



MALLE JEU BILBOQUET

Jouons ensemble !

Tout comme les prêts de tablettes, de jeux vidéo et des expositions, des malles de 30 jeux aux contenus variés sont proposées aux bibliothèques du réseau de la Direction de la Lecture Publique Départementale, selon les mêmes modalités de réservation, un prêt de 1 à 8 semaines, pour expérimenter et jouer sur place en bibliothèque.

Le conseil départemental permet ainsi à chaque bibliothèque d'enrichir son offre d'animations auprès des publics et de contribuer au développement de la culture ludique pour tous grâce aux jeux de société.

Afin de vous offrir de la diversité, plus de 300 jeux sont proposés dans différentes malles, répondant à une identification spécifique : « La marelle » « Chat perché », « Un deux trois soleil », « L'excuse » et « Joker » dans un premier temps. Depuis, de nouvelles malles ont été créées : « Sphinx », « Mastermind » et enfin « Am Stram Gram », « Eurêka » et « Echecs ».

Vous venez de réserver la malle jeu ***Bilboquet***. Celle-ci est constituée de 30 jeux de société pour petits et grands.

Ces jeux sont à utiliser au sein de votre médiathèque.

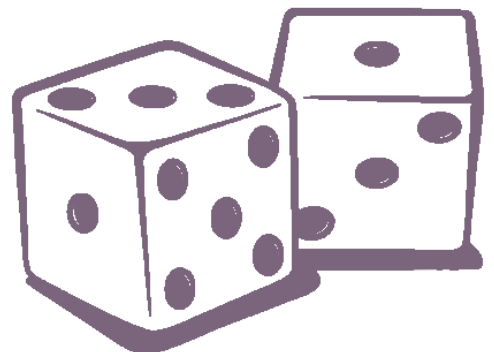
Pour une vérification rapide du jeu, vous trouverez collée dans chaque couvercle de jeu une étiquette blanche listant tous les éléments constituant le jeu.

Pour tout constat de perte ou de détérioration d'un jeu, merci de contacter Mme Séverine Migot (smigot@herault.fr) à la DLPD, qui appréciera selon la situation la démarche à suivre : remplacement, rachat...

Nous vous souhaitons de bons moments conviviaux et de belles découvertes.

Liste des Jeux

Akropolis
Alpha-bêtes
Bata-miaou
Blokus
Bubble stories Contes
Cartaventura Odyssée - Le trésor de Libertalia
Esquissé ?
Jeu de 32 cartes
Jeu d'équilibre Ecosystème
Kluster
L'arche de Noé
La planche des pirates
Lost seas
Magic maze
Monza
Mot malin
Next Station London
Puzzle Panoramique Dinos
Ricochet
Sagrada
Shadows Amsterdam
Sherlock Express
Similo Animaux
Skyjo
Sushi go party
Taco chaton pizza
TTMC
Unlock 1 - Escape Adventures
Unlock Kids 2 - Histoires d'époques
Wonderful Blocks



Ce livret présente brièvement chacun des jeux, avec une petite description et un visuel.

Légende



Nombre de joueurs



Age minimum du joueur recommandé



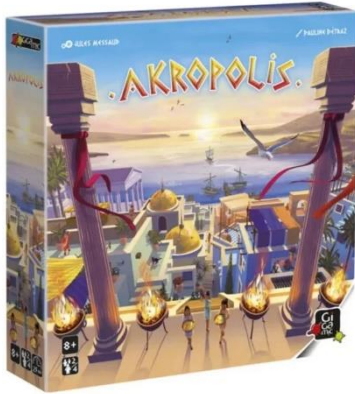
Durée d'une partie

Deux mots-clés indiquant : la mécanique ou la thématique du jeu.

Vous trouverez également un pictogramme indiquant (s'il y a lieu) les récompenses reçues : As d'or à Cannes et/ou Spiel des Jahres en Allemagne.



A vous de jouer !



 1-4

PLACEMENT

 8 +

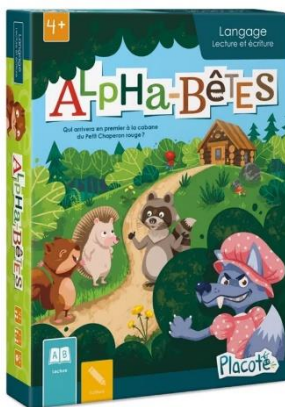
ANTIQUITE

 30 '



AKROPOLIS

A Akropolis, incarnez un architecte grec en quête de gloire dans ce jeu de placement de tuiles. Serez-vous celui qui aura le mieux développé sa ville ?



 2-4

EDUCATIF

 4 +

CONTES

 15 '

ALPHA-BETES

Dans Alpha-Bêtes, aidez le Petit Chaperon Rouge en incarnant un animal de la forêt, à travers un jeu de parcours et de reconnaissance de lettres.



