

# JEUX DE SOCIETE ADOS / ADULTES

CHERS LECTEURS

La médiathèque se diversifie un peu plus, et vous offre la possibilité d'emprunter des jeux de société.

Conditions de prêt : 1 jeu par carte Ado ou Adulte pour un délai de 3 semaines

**Prenez-en grand soin ! Nous compterons le matériel et les pièces attenantes au jeu emprunté à chaque retour. Un jeu incomplet vous sera facturé.**

**Merci de votre compréhension**

## LISTE :

- Jeux de cartes
- Jungle speed
- Sang rancune
- Taboo XXL
- Time's up
- Crazy time
- 6 qui prend
- Les 7 sceaux
- Backgammon
- Black spy
- Bohnanza
- CO2
- Jeu d'echecs
- Koryo
- Les loups de Thiercelieux + la nouvelle lune
- Myrmes
- Skull
- Smash up
- Tarot
- Tarot special optic (malvoyants)
- C'est pas faux
- Contrario
- Djam
- Kanji battle
- Syllabus
- Crime box

**Un récapitulatif du contenu est collé à l'intérieur de la boîte, sur le carton du dessus en ce qui concerne les jeux avec plusieurs pièces.  
( pions + cartes + .... )**

## S302 JEUX DE MISE EN SCENE



**S302  
TIM**

**Ex : 1089190**

### TIME'S UP

Vous jouez en équipe et tentez d'amasser le maximum de points. Assurez-vous d'avoir les meilleurs partenaires parce que la suite ne va pas être simple ! Première phase, tout est permis. Chanson, jeux de mots, mime, absolument tout! Deuxième phase : les mêmes personnages à faire deviner mais ... vous devez les décrire... en un mot. Un seul. Pour le coup il faudra être précis, audacieux et faire fonctionner les mémoires pour utiliser les descriptions de la 1ère phase. Troisième phase, Les mêmes personnages mais il va falloir donner de votre personne. Au sens propre! Vous n'avez plus que le mime pour que vos coéquipiers comprennent de qui vous parlez. Et enfin dernière phase : La pose ! De nouveaux défis... de nouveaux délires avec cette phase à la gloire des plus créatifs d'entre vous.

Age min : 12+

Nb de joueurs : 4 à 12

Durée : 45 min

## R401 JEUX D'ASSOCIATION



### JEUX DE 54 CARTES (2 jeux disponibles)

Cartes basiques pour tout type de jeux.

**R401  
CAR**

**EX : 1089178**

**R401  
CAR**

**EX : 1089177**



**R401**  
**JUN**

**Ex : 1000019089**

### JUNGLE SPEED

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.

Age min : 12+

Nb de joueurs : 4 à 12

Durée : 45 min



**R401**  
**SAN**

**Ex : 1089180**

### SANG RANCUNE

Vous avez découvert l'Artefact de l'Ultime, l'objet magique le plus puissant de l'univers, la source de toutes les richesses, de tous les pouvoirs... Vous voulez vous en emparer à tout prix, vos petits compagnons aussi. Il va vous falloir tuer plus de monstres qu'eux. Pas besoin d'être celui qui les tape le plus, juste celui qui les achève ! Et une fois dehors, à vous l'Artefact de l'Ultime ! Oui mais il faut déjà sortir du donjon. Et pour ça vous avez encore besoin d'eux...

Enfin... pour le moment. Sang Rancune est un jeu à peu près coopératif où pour l'emporter, vous devrez mettre en valeur votre sens de la trahison, votre goût pour la fourberie et votre art du coup bas.

Age min : 14+

Nb de joueurs : 3 à 6

Durée : 40 min



**R401**  
**TAB**

**Ex : 1089182**

### TABOO XXL

Etre la première équipe à atteindre l'arrivée en ayant fait deviner des mots à ses coéquipiers, de quatre manière différentes : Taboo classic, 15 mots max, Taboo dessin, et Gros Bill. Avancez d'une case pour chaque mot que votre équipe a découvert. Et souvenez-vous de chaque mot, car vous pourriez atterrir sur la case défi Mémoire où l'équipe qui se souviendra le mieux gagnera des points.

