile, puis les acheminer vers les lieux de manufacture. Ces matériaux seront transformés en produits finis chez le tailleur de pierre, le charpentier ou le tuilier. Vous devrez ensuite transporter ces produits finis au château, pour qu'ils servent à la construction des bâtiments. Pour produire plus vite, il faudra acquérir de l'expérience chez le maître d'oeuvre et faire affûter vos outils chez le forgeron. Il sera également indispensable d'aller chez le cordier et le maçon. Mais des événements imprévus et des visiteurs de plus en plus nombreux risquent de chambouler vos projets !.

\* Exemple : Jeu (No 6325190067) : B, section J, JEU J GUE R STR.

**Jungle Speed : Jeu de mains, jeu de malin ! / Thomas Vuarchex, Pierric Yakovenko.**  
- Asmodée. 21 €.

- 1 boîte ; 15x10x10 cm + Règle du jeu + 80 cartes + 1 totem en bois + 1 sac de rangement en tissu.

A partir de 7 ans et +. De 2 à 10 joueurs. Durée de la partie : 15 mn.

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

\* Résumé : Le jungle speed se base sur vos réflexes et votre réactivité [...] Chacun possède des cartes dont il devra se débarrasser pour emporter la partie tandis qu'un totem de bois trône au centre de la table. A chaque tour, on retourne des cartes, si deux cartes sont semblables, les joueurs concernés doivent saisir le plus promptement possible le totem, et le plus rapide refile alors ses cartes à son infortuné adversaire. Pour corser la difficulté, il existe des cartes pratiquement semblables qui peuvent tromper les joueurs et d'autres qui forceront tous les joueurs à intervenir. Résumé Asmodée 2018.

\* Exemplaire : Jeu (No 6325330067) : B, section J, JEU J JUN R ASS

**Kaleidos / auteur, Angelo Zucca, Marianna Fulvi, Elena Prette, Spartaco Albertarelli**  
; illustrateur, Elena Prette ; Marianna Fulvi. - Cocktail Games, 2017.

- 1 boîte ; 27x22cm. + 20 fiches illustrées, 4 chevalets porte-fiches, 4 crayons, 24 cartes Lettre, 1 bloc de 100 feuilles de papier, 1 sablier, 1 règle.

A partir de 10 ans. De 2 à 12 joueurs. Durée de la partie : 60mn.

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

\* Résumé : Jeu d'observation fascinant ! Le temps d'un sablier, essayez de découvrir un maximum d'objets commençant par la même lettre dans l'une des dix magnifiques illustrations. Soyez rapide et malin car les éléments les plus précieux sont ceux que vous serez seul à remarquer et noter sur votre feuille ! À votre avis, combien d'objets différents peuvent se cacher dans une illustration ? Dites un nombre multipliez-le par cent et vous approcherez de la vérité ! Le temps d'un sablier, essayez de découvrir un maximum de mots commençant par la même lettre dans l'une des dix illustrations incroyablement surréalistes du jeu. Soyez rapide mais surtout malin car les éléments les plus précieux sont ceux que vous serez seul à remarquer.

\* Exemplaire : Jeu (No 6325200067) : B, section J, JEU J KAL R ASS.

**Le Petit Poucet et la forêt mystérieuse** / auteur, Corentin Lebrat ; illustrateur, Vincent Joubert ; illustrateur, Gilles Lehmann. - Libellud, 2018.

- 1 boîte ; 18cm x 10 cm + 10 tuiles rondes (lieu et loups), 9 cartes Lieu, 6 tuiles Ogre carrées, 1 pion Lanterne circulaire, 3 jetons blancs Petits Cailloux, 1 jeton Grand Arbre, 1 jeton Bottes de Sept Lieues, 1 Sentier au dos de la boîte, 1 Livret de règles.

A partir de 7 ans. De 3 à 6 joueurs. Durée de la partie : 20mn.

\* Sujets : R03 Jeu de règles \*\* Jeu de circuit et de parcours

\* Résumé : Après s'être enfuis de la demeure de l'Ogre, le Petit Poucet et ses frères se sont égarés au sein d'une mystérieuse forêt. Charge à vous de les aider à retrouver le chemin de la chaumière de leurs parents. Mais gare aux loups et à l'Ogre qui tenteront de vous attraper!

\* Exemplaire : Jeu (No 6373550067) : B, section J, JEU J PET R CIR.

**The Mind : Ne faisons qu'un... !** / auteur, Wolfgang Warsch ; illustrateur, Olivier Freudenreich. - Oya, 2018. 11,90 €.

- 1boite ; 13X10cm + Règle du jeu + 100 cartes numérotées de 1 à 100 + 12 cartes niveau + 5 cartes de vie + 3 cartes shuriken.

A partir de 8 ans. 2 à 4 joueurs. Durée : 20 mn.

\* Sujets : R07 Jeu de règles \*\* Jeu de hasard

\* Résumé : Comment coopérer quand on ne peut communiquer d'aucune manière ? Les joueurs doivent posés en ordre croissant sur la table les cartes qu'ils ont en main : qui pense avoir la plus petite carte la pose en premier et ainsi de suite. Cela semble impossible, et pourtant ... Jeu, télépathie ou magie ?.

\* Exemplaire : Jeu (No 6325360067) : B, section J, JEU J VER R HAS.