 2-4

AFFRONTEMENT

 3 +

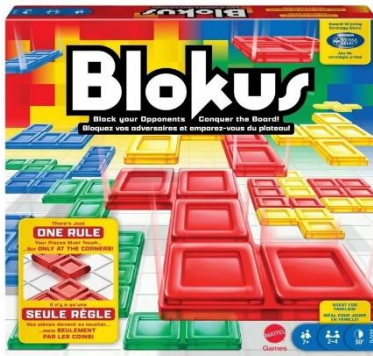
CHAT

 15 '

BATA-MIAOU

Bata-Miaou est un jeu de bataille avec de jolies illustrations de chat. Les joueurs s'affrontent en jouant une à une les cartes de leur pile. C'est le plus plus grand chat qui gagne et quand ils sont de la même taille, il y a bata-miaou.

BLOKUS



2-4

STRATEGIE



7 +

REFLEXION



45 '

Blokus est un jeu de réflexion et de stratégie où les joueurs ont pour objectif de poser 21 pièces sur le plateau en partant des angles. Les règles sont simples mais offrent un nombre infini de combinaisons.

BUBBLE STORIES - CONTES



1-2

ESCAPE GAME



4 +

OBSERVATION



15 '

C'est l'heure d'aller dormir, récupère ton livre de contes et ton doudou : de fabuleuses histoires t'attendent. Dans chaque scénario, voyage de bulle en bulle pour partir à la rencontre des différents personnages. Aide-les à rassembler les cartes Étoile pour découvrir la fin de l'histoire. Mon premier jeu narratif solo et sans texte.

CARTAVENTURA ODYSSEE : LE TRESOR DE LIBERTALIA



1-6

NARRATIF



6 +

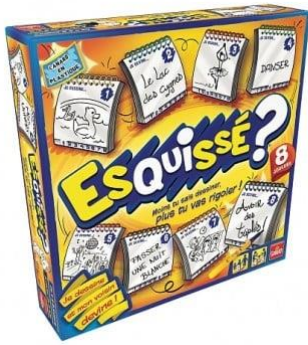
PIRATES



30 '

Incarnes un pirate en quête d'aventure désirant découvrir des trésors légendaires comme Le trésor de Libertalia. Terminez les 3 chapitres de l'histoire et découvrez les 12 cartes secrètes en faisant les bons choix...

ESQUISSE ?



4-8

DESSIN



8 +

AMBIANCE



30 '

Basé sur le principe du téléphone arabe, le jeu trouve son originalité en remplaçant la parole par des dessins. Comment des ailes d'anges peuvent se transformer en Dracula ? Comment Napoléon peut-il devenir une peinture rupestre ? La réponse en images avec Esquissé ? Et si vous ne savez pas dessiner ? Encore mieux ! La rigolade est assurée !

JEU DE 32 CARTES



2-4

AMBIANCE



12 +

CARTES



30 '

Jeu de carte traditionnel ! Il vous permettra de jouer en famille ou entre amis à la belote, à la bataille, à la coinche ou autre.

JEU D'EQUILIBRE - ECOSYSTEME



1

MOTRICITE



2 +

ANIMAUX



15 '

Tous les habitants de la forêt se sont donnés rendez-vous et tous doivent tenir sur le plateau sans en tomber. Ce jeu représente notre écosystème, placé sur un balancier, il rappelle l'équilibre entre chaque espèce végétale et animale qui nous entoure.

KLUSTER



1-4

STRATEGIE



14 +

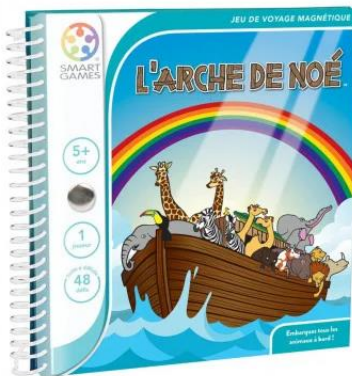
DEFAUSSE



15 '

Kluster, un jeu d'adresse aimanté. Le 1er qui a réussi à placer toutes ses pierres aimantées dans la zone délimitée par la corde, remporte la partie.

L'ARCHE DE NOÉ



1

CASSE-TETE



5 +

REFLEXION



30 '

Attention : tous les animaux doivent embarquer impérativement en couple à bord de l'arche pour être sauvés du déluge qui menace le continent ! Des niveaux évolutifs pour y aller pas à pas !