Age min : 14

Nb de joueurs : de 4 à ...

Durée : illimitée.

## R404 JEUX D'ADRESSE



**R404**

**CRA**

**Ex : 1000017089**

### CRAZY TIME

Crazy Time est un jeu de cartes et d'ambiance novateur et totalement fou ! Comptez les heures en vous amusant, cela vous dit ? Dans ce jeu d'observation, on commence à compter avec 2 règles simples, puis, à chaque manche, viennent se rajouter des règles qui compliquent la situation, poussant les joueurs dans leurs derniers retranchements, mettant leurs nerfs à rude épreuve.

Age min : 12

Nb de joueurs : 4 à 7

Durée : 30 min

## R406 JEUX DE STRATEGIE



**R406**

**6QU**

**Ex : 1089189**

### 6 QUI PREND !

Enormeuh... ment drôle ! Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 « têtes de bœufs » chacune. Votre but : en récolter le moins possible. En début de manche vous recevez 10 cartes. A chaque tour les joueurs choisissent une carte et la révèlent à tous en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui doit jouer la 6e carte d'une série « récolte » les 5 premières... et toutes leurs têtes de bœufs ! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses bœufs et les additionne à son total précédent. Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie.

Age min : 10

Nb de joueurs : 2 à 10

Durée : 45 min



**R406**  
**7SC**  
**EX : 1089187**

### LES 7 SCEAUX

Chaque joueur reçoit 15 cartes et va prévoir le nombre et la couleur des plis qu'il va se récupérer... Leur but étant de se débarrasser de ces derniers pour ne pas marquer de points négatifs à la fin. Pour chaque pli parié, les joueurs doivent se débarrasser d'un de leur jeton de cette même couleur. Par contre, s'ils récupèrent un pli dont ils n'avaient fait le pronostic... ils se récupèrent des sceaux noirs qui seront décomptés négativement à la fin de la manche. Le secret est de savoir prédire le futur, tâche rendue difficile par la présence d'un saboteur dont l'unique but est de mettre en échec les projets des autres joueurs. En outre, les joueurs peuvent également avoir des points de pénalité pour chaque jeton blanc ou de couleur qu'ils possèdent encore à la fin de la manche.

Age min : 10

Nb de joueurs : 3 à 5

Durée : 45 min



**R 406**  
**BAC**  
**EX : 1093002**

### BACKGAMMON

Ramener tous vos pions dans votre "jan intérieur" et faites les ensuite sortir du jeu.

Le vainqueur est alors le joueur qui réussit à sortir tous ses pions le premier.

Nb de joueurs : 2

Durée : 10 min



**R406**  
**BLA**  
**Ex : 1089151**

### BLACK SPY

Une adaptation film noir de la dame de pique, Black Spy fait partie d'une série de jeux de cartes classiques. Engagez les meilleurs espions, mais prenez garde aux espions noirs, car ils se retourneront contre vous s'ils en ont la chance.

Garder vos mains propres sera difficile.

Saurez-vous être le plus rusé ?

Age min : 14

Nb de joueurs : 3 à 6

Durée : 45 min



**R406**  
**BOH**  
**Ex : 1000066089**

### BOHNANZA

Jeu stratégique et convivial alliant collecte, négoce et enchères. Chaque joueur dispose de 2 champs à exploiter et d'une main pleine de cartes de haricots.

Il faut semer, cultiver puis vendre ses récoltes pour accumuler des Thunes. Mais pour planter, il faut respecter l'ordre dans lequel on a reçu ses cartes, et savoir sacrifier des plantations invendables en les échangeant, parfois à perte, avec les adversaires. C'est donc par de judicieuses transactions que vous obtiendrez le meilleur rendement de vos terres, mais attention à ne pas trop aider les autres planteurs. Le gagnant sera celui qui aura accumulé le plus de Thunes.

Idéal pour vos soirées jeu en famille ou entre amis!

