

JAMAÏCA

But du jeu : devenez pirate et participez à la course autour de l'île qui sacrera le meilleur capitaine. Ce n'est pas la place finale qui désignera le vainqueur, mais le montant d'or dans les cales des navires ! Les actions disponibles (déplacement, chargement de marchandise) sont représentées sur les cartes que vous avez en main (une action sur la droite de la carte et une sur la gauche), mais c'est le capitaine du tour qui décidera quelle face des deux dés tirés correspond à la gauche (jour) ou la droite (nuit).



2 à 6
JOUEURS



+ 8 ANS



60 MINUTES
DE JEU



***Pourquoi on aime :** avec son thème immersif, ses situations renversantes et ses stratégies variées, Jamaïca est un chouette jeu familial.*

CITADELLES

But du jeu : bâtir une cité prestigieuse avant vos adversaires. A chaque manche, vous interprétez un rôle : roi, voleur, évêque, marchand, architecte... Mais vos adversaires ne savent pas qui vous êtes avant que vous ayez joué.



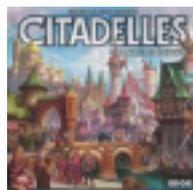
2 à 8
JOUEURS



+ 10 ANS



30 À 60 MIN.
DE JEU



***Pourquoi on aime :** un jeu de bluff et d'intrigue qui donne envie d'enchaîner les parties.*

Rezé

Les jeux « experts »

Jeux de réflexion, placement
et stratégie

Ludographie #06



Vous avez la soirée devant vous ? Enchaîner des parties de Uno ne vous suffit plus ? Voici une sélection de jeux pour passer au niveau supérieur.

7 WONDERS

But du jeu : à la tête d'une grande civilisation de l'antiquité, vous accumulez les constructions militaires, scientifiques ou commerciales. En tirant parti des synergies entre les cartes, vous parviendrez peut-être à bâtir une des 7 merveilles du monde antique, à maximiser vos points et à emporter la partie.



3 à 7
JOUEURS



+ 10 ANS



60 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : avec ses mécanismes fluides et son matériel d'une lisibilité exemplaire, 7 Wonders constitue une excellente porte d'entrée dans le monde des « gros » jeux.

ABYSS CONSPIRACY

But du jeu : pour diriger le monde sous-marin, il faudra avoir le plus d'influence au Conseil ! Plusieurs façons de réussir ce tour de force politique : posséder les membres les plus puissants de chaque faction, les aligner correctement pour former la coalition la plus longue, faire la course aux perles et construire des lieux grâce aux clés récupérées.



2 à 4
JOUEURS



+ 8 ANS



30 À 60 MIN.
DE JEU



Pourquoi on aime : un astucieux système de jeu vous fera hésiter entre un choix de cartes plus important ou laisser davantage d'options à votre adversaire. Délicieusement futé !

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.

CARCASSONNE

But du jeu : sur le principe des dominos, développez votre domaine en construisant chemins, villes et fermes. Gênez vos adversaires. La longueur des routes, la grandeur des bourgs ou des champs que vous contrôlerez sera important pour comptabiliser le plus de points !



2 à 5
JOUEURS



+ 8 ANS



45 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : simple et malin à la fois, Carcassonne est une très bonne façon de découvrir les jeux de société modernes.

AZUL

But du jeu : Azul invite à composer des azulejos, ces décorations murales portugaises traditionnelles, en combinant des motifs abstraits sur des grilles. Vos compositions rapportent des points en fonction de leurs placements respectifs.



2 à 4
JOUEURS



+ 8 ANS



45 MINUTES
DE JEU



Pourquoi on aime : sur cette thématique contemplative et doté d'un très beau matériel, Azul séduira les esthètes aussi bien que les amateurs de calcul.