



Mallette Jeux ados

11 jeux

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

- **Bang ! Le jeu de dés ! : The walking dead / Michael Palm, Lucas Zach. - Asmodée, 2015. 15 €.**

- 1 boîte ; 16 cm x 23.5 cm + 1 livret de règles + 5 dés + 8 cartes Rôle + 16 cartes Personnage + 8 cartes Aide de jeu + 9 jetons Zombie + 43 jetons de vie (30 de valeur 1 et 13 de valeur 3).

A partir de 13 ans. De 3 à 8 joueurs. Durée de la partie : moins de 30 mn.

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

* Intérêt : Zombies - Survie.

* Résumé : Dans le monde post-apocalyptique de "The Walking Dead" les joueurs s'affrontent dans cette version de "Bang ! le jeu de dés". Les personnages doivent faire face au chaos en formant des alliances mais peuvent-ils vraiment faire confiance à leurs voisins ? Soyez prêt car, à chaque jet de dés, la horde des Zombies se rapproche et menace d'attaquer les survivants. Traîtrises, mensonges et Zombies sont au menu de ce jeu au rythme soutenu. Êtes-vous prêt à tout pour assurer votre survie ? Retrouvez toutes les sensations du jeu de cartes "Bang !" dans l'univers de "The Walking Dead", avec des dés !.

* Exemple : Jeu (No 6325340067) : B, section J, JEU A BAN R STR

- **Black Stories : Mort de rire 2** / auteur, Corinna Harder, Jens Schumacher ; illustrateur, Bernhard Skopnik. - Kikigagne, 2014. 11 €.

- 1 boîte ; 13x9cm. + 1 règle du jeu, 50 cartes.

A partir de 14 ans. De 2 à 20 joueurs. Durée de la partie : Divers.

* Sujets : R10 Jeu de règles ** Jeu de langage ** Jeu d'expression

* Genre : Jeu coopératif

* Résumé : Jeu de société mêlant enquête et communication. Posez des questions et essayez de résoudre 50 énigmes lugubres. Bizarres mais authentiques ! Découvrez 50 nouvelles façon de mourir bêtement, affreusement ou simplement par malchance incroyable. Des histoires incroyables mais vraies. Posez les bonnes questions, utilisez votre esprit de déduction, inspirez-vous des suggestions de vos coéquipiers et vous trouverez comment la mort s'est manifestée. Attention : Ce jeu contient des histoires violentes, pour public averti seulement.

* Exemplaire : Jeu (No 6325320067) : B, section J, JEU A BLA R LAN.

- **Complot 2** / auteur Rikki Tahta ; illustrateur Naïade. - Ferti Games, 2016. - 1 Boîte ; 9X9CM + Règle du jeu, 55 cartes, 54 or. 12.50 €.

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

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

* Résumé : Complots 2, Le massacre continue ! 9 nouveaux personnages pour achever votre quête de pouvoir ! Pour imposer leur suprématie, les mythiques personnages de "Complots" décident d'appeler en renfort de nouveaux protagonistes issus de leur clan. À vous maintenant de mettre à profit leurs capacités inédites pour voler, dépouiller, manipuler et assassiner vos ennemis. À l'aide de deux personnages dont vous seul connaissez l'identité, vous devrez, par la ruse et le bluff, utiliser le pouvoir d'un des 9 personnages pour parvenir à vos fins. Si personne ne remet en doute votre parole, vous pourrez effectuer librement vos actions, sinon s'engageront des duels de bluff à l'issue desquels, un seul sortira vivant.

* Exemplaire : Jeu (No 6325350067) : B, section J, JEU J COM R STR.

- **Complots** / auteur Rikki Tahta ; illustrateur Naïade. - Ferti Games, 2017. 13€.

- 1 boîte ; 9x9cm. + Règle du jeu + 33 cartes + 54 or.

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

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

* Résumé : Dépouiller, manipuler et assassiner vos ennemis. À l'aide de deux personnages dont vous seul connaissez l'identité, vous devrez, par la ruse et le bluff, utiliser le pouvoir d'un des 6 personnages pour parvenir à vos fins. Si personne ne remet en doute votre parole, vous pourrez effectuer librement vos actions, sinon s'engageront des duels de bluff à l'issue desquels un seul sortira vivant.

