

ANDOR - CHADA ET THORN

But du jeu : Chada & Thorn, les deux héros de Andor après leur naufrage doivent atteindre l'île du sud. A travers quatre aventures, chacun devra atteindre son île sans que la Malédiction de Varatan ne les rattrape ni se faire terrasser par un des nombreux adversaires. Ils sont partis ensemble, ils arriveront ensemble... ou pas !



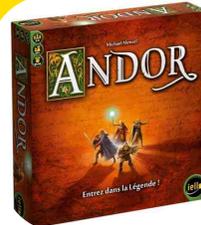
2 à 4
JOUEURS



+ 10 ANS



90 MINUTES
DE JEU



***Pourquoi on aime :** Parmi tous les jeux de Duel, Andor – Chada et Thorn est un jeu coopératif de stratégie où il importe de réfléchir à deux (et à deux fois !) car chaque choix compte pour avancer. Idéal pour jouer avec son ami(e), son frère ou sa sœur que la compétition rebute.*

MISTER JACK POCKET

But du jeu : L'enquêteur et son équipe Holmes, Watson et Toby devront découvrir sous quelle identité se cache Mr. Jack parmi neuf suspects. Mr. Jack, lui, s'attache à leur faire perdre du temps pour ne pas être démasqué. Deux rôles, deux stratégies différentes pour une course contre la montre.



2
JOUEURS



+ 13 ANS



20 MINUTES
DE JEU



***Pourquoi on aime :** conçu pour jouer à deux, ce jeu de déduction nécessite d'avoir quelques coups d'avance. Des parties rapides, aussi intéressantes qu'on endosse le rôle de Mr Jack ou celui des enquêteurs.*

Jouer à deux



Tantôt face à face, tantôt côte à côte, s'affronter ou s'entraider, voici une sélection pour jouer à deux.

SABOTEUR DUEL

But du jeu : Adaptation du jeu Saboteur pour jouer seul ou à deux, chaque joueur est ici à la fois constructeur et saboteur : il faudra donc construire ensemble un chemin qui permette de ramasser le plus de pépites d'or possible tout en sabotant le parcours de l'adversaire.



1 à 2
JOUEURS



+ 8 ANS



30 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : Un jeu facile et rapide où chaque manche dévoile un chemin parfois tortueux et où il faut allier perspicacité et fourberies. Allez un secret : on préfère tout de même la version originale à 10 joueurs sans savoir qui sont les bâtisseurs et les saboteurs... A découvrir aussi !

STAR REALMS

But du jeu : Star Realms est un jeu de Deck Building (construction de main de cartes) dans un univers de science-fiction spatiale. Constituez votre main en achetant vaisseaux et bases spatiales que vous jouez ensuite pour détruire votre adversaire. Pour gagner, tirez parti des synergies entre les cartes.



2 à 6
JOUEURS



+ 10 ANS



30 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : Sur une mécanique rodée, Star Realms offre une belle profondeur et des affrontements souvent tendus. Avec le bon dosage de hasard et de stratégie, vous aurez envie de jouer la revanche, la belle et encore une dernière.

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.

SARDINES

But du jeu : Observez les sardines dans la boîte : l'une porte une écharpe, l'autre une jupe, une autre un manteau. Saurez-vous mémoriser et retrouver les sardines de votre main de carte ?



2 à 4
JOUEURS



+ 5 ANS



15 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : la rapidité de jeu peut conduire, au fil des boîtes à sardines dévoilées, à les confondre. Un jeu de memory où les petits peuvent assurément battre les grands !

YOKAI NO MORI

But du jeu : Inspiré d'un jeu traditionnel, Yokaï no Mori est un jeu tactique simple. Sur un échiquier s'affrontent deux armées de Yokaï (esprits des légendes japonaises). Comme aux échecs, il faut prendre le roi ennemi, chaque pièce a son déplacement propre. Contrairement aux échecs, aucune pièce n'est définitivement éliminée.



2
JOUEURS



+ 7 ANS



15 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : avec deux degrés de difficultés selon l'âge du joueur, un univers coloré et un matériel très agréable à manipuler, Yokaï no mori est une excellente porte d'entrée dans les échecs et les jeux de tactique.