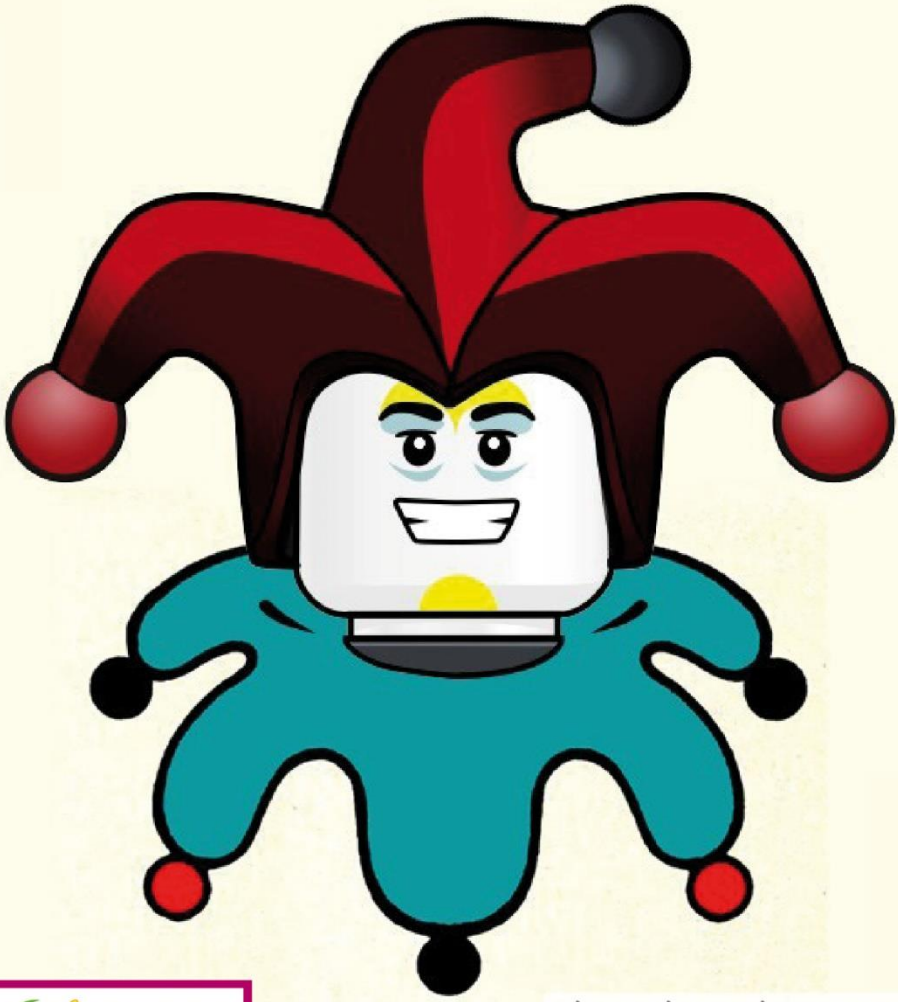
Culture Hérault

PRÉSENTE

# MALLE JEUX

# JOKER

JOKER



JOKER

Département Hérault

MÉDIATHÈQUE DÉPARTEMENTALE

pierresvives.herault.fr
herault.fr

# Jouons ensemble !

L'offre de prêt évolue ! Le conseil départemental enrichit son offre de prêt au réseau en proposant des jeux de société en ce début d'année scolaire.

Un beau projet qui permettra à chaque bibliothèque d'enrichir son offre d'animations auprès des publics et de contribuer au développement de la culture ludique pour tous.

Tout comme les prêts de tablettes, de jeux vidéo, de la borne musicale 1D touch et des expositions, des malles de 30 jeux aux contenus variés vous sont ainsi proposées selon les mêmes modalités de réservation, un prêt de 8 semaines, pour expérimenter et jouer sur place en bibliothèque.

Afin de vous offrir de la diversité, plus de 200 jeux sont proposés dans différentes malles, répondant à une identification spécifique : « La marelle » « Chat perché », « Un deux trois soleil » et puis « L'excuse » ou « Joker » dans un premier temps.

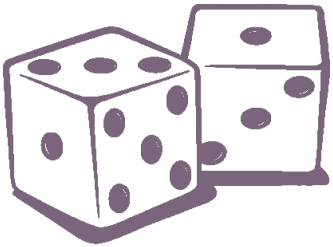
Nous vous souhaitons de bons moments conviviaux et de belles découvertes… A vous de jouer !

Vous venez de réserver la malle jeu ***Joker*** pour huit semaines. 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 la médiathèque départementale qui appréciera selon la situation la démarche à suivre : remplacement, rachat…



# LISTE DES JEUX

- 7 WONDERS
- CAMELOT JUNIOR
- CENTURY LA ROUTE DES EPICES
- CHAPITO
- CHIKYBOOM
- CRO-MAGNON
- DINGO-DISC
- DOBBLE - SECURITE ROUTIERE
- DOCTEUR PILULE
- DOMINOS
- DUPLIK
- HAPPY FAMILY
- LE BAL MASQUE DES COCCINELLES
- LE LYNX
- LE ROI DES NAINS
- LES INSECTES EN FOLIE
- MAGNETIC'S BELTY
- MAGNETIC'S FISHING DUCK
- MAITRE RENARD
- MICROPOLIS
- MINIVILLES
- PERUDO
- PETITS SORCIERS
- PUZZLE HI HAN AND CO
- SARDINES
- STOP
- TAKENOKO
- TIME'S UP PARTY
- VIVA TOPO !
- WOOLFY

Ce livret présente brièvement chacun des jeux.