* Exemplaire : Jeu (No 6325260067) : B, section J, JEU J COM R STR

Le désert interdit : Luttez ensemble pour votre survie ! / auteur, Matt Leacock ; illustrateur, C. B. Canga. - Cocktail Games. 27 €.

- 1 boîte ; 22x22cm. + 49 cartes, 48 marqueurs Sable, 24 tuiles, 6 marqueurs en plastique, 6 pions, 4 pièces Machine volante, 1 échelle Tempête de sable, 1 socle, 1 maquette Machine volante, 1 règle du jeu.

A partir de 10 ans. De 2 à 5 joueurs. Durée de la partie : 45mn.

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

* Intérêt : Désert. * Genre : Jeu coopératif

* Résumé : Préparez-vous à vivre une aventure palpitante ! En perdition dans le désert, votre seule chance de survivre est de retrouver une machine volante légendaire au milieu des ruines d'une cité ensablée. Dans ce jeu coopératif, accordez-vous avec vos coéquipiers pour faire les meilleurs choix et tirer parti des capacités de chacun pour tenter d'échapper à une violente tempête de sable. Arriverez-vous à décoller dans la machine volante ou périrez-vous ensablés dans le désert interdit ?.

* Exemplaire : Jeu (No 6325030067) : B, section J, JEU J DES R STR

Killing Time / auteur Dedo, Nicolas Badoux. - Yoka By Tsume, 2018. 17 €.

- 1 boîte ; 10x10x10cm. + 1 règle du jeu, 160 cartes.

A partir de 16 ans. De 3 joueurs à plus. Durée de la partie : 20mn à plus.

* Sujets : R10 Jeu de règles ** Jeu de langage ** Jeu d'expression

* Intérêt : Humour.

* Résumé : Un joueur pose une question et les autres joueurs doivent y répondre avec une des réponses se trouvant sur leur carte. Inutile de vous dire que les questions et les réponses n'ont aucun rapport mais ce sera aux joueurs d'argumenter et de défendre leur réponse malgré l'absurdité qui en découle. Le gagnant est celui qui aura convaincu le poseur de question, que sa réponse est la plus drôle/convaincante/bête après avoir débattu et en démolissant les arguments des autres pour imposer les siens. Un jeu qui fait donc la part belle à la mauvaise foi et aux débats ubuesques. La vie en somme....

* Exemplaire : Jeu (No 6325370067) : B, section J, JEU A KIL R LAN.

Les montagnes Hallucinées / auteur, Rob Daviau ; illustrateur, Miguel Coimbra. - Iello, 2017. 34 €.

- 1 boîte ; 30x30cm + 1 Plateau Montagne + 5 Plateaux joueur +1 Plateau Traineau +1 figurine +1 sablier + 6 Jetons Leadership + 1 Dé Malus + 36 Tuiles + 60 Folies + 11 Jetons + 74 Cartes + Règles du jeu.

A partir de 12 ans. De 3 à 5 joueurs. Durée de la partie : 60mn.

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

* Intérêt : Folie - Montagne. * Genre : Jeu de plateau - Jeu coopératif

* Résumé : Surmonterez-vous votre folie ? Antarctique, dans les années 1930. Une équipe d'expédition découvre une chaîne de montagnes qui jusqu'à alors était inconnue. Face à leur soif d'aventure, ils ne peuvent s'empêcher de les explorer et de monter toujours plus haut afin d'atteindre le sommet de la plus haute montagne. Mais ce qu'ils ne savent pas, c'est que cette quête risque de les mener à leur perte. Car de bien nombreux secrets se cachent dans cette nature hostile et la folie va s'emparer d'eux petit à petit. Ils croyaient vivre un moment historique mais c'est bien dans un cauchemar que s'engouffrent nos explorateurs. Entre le chuchotement de l'un, l'interdiction d'utiliser ses pouces de l'autre ou les actes étranges de

certain, arriverez-vous à comprendre vos coéquipiers lors de la résolution des objectifs de chaque tuile "Rencontre" ?.

* Exemplaire : Jeu (No 6325390067) : B, section J, JEU A MON R STR.

Myrme / auteur, Yoann Levet ; illustrateur, Arnaud Demaegd. - Ystari, 2012. 38 €.

