LOVE LETTER

But du jeu : la cour royale est bien plus dangereuse qu'il n'y parait : il faudra jouer des coudes, du couteau et de belles paroles pour transmettre la missive dont vous êtes porteur. Soyez au plus haut rang à la fin de la manche pour la remporter ! Ou bien éliminez simplement tous vos adversaires…

2 à 6 JOUEURS

+ 12 ANS

20 MINUTES DE JEU

Pourquoi on aime : ***un parfait jeu de bluff, de dupe et de trahison qui offre des parties rapides et tendues tout en étant simple.***

UNE PATATE À VÉLO

But du jeu : Une patate à vélo ça se peut ou ça se peut pas ? Une brosse à dent qui vole ça se peut ou ça se peut pas ? Des cartes vous permettent de faire des associations d'idées farfelues et les joueurs doivent ensuite voter sur la faisabilité de la situation. S'ils tombent d'accord ils peuvent ensemble faire avancer la fameuse patate sur son vélo !

3 à 4 JOUEURS

+ 3 ANS

20 MINUTES DE JEU

Pourquoi on aime : ***mêlant fous rires et coopération, ce jeu permet aux plus jeunes de confronter et justifier leur perception d'une situation, tout en s'essayant au principe du vote. Les illustrations d'Elise Gravel, par ailleurs illustratrice jeunesse, sont mordantes !***

© Ville de Rezé 2021 - Photo de Play-stone (extrait) - From Pixabay CC

Rezé

Les Jeux d'ambiance

Ludographie #02

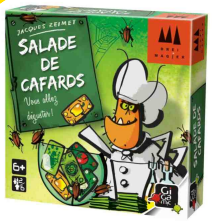
Le jeu d'ambiance : qu'est-ce que c'est ? Plus que le jeu en lui-même et l'objectif éventuel de gagner, ce qui compte c'est l'ambiance entre les joueurs.
Le but : passer un bon moment !

Comment jouer à la médiathèque ?
Il n'est pas nécessaire d'être inscrit à la médiathèque pour jouer sur place aux jeux de société.
1°/ Demandez le jeu choisi à un bibliothécaire en galerie,
2°/ Jouez sans limite de temps,
3°/ Comptez les pièces, rangez le jeu et rendez-le !
Les jeux de société ne peuvent pas être empruntés.

SALADE DE CAFARDS

But du jeu : soyez le ou la première à mettre tous vos ingrédients dans la salade ! Mais attention, il faudra le faire le plus vite possible, tout en donnant le nom de l'ingrédient ou bien en mentant en fonction de l'ingrédient précédent. Et les cafards n'aident pas s'ils font les difficiles sur les légumes…

2 à 6 JOUEURS | + 6 ANS | 20 MINUTES DE JEU

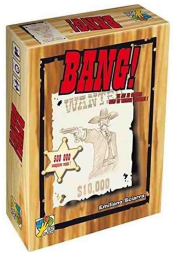


Pourquoi on aime : *la rapidité des tours pousse les joueurs à la faute. Plus le temps passe et plus les erreurs s'enchaînent !*

BANG !

But du jeu : la bande de hors-la-loi revient et le shérif, aidé de ses adjoints, doit faire régner l'ordre. Mais à part le shérif, les personnages sont anonymes. Il faudra savoir sur qui tirer, quand il sera temps de faire parler la poudre…

4 à 7 JOUEURS | + 8 ANS | 40 MINUTES DE JEU

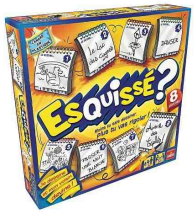


Pourquoi on aime : *plus les rôles se définissent et plus la tension monte, jusqu'à se trouver au climax d'un film de western. Gare au malaise si le shérif tire sur son adjoint avec sa winchester.*

ESQUISSÉ ?

But du jeu : voici un savant mélange entre Pictionnary et le jeu du téléphone cassé où les joueurs se font passer un carnet et doivent alternativement dessiner un thème ou le deviner. Moins l'on sait dessiner, plus l'on rit !

4 à 8 JOUEURS | + 8 ANS | 30 MINUTES DE JEU



Pourquoi on aime : *un jeu d'ambiance par excellence au concept simple et ludique ! Idéal pour les soirées entre amis ou les grandes familles car plus on est nombreux, plus les parties donnent des dessins alambiqués et drôles.*

SAUMON FRÉTILLANT

But du jeu : être aussi vivace que le saumon remontant la rivière ! Les cartes retournées en même temps amènent les joueurs à crier des onomatopées comme *flap-flap*, *plouf* ou encore *gloup*. Si un cri est commun entre deux joueurs ils doivent alors reproduire l'action qui figure sur la carte.

3 à 6 JOUEURS | + 6 ANS | 5 MINUTES DE JEU

Pourquoi on aime : *très rapide, ce jeu est idéal lorsque l'on a peu de temps ou pour rompre la glace entre les joueurs ! Il donne lieu à des scènes complètement loufoques pleines de cris et de gestes.*