Age min : 12+

Nb joueurs : 2 à 5

Durée : 45 min



**R406**  
**CO2**  
**Ex : 100062089**

### CO2

Jeux de plateau

Dans les années 1970, les gouvernements du monde doivent faire face à une demande sans précédent d'énergie, et des centrales électriques polluantes ont été construites un peu partout afin de répondre à cette demande. Année après année, la pollution qu'elles génèrent augmente constamment, et personne ne fait rien pour la réduire. Maintenant, les effets de cette pollution sont devenus trop importants ...

Age min : 12+

Nb de joueurs : 1 à 5

Durée : 120 min



**R406**  
**JEU**  
**EX : 1093003**

### JEU D'ECHECS

Ce jeu vous garantira en famille et entre amis des moments joyeux et intenses.

Nb de joueurs : 2





**R406  
KOR**

**Ex : 1089179**

### KORYO

Les joueurs vont jouer des cartes "personnages" et "événements" pendant 8 tours afin de construire leurs diverses influences. A la fin de la partie, le joueur ayant le plus d'influence est déclaré vainqueur.

Age min : 14

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 min



**R406  
LOU**

**Ex : 1089181**

### LES LOUPS DE THIERCELIEUX + LA NOUVELLE LUNE

Les Loups-Garous de Thiercelieux recèlent un système de jeu fascinant et inédit, d'une simplicité redoutable! Le paisible village de Thiercelieux est envahi par les loups-garous qui attrapent et dévorent un à un les paysans. Si personne ne réagit, c'est tout le village qui est menacé ! La partie continue jusqu'à ce que les loups-garous soient éliminés ou que le village soit vidé de ses habitants. Les villageois gagnent s'ils ont éliminé tous les loups-garous, les loups-garous, s'ils ont dévoré tous les villageois.

Age min : 10

Nb de joueurs : 8 à 18

Durée : 30 min



**R406  
MYR**

**Ex : 1000015089**

### MYRMES

Au royaume de Myrmes, les colonies des fourmis luttent depuis des siècles pour dominer leurs voisines. 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 !

Age min : 13+

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 60 à 120 min



### SKULL

Skull (Silver) est un petit jeu de bluff au thème original. Serez-vous capable de révéler le maximum de cartes Roses parmi les cartes retournées sans jamais tomber sur un Skull mortel. Skull est un jeu de bluff rapide et tendu qui mélange subtilement prise de risque et tactique.

Faites preuve d'audace ! Essayez de "passer" votre skull parmi les roses sans vous faire prendre par vos adversaires.

Age min : 10

Nb de joueurs : 3 à 6

Durée : 15 à 45 min

**R406**

**SKU**

**Ex : 1089184**



### SMASH UP

Dans Smash up, prenez la tête d'une armée prête à tout écraser sur son passage. Choisissez deux factions, mélangez-les et préparez-vous au combat ! La domination totale ! Faites bon usage de vos Créatures pour conquérir les Bases ennemies.

Le premier joueur à marquer 15 points victoire (PV) l'emporte.

Age min : 12+

Nb de joueurs : 2 à 4

Durée : 45min

**R406**

**SMA**

**Ex : 1089186**



### JEU DE TAROT

**R406**

**TAR**

**Ex : 1089175**



### TAROT SPECIAL OPTIC

**R406**

**TAR**

**Ex : 1089156**

Un jeu de tarot est composé de 56 cartes d'une valeur de l'As au Roi comme un jeu traditionnel (trèfle, cœur, carreau, pique). La particularité réside dans le fait qu'une carte supplémentaire « Le cavalier » se situe entre le valet et la dame.

Les atouts sont quand à eux au nombre de 21 (de 1 à 21). Ils permettent lors de la partie de couper n'importe quelles couleurs pour remporter le pli, sachant que leur valeur correspond à leur nombre. La dernière carte est L'excuse et fonctionne un peu comme un joker.



## R408 JEUX QUESTIONNAIRE



**R408**  
**CES**

**Ex : 1089183**

### C'EST PAS FAUX

Répondez bien, répondez faux !

C'est pas Faux ! Est un jeu de quiz hilarant où l'important n'est pas de connaître la bonne réponse, mais de savoir quand répondre juste ou faux ! Un joueur pose des questions très faciles à toute l'assemblée : « Quelle est la couleur du lait ? » Vraiment simple.

