

## COMLOTS

**But du jeu :** chaque joueur et joueuse dispose de deux personnages issus d'une pioche commune. Votre objectif est d'éliminer les personnages des autres, sans perdre les vôtres. Pour vous aider, vous pouvez utiliser les pouvoirs de vos personnages, et, ceux-ci étant face cachée, il vous est possible de mentir ! Mais attention, un bluff avéré et c'est un personnage de moins pour vous...



2 à 8  
JOUEURS



+ 14 ANS



20 MINUTES  
DE JEU



***Pourquoi on aime :** des parties rapides, fluides une fois que tout le monde a la règle en tête, et jouable à beaucoup. On peut donc en enchaîner plusieurs et sortir facilement le jeu. Pour profiter à plusieurs du plaisir simple de trahir et mentir.*

## 6 QUI PREND

**But du jeu :** dans ce jeu désormais culte, vous devrez défausser vos cartes dans différentes rangées (par ordre numéraire) sans jamais avoir à poser la sixième. Comme son nom l'indique, le sixième est celui qui « prend » des cartes et des pénalités (représentées par des têtes de vache) !



2 à 10  
JOUEURS



+ 10 ANS



30 MINUTES  
DE JEU



***Pourquoi on aime :** ce jeu de cartes facile à prendre en main, mêlant une pointe de hasard avec une pincée de stratégie, donne des parties rapides, drôles et rageantes qui entraîneront tous les joueurs (même réfractaires aux « jeux de société »)*

Nos jeux coups de cœur



Ludographie #07

Une sélection de jeux pour tous les âges, souvent moins connus, parfois mal-aimés, qu'on se met au défi de défendre et vous faire découvrir !

## SKULL

**But du jeu :** après un tour d'annonces et d'enchères, vous avez une double mission : être capable de retourner le nombre de fleurs que vous avez annoncé sans tomber sur un crâne ; essayer de piéger vos adversaires en plaçant judicieusement vos crânes pour les éliminer.



3 à 6  
JOUEURS



+ 8 ANS



15 MINUTES  
DE JEU



***Pourquoi on aime :** un parfum de défi, du bluff à l'état brut...*

*Amateurs de poker et de Perudo, vous allez vivre un vrai moment de tension entre pièges, éliminations et victoire inattendue !*

## MAGIC RABBIT

**But du jeu :** coopérer en un temps extrêmement court pour réunir lapins et chapeaux dans un ordre précis. Pour cela, il s'agira de faire preuve de communication, de logique et de sang-froid ! Le jeu propose des alternatives aux difficultés croissantes pour pimenter les parties.



1 à 4  
JOUEURS



+ 8 ANS



2 MIN. 30  
DE JEU



***Pourquoi on aime :** l'intérêt pour les parties très courtes*

*grandit à mesure qu'elles s'enchaînent et qu'on apprend à collaborer avec ses partenaires. Le principe est simple et efficace, dans une boîte jolie et originale.*

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.

## CROSSING

**But du jeu :** à chaque tour, il faut attraper un maximum de jolies pierres colorées en les pointant du doigt. Mais attention, si vous pointez le même tas de pierres qu'un adversaire, personne ne gagne et les pierres sont remises en jeu. Un jeu de bluff et de calcul simplissime.



3 à 6  
JOUEURS



+ 4 ANS



15 MINUTES  
DE JEU



***Pourquoi on aime :** avec sa mécanique simplissime mais*

*bien rythmée et un joli matériel, Crossing peut être joué par des enfants avant même de savoir lire ou compter.*

## MICROMACRO : CRIME CITY

**But du jeu :** toute une ville s'offre à vos yeux fouineurs ! Sur cette gigantesque carte, à vous de découvrir le lieu du crime puis de remonter les pistes jusqu'à résoudre l'affaire de A à Z. Pour cela, des indices au sein d'enveloppes vous mettront sur la bonne voie. Grande table recommandée !



2 à 4  
JOUEURS



+ 8 ANS



45 MINUTES  
DE JEU



***Pourquoi on aime :** Un « Où est Charlie ? » scénarisé,*

*saupoudré d'une pincée de frénésie et de déduction, une expérience ludique à tester d'urgence !*