LA PLANCHE DES PIRATES



2-4

STOP OU ENCORE



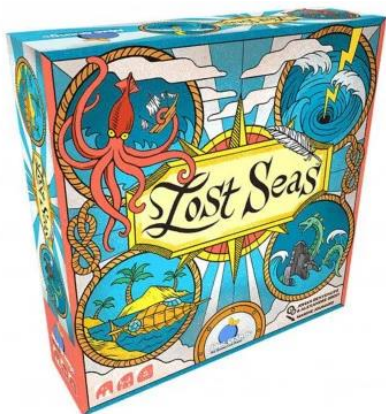
5 +

PIRATES



30 '

A l'abordage ! Fouillez le coffre du capitaine Girafe et placez des poids au bout de la planche de vos adversaires pour les faire tomber ! Mais attention, à chaque faux pas, vous avancez d'une case sur votre propre planche ! Vous incarnez de jeunes moussaillons éléphants qui tentent de mettre la main sur les trésors du capitaine Girafe.



LOST SEAS



2-4

OCEAN



7 +

PLACEMENT DE TUILES



30 '

De nombreux récits relatent les terribles mystères des Mers Perdues : krakens gigantesques, maelstroms infernaux, serpents de mer géants, îles désertes et hostiles... Les joueurs devront tenter de préparer l'expédition la plus audacieuse et la mener à bien. Pour remporter la partie, il faudra placer judicieusement ses tuiles d'exploration marine.



MAGIC MAZE



1-8

MEDIEVAL FANTASTIQUE



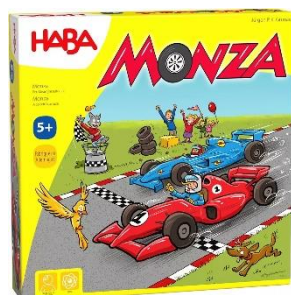
8 +

COOPERATIF



15 '

Magic Maze est un jeu coopératif dans lequel une magicienne, un barbare, un elfe et un nain se lancent dans une mission originale : voler le centre commercial Magic Maze pour récupérer leurs biens dérobés. Les joueurs ont 3 minutes pour réussir l'un des 17 scénarios de la boîte. Le tout en silence !



MONZA



2-6

COURSE



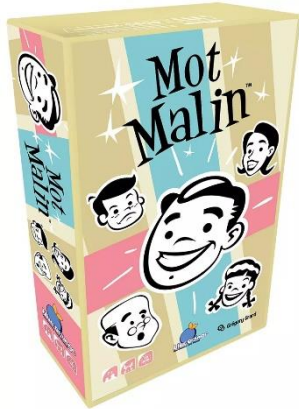
5 +

CHANCE



15 '

Sur le circuit de Monza, les petits bolides filent comme des flèches. Les enfants utilisent le résultat des dés pour faire avancer leur bolide sur la piste. Il faut bien combiner les couleurs et faire preuve de tactique.



MOT MALIN



2-6

DEDUCTION



7 +

ASSOCIATION D'IDÉES



10'

Quel lien trouverez-vous entre "Ours" et "Docteur" pour que les autres joueurs trouvent vos coordonnées ? Vous avez trouvé ? Alors, annoncez votre mot-indice dès que l'occasion s'y prête et espérez que vos partenaires de jeu trouvent le lien et les coordonnées de votre indice ! L'idéal serait de trouver toutes les coordonnées de chacun. Quel sera votre maximum ?



NEXT STATION LONDON



1-4

FLIP'N'WRITE



8 +

STRATEGIE



30'

Redessinez les plans du métro de la ville de Londres... Optimisez les correspondances, desservez un maximum de sites touristiques et exploitez les tunnels qui passent sous la Tamise. Attention à bien respecter le cahier des charges mis en place par la ville. Qui d'entre vous sera le meilleur maître d'œuvre ?

PUZZLE PANORAMIQUE DINOS



1

DINOSAURES



6 +

PUZZLE

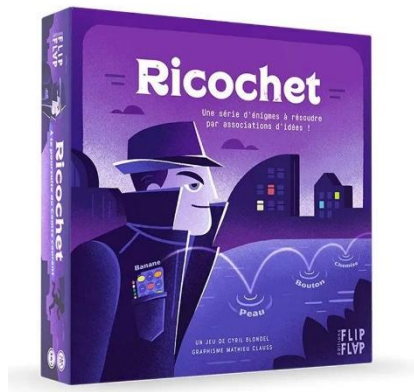


15'



Durant quelle période a vécu le Tricératops ? Trias, Jurassique ou Crétacé ? Trouvez la réponse grâce à ce puzzle panoramique représentant un grand nombre de dinosaures, classés en fonction de la période durant laquelle ils ont vécu. Le puzzle compte plus de 40 créatures. Puzzle de 100 pièces.