Sauf qu'en même temps qu'il lit la question, le joueur montre le dos d'une carte tirée au hasard : si elle représente un rond rouge, le mot « FAUX ! » ou un bonnet d'âne, le premier joueur à donner une réponse inexacte gagne le point !

Le jeu serait encore trop sérieux sans quelques questions absurdes, auxquelles il faudra répondre à « C'est pas faux ! »

Age min : 10+

Nb de joueurs : 3 à 10

Durée : 20 min

## R410 JEUX DE LANGUE



**R410**  
**CON**

**Ex : 108985**

### CONTRARIO

Contrario, le jeu de cartes qu'il vous faut ! À la base, une idée toute simple : une expression issue de thèmes comme le cinéma, l'histoire, la géographie, la littérature, la musique est transformée !

Les mots peuvent être remplacés par leur contraire (plein, vide), un synonyme (seul, isolé) ou un mot de la même famille (vert, bleu).

Les joueurs doivent découvrir l'expression cachée.

Age min : 12

Nb de joueurs : 3 à 10

Durée : 20 min



**R410**

**DJA**

**Ex : 1089188**

### DJAM

On choisit un thème avec le dé chiffre (musique, objets dans la maison, anatomie, boissons, géographie, etc.). Puis on jette les dés lettre et le dé couleur qui indique la lettre de départ de tous les mots.

Tous les joueurs cherchent alors en même temps des mots correspondants au thème. Dès qu'un joueur donne une proposition valable, il gagne autant de pierres que de lettres présentes à la fois dans son mot et sur les dés.

Les variantes renouvellent le jeu et peuvent le rendre plus difficile!

Age min : 10+

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 15 min



**R410**

**KAN**

**Ex : 1089152**

### KANJI BATTLE

Dans le jeu de cartes Kanji Battle, vous jouez le rôle d'un Sorcier japonais, à la recherche du pouvoir transmis par les kirin à leurs maîtres. Pour l'obtenir, vous lancez des sorts en combinant les kanji des cartes. Tour après tour, vous décidez des combinaisons pour créer l'attaque la plus spectaculaire et gagner une des trois cartes kirin nécessaires à la victoire. Kanji Battle est un jeu rythmé et facile à apprendre, grâce auquel vous passerez un moment agréable, plongé dans ce que le Japon a de plus magique.

Apprenez le japonais en jouant.

Age min : 12+

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 60 min



**R410**

**SYL**

**Ex : 1089153**

### SYLLABUS

Une carte avec 4 mots d'une syllabe est posée au centre de la table...

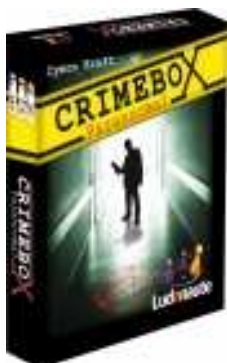
On retourne une autre carte et tous les joueurs doivent trouver le plus vite possible un mot de 2 syllabes en plaçant les 2 cartes côte à côte. Au fur et à mesure, les cartes et les possibilités seront de plus en plus nombreuses.

Age min : 12+

Nb de joueurs : 2 à 6

Durée : 30 min environ

## R411 JEUX D'ENIGME



**R411**  
**CRI**  
**Ex : 1089154**

### CRIMEBOX

Le principe : poser des cartes qui vont venir enrichir ou au contraire compliquer l'affaire. Une affaire, c'est 5 éléments de départ :

Une affaire c'est cinq éléments de départ :- 3 suspects-  
1 scène de crime- 1 cadavre. Contrairement au "Cluedo", ici le coupable n'est pas tiré ou choisi en début de partie.

C'est forcément l'un des trois suspect ou même plusieurs.

Pendant la partie vous allez pouvoir jouer des cartes qui viennent donc s'associer à celles déjà posées grâce à un astucieux système de marquage. On retrouve donc tous les éléments classiques des séries comme les relations, des armes, des indices, des résultats d'analyses et autres éléments d'enquête. L'objectif de tout cela est de proposer un scénario probable qui désigne un ou plusieurs coupables. Chaque élément devant être intégré au récit.

Age min : 14

Nb de joueurs : 2 à 8

Durée : 30 min.

