

LES DERNIERES NOUVEAUTES



DE LA LUDO

JUIN 2011

Retrouvez ci-dessous les dernières acquisitions de la Ludothèque... N'hésitez pas à venir les tester sur place ou à les emprunter.

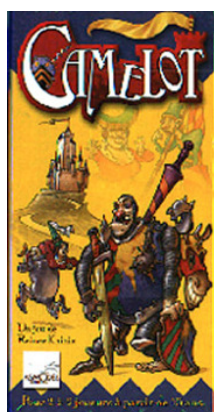


A la Carte

Nombre de joueurs :	de 3 à 4
Age:	à partir de 8 ans
Public:	Famille —Adultes
Type de jeu :	Ambiance / adresse

Un jeu d'adresse tactique rigolo pour 3 à 4 apprentis cuisiniers à partir de 8 ans.

Dans ce jeu, vous devez réaliser des recettes plus ou moins élaborées, ce qui vous permettra de marquer plus ou moins de points en cas de réussite. Chaque joueur dispose d'un réchaud et d'une petite casserole, dans laquelle il place la carte avec la recette à réaliser. A son tour, un joueur reçoit les 3 spatules, symbolisant les 3 actions qu'il peut réaliser. Une action lui permet soit d'ajouter un des 4 ingrédients, contenus dans des flacons, soit de lancer le dé pour augmenter la température de cuisson, soit de jeter sa réalisation si elle est loupée... Dès qu'un joueur a réalisé 3 recettes parfaites, il remporte la partie, sinon c'est le joueur possédant le plus de points lorsque il n'y a plus de recette disponible.



CAMELOT

Nombre de joueurs :	de 3 à 5
Age:	à partir de 10 ans
Public:	Famille —Adultes
Type de jeu :	Réflexion

Un jeu de défausse tactique pour 3 à 5 joueurs, à partir de 10 ans

Sur un thème de tournoi de chevalerie, vous allez livrer bataille et vous aurez le choix des armes. Le but va être de lancer des tours de jeu dans des couleurs où vous pensez pouvoir remporter la victoire. Pour remporter cette victoire il va falloir être le dernier à pouvoir surenchérir dans la couleur demandée. Il faut savoir démarrer dans la bonne couleur, savoir surenchérir à bon escient, et savoir quitter le tournoi au bon moment. Une part de bluff et une part de tactique vous seront nécessaires pour rosser vos adversaires.

Le jeu se compose de cartes « combat » de différentes couleurs et valeurs, chaque couleur correspondant à un type de combat prisé au moyen âge ainsi que de cartes actions. Une partie est organisée en combats successifs. Le premier joueur choisit un type de combat et pose une carte de la couleur correspondante. Le joueur suivant a le choix entre jouer s'il le peut une ou plusieurs carte de la couleur correspondante à condition que le cumul des valeurs posées soit supérieur à celui des cartes posées par le joueur précédent. Il peut aussi jouer des cartes action ou simplement passer son tour et se contenter de tirer une carte dans la pioche.

CHAMPIONS



Nombre de joueurs :	de 2 à 5
Age:	à partir de 7 ans
Public:	Famille —Enfants
Type de jeu :	Ambiance / adresse

Jeu de cartes stratégique sur le thème du sport pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans.

9 médailles d'or, 9 d'argent, 9 de bronze sont à gagner par les joueurs dans 9 disciplines sportives: équitation, boxe, judo, natation etc.... A chaque tour 5 disciplines sont proposées sur la table. A partir de ses 5 cartes en main, le joueur peut tenter de gagner une médaille d'or, d'argent ou de bronze en posant respectivement 3, 2 ou 1 carte d'une discipline présente. Si aucun joueur ne contre à l'aide de sa main en présentant le même nombre de cartes ou ne surenchérit en posant un nombre supérieur de cartes de la discipline, il remporte la médaille correspondante qu'il place sur la carte devant lui. Le gagnant est celui qui totalise le plus de points sur ces médailles (3 pour or, 2 pour argent et 1 pour bronze) quand un joueur a gagné 5 médailles ou que la pioche est épuisée.

DECLIC ?!



Nombre de joueurs :	de 3 à 8
Age:	à partir de 8ans
Public:	Famille —Adultes
Type de jeu :	Ambiance

Un jeu de questions et de rapidité pour 3 à 8 joueurs à partir de 8 ans.