RICOCHET



1

ENQUETE



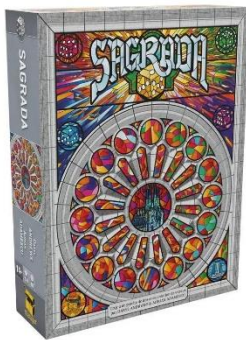
14 +

DEDUCTION



15'

Suivez les aventures d'agents secrets loufoques dans une succession d'énigmes (30) à résoudre seul ou à plusieurs. En utilisant les associations d'idées, faites des ricochets de mot en mot pour trouver le bon chemin et résoudre le rébus final !



1-4

DES



14 +

COLLECTION



30'

Chaque joueur est un artiste en compétition avec d'autres artistes et utilise de magnifiques dés de couleurs pour réaliser le plus beau vitrail de la Sagrada Familia. Respecter les contraintes, réaliser les objectifs !



2-8

OBSERVATION



10 +

DEDUCTIONS



30'

SHADOWS AMSTERDAM

Un délit a été commis. Votre agence de détectives privés est mobilisée pour accélérer, discrètement, l'enquête qui s'éternise, mais l'agence rivale est également sur le coup. Shadows - Amsterdam est un jeu d'interprétation d'images rapide pour tout type de joueurs. Pour mener à bien votre tâche, ne traînez pas dans les pattes des policiers.

SHERLOCK EXPRESS



2-6

ENQUETE



7 +

OBSERVATION



15'

Aidez Sherlock à démasquer les coupables, recoupez et utilisez les indices à bon escient : les suspects concernés par l'indice sont innocentés. Ecartez rapidement les innocents par déduction pour trouver qui parmi les suspects est le complice de Moriarty, son ennemi juré ! Si aucun n'est coupable, capturez Moriarty lui-même. Tout le monde est suspect... jusqu'à preuve du contraire !

SIMILO : ANIMAUX



2-8

DEDUCTION



7 +

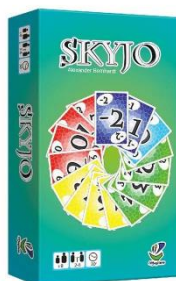
COOPERATIF



15'

Est-ce un animal à fourrure ? Un carnivore ? Un animal de grande taille ? A-t-il les yeux de la même couleur ? Autant de questions auxquelles vous devrez trouver réponse. Similitudes, différences, à vous de deviner ce que le narrateur essaye de vous indiquer et trouver votre animal secret au bout des 5 tours.

SKYJO



2-8

CARTES



8 +

CHIFFRES



30'

Skyjo, un jeu d'anticipation. Le but : avoir le moins de points en fin de partie. Un jeu addictif où les perdants voudront prendre leur revanche !



SUSHI GO PARTY



2-8

ALIMENTATION



8 +

DRAFT



30'

Dînez à la carte au milieu d'un tourbillon de sushis ! Mais avant de manger, vous devrez choisir votre menu à partir d'une grande variété de possibilités culinaires. Puis à travers 3 tours de jeu, testez les meilleures combinaisons de cartes avant qu'elles vous passent sous le nez pour remporter la partie ! Qui obtiendra les meilleures combinaisons de cartes devant soi ?



TACO CHATON PIZZA



2-6

CARTES



4 +

OBSERVATION



5'

Taco, Chaton, Pizza ! Ces 3 copains sont trop mignons et viennent quand tu ne les attends pas. Garde bien leurs noms en tête et appelle-les au bon moment car ils adorent ça.

TTMC



2-16

CULTURE GENERALE



14 +

QUIZ



60'

Auto-évaluez vos connaissances de 1 à 10 sur des sujets originaux ou classiques, intéressants ou farfelus ! Le but du jeu est d'être le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées.

UNLOCK 1 : ESCAPE ADVENTURES



2-6

ESCAPE GAME



10 +

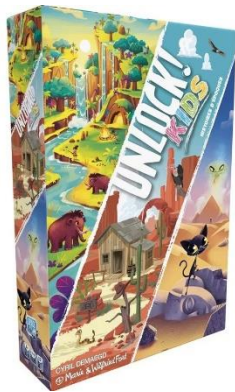
DEDUCTION



30'

Unlock, un escape room dans un deck ! Combinez des cartes, faites des actions et tentez de vous échapper de la salle en moins d'une heure.

UNLOCK KIDS 2 : HISTOIRES D'EPOQUES



1-4

ESCAPE GAME



6 +

AVENTURES



30'

Unlock! Kids est un jeu coopératif d'aventures inspiré des escape games, doté d'énigmes spécialement adaptées pour des joueurs de 6 ans et plus.

Fouillez les lieux, trouvez des objets, combinez-les grâce à un astucieux système de symboles et résolvez les énigmes tous ensemble.

WONDERFUL BLOCKS



1

EVEIL



1 +

CONSTRUCTION



20'

Avec ces 100 Cubes et son baril pour encastrer les formes, l'enfant pourra laisser parler son imagination, développer son adresse et former ses premières constructions.