- 1 boîte ; 32x23cm. + 1 Plateau principal, 3 dés Saison : Vert - Printemps, Jaune - Été et Rouge - Automne, 8 tuiles Élevage de puceron - Fouille, 8 tuiles Sous-fourmilière, 4 marqueurs de score, 20 tuiles Objectif, 1 jeton Premier joueur, 18 jetons Proie, 1 pion Année, 30 cubes larve, 30 cubes nourriture, 15 cubes terre, 15 cubes pierre, 1 Plateau individuel, 8 Ouvrières - Soldats, 4 jetons Galerie, 1 disque marqueur- niveau de fourmilière, 8 Nourrices, 1 cube Événement et 4 cubes pour marquer les tuiles spéciales, 17 tuiles Phéromone, Règle du jeu.

A partir de 13 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée de la partie :60 à 120mn.

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

* Intérêt : Fourmi. * Genre : Jeu de plateau

* Résumé : Au royaume de Myrmes, les colonies des fourmis luttent depuis des siècles pour dominer leurs voisins. Pour mettre fin à cette guerre, le conseil des reines a décrété qu'une dernière bataille déciderait de la victoire finale. Lancez vos soldats et vos ouvrières à l'assaut du royaume. Remplissez votre réserve, chassez des insectes et placez vos phéromones judicieusement pour conquérir le territoire. Mais surtout, n'oubliez pas de préparer l'hiver !.

* Exemplaire : Jeu (No 6325380067) : B, section J, JEU A MYR R STR

Mystérium / auteur Oleg Sidorenko, Oleksandr Nevsky. - Bcd jeux. 36 €.

- Une boîte ; (28.5 x28.5) + 1 paravent, 1plateau horloge, 1 piste de clairvoyance, sablier, 4 plateaux de progression : (personnage / lieu / objet / épilogue), 6 pions intuition, 6 étuis, 6 marqueurs, 6 jetons fantôme, 6 jetons coupable, 3 marqueurs corbeau, 36 jetons clairvoyance, 54 cartes médium (personnage / lieu / objet), 54 cartes fantôme (personnage / lieu / objet), 84 cartes vision.

A partir de 10 ans. De 2 à 7 joueurs. Durée de la partie : 45mn.

* Sujets : R11 Jeu de règles ** Jeu d'énigme

* Intérêt : Médium. * Genre : Jeu coopératif

* Résumé : **Mysterium** est un jeu coopératif dans lequel tout le monde perd ou tout le monde gagne ! Enquêtez pour résoudre le meurtre du fantôme qui hante le manoir !.

* Exemplaire : Jeu (No 6409760067) : B, section J, JEU J MYS R ENI.

Otys / auteur, Claude Lucchini ; illustrateur, Paul Mafayo. - Libellud, 2017. 40 €.

- 1 boîte ; 30x30cm. + 1 plateau Colonie, 5 tuiles Sponsor, 4 plateaux individuels, 4 sets de 8 tuiles Plongeur, 8 tuiles Technicien, 4 marqueurs de score, 80 cubes Ressource, 32 cartes Contrat, 133 jetons, 1 sac en tissu, règles du jeu.

A partir de 14 ans. De 2 à 4 joueurs. Durée de la partie : 60mn.

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

* Intérêt : Archéologie. * Genre : Jeu de plateau

* Résumé : **Otys**, un jeu d'optimisation et de planification. Vos plongeurs vous aident à récupérer des matériaux pour construire le futur de l'humanité.

* Exemplaire : Jeu (No 6325400067) : B, section J, JEU A OTY R STR.

Le pacte des Loups-Garous de Thiercelieux / auteur Des Palliers, Hervé Marly. - Lui-meme, 2014. 36 €.

- 1 boîte ; 26x26cm. + Règle du jeu, 47 cartes personnages, 29 jetons "rôles visibles", 36 cartes événements, 14 bâtiments, 3 tuiles, 2 sacs en toile.

A partir de 10 ans. De 9 à 47 joueurs. Durée de la partie : 40mn.

* Sujets : R10 Jeu de règles ** Jeu de langage ** Jeu d'expression

* Intérêt : Loups - * Genre : Jeu coopératif

* Résumé : Le petit hameau de Thiercelieux est depuis peu devenu la proie des loups-garous. Les habitants doivent se ressaisir : Qui sont ces Loups-garous ? Des villageois eux-mêmes ? Voyante, sorcière, petite-fille, loup-garou et de nombreux nouveaux personnages... Jouez votre rôle sans faillir !.

* Exemplaire : Jeu (No 6325270067) : B, section J, JEU J LOU R LAN.