On commence par placer sur l'une de ses mains un repère visuel (marque au crayon, élastique autour du poignet,...) pour indiquer laquelle vaut pour réponse « Vrai » et laquelle « Faux ». Un des joueurs prend une carte « question » et choisit une des 4 propositions qu'il lit aux autres joueurs. Chacun doit alors choisir sa réponse et poser la main correspondante sur le cercle en mousse au milieu de la table. Lorsque tout le monde a répondu, on résout en commençant par celui qui a sa main sur le dessus. Si il a bien répondu il gagne 1 point, si il s'est trompé il perd 1 point, ensuite le 2è joueur qui, lui, gagne ou perd 2 points, le 3è joueur 3 points, etc... Le plus rapide prenant donc plus de risques en cas d'erreur.



ARRET DE BUS

Nombre de joueurs :	de 2 à 4
Age:	à partir de 4 ans
Public:	Enfants
Type de jeu :	Apprentissage / chiffres

Un jeu pour commencer à compter pour 2 à 4 joueur à partir de 4-5 ans.

Les bus accomplissent un circuit avant d'atteindre la gare. Chaque joueur lance deux dés lui indiquant le nombre de cases à parcourir ainsi que le nombre de passagers à prendre ou à laisser à la station selon le signe (+ ou -) figurant sur la case. Le gagnant est celui qui ramène le maximum de passagers à la gare.

CORSARI



Nombre de joueurs :	de 2 à 4
Age:	à partir de 8 ans
Public:	Famille —Adultes
Type de jeu :	Réflexion

Sympathique jeu de tactique pour 2 à 4 matelots à partir de 8 ans

Le jeu se compose de 10 équipages représentés chacun par 11 cartes de même couleur, numérotées de 1 à 11. Chaque joueur reçoit 12 cartes. Les cartes non distribuées sont disposées sur la table à raison d'une série de cartes posées face visible, symbolisant une file d'attente de marins candidats à l'embarquement, d'une carte face visible, première d'une pile de défausse et d'une pile de pioche. A son tour de jeu, chacun tente de réduire l'hétérogénéité des équipages qu'il a en main en procédant à un échange. Il tire la première carte disponible, soit sur la pioche, soit sur la défausse soit enfin dans la file d'attente du quai. Il dépose ensuite une carte face visible sur la défausse. A tout moment, le joueur qui vient de prendre une carte peut dire « je lève l'ancre », mettant fin ainsi à une manche. Il pose ses cartes, expose deux équipages qu'il a privilégié et défausse sur le quai tous les matelots de la couleur du premier de la file d'attente. Toutes les autres cartes constituent le groupe des passagers clandestins. Les autres joueurs ont eux la possibilité de défausser leurs cartes soit pour compléter les deux équipages du premier joueur, soit sur le quai, dans les mêmes conditions que le premier. Ils peuvent alors exposer parmi les cartes qui leur restent deux équipages homogènes supplémentaires. Les cartes qui restent constituent les passagers clandestins de chacun. On calcule alors le total des points de chaque groupe de passagers clandestins. Si le joueur ayant levé l'ancre obtient le total le plus faible, il peut se débarrasser de tous ses passagers clandestins. Si par contre certains autres joueurs sont parvenus à un total moindre, il récupère les clandestins de ces joueurs qu'il ajoute aux siens. Chacun complète la pile de clandestin des tours précédents. Le jeu s'arrête quand les joueurs cumulent au moins 35 clandestins. Lever l'ancre offre l'avantage de profiter de la couleur avantageuse du pont et de surprendre les autres joueurs. Il ne faut toutefois lever l'ancre que si l'on est certain de vraiment dominer les autres.

CHOCOLATE FIX

Nombre de joueurs :	1
Age:	à partir de 8 ans
Public:	Enfants
Type de jeu :	Casse tête



Jeu de logique pour un joueur à partir de 8 ans

Saurez-vous disposer au mieux les chocolats que vous allez offrir à vos amis ? Neuf chocolats correspondent aux combinaisons de 3 formes et 3 couleurs. Des fiches de consignes vous donnent les indications à suivre pour le classement souhaité. Par exemple: Placer un chocolat marron en haut à gauche. Placer un chocolat carré et noir entre deux chocolats triangulaires. 40 fiches sont proposées avec 4 niveaux de difficulté. Ce jeu nécessite un raisonnement purement logique.

.....

Alors,
tous en jeux !