## LEGENDE

Nombre de joueurs

Age minimum du joueur recommandé

Durée d'une partie

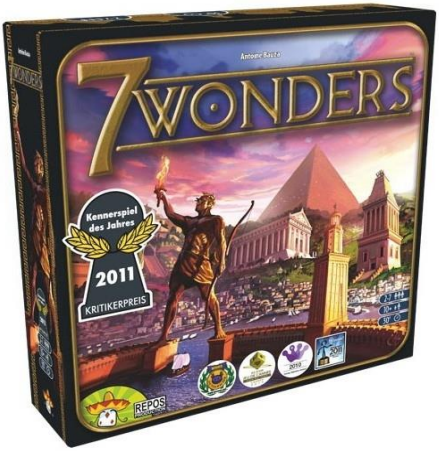
Deux mots-clés indiquant : la mécanique et la thématique du jeu.

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.

AS D'OR CANNES

Spiel des Jahres KRITIKERPREIS

# A VOUS DE JOUER !



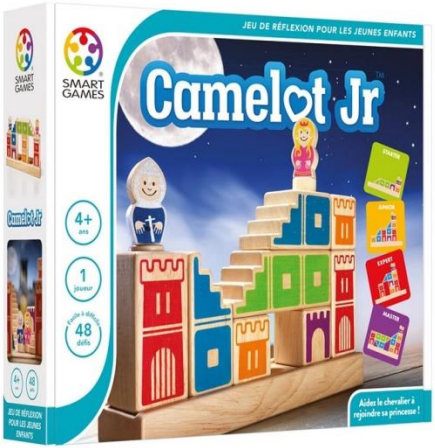

# 7 WONDERS

2 – 7 — MEMOIRE

AGE 10 + — STRATEGIE

30 ’

Chaque joueur est à la tête d'une des sept merveilles du monde antique, tente de développer une civilisation. A chaque période, les joueurs reçoivent sept cartes en main. Les cartes apportent au joueur argent, matière première, armée, découverte, ou une amélioration de sa merveille.



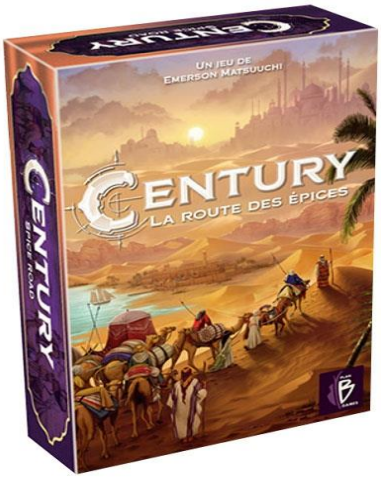

# CAMELOT JUNIOR

1 — JEU INDIVIDUEL

AGE 4 + — JEU DE LOGIQUE

20 ’

Il était une fois une Princesse et un Chevalier qui devaient trouver leur chemin pour se rencontrer... Combinez au mieux le sens des pièces et leurs formes pour constituer des escaliers ou ponts sur lesquels puisse marcher votre héros, pour permettre à l'un de rejoindre l'autre. Mais vous devrez faire attention à ce que le chemin en question soit praticable et sans danger!




# Century la route des epices

2 – 5

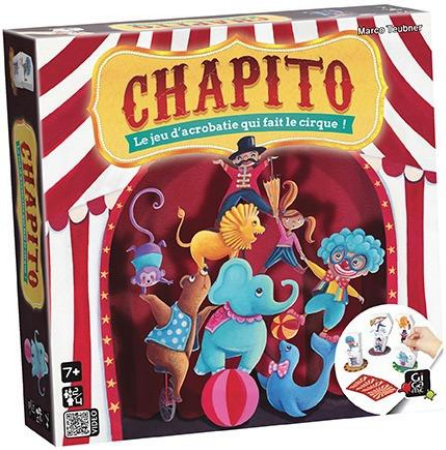
8 +

30 ’

**Concentration**

**Strategie**

Les joueurs incarnent des marchands d’épices qui vont devoir échanger et faire fructifier leurs stocks pour obtenir des cartes points. Cumulez-les ou transformez-les judicieusement pour être le plus riche en fin de partie




# Chapito

2 – 4

7 +

15 ’

**Precision**

**EQUILIBRE**

Le cirque Chapito débarque en ville ! Acrobates, clowns et animaux : tout le monde est prêt. A leur tour les joueurs posent ou déplacent des personnages pour tenter de reproduire la disposition d’une de leurs cartes. Mais attention il faut garder l’équilibre pour ne pas faire tomber tout ce petit monde !

# CHICKYBOOM

2 – 4

PRECISION

AGE 4 +

EQUILIBRE

10 ’

Les joueurs doivent retirer des éléments du perchoir en équilibre sans le faire basculer. Plus l'élément est gros, plus il rapporte de points.

# CRO-MAGNON

3 – 12

JEU COOPERATIF

AGE 8 +

HUMOUR

45 ’

Faîtes deviner des mots à vos coéquipiers en adoptant les attitudes loufoques de votre tribu, pour avancer sur le plateau et évoluer au fil des âges !

# DINGO-DISC

2 – 6

AGE 5 +

20 ’

**JEU D’ADRESSE**

Dingo-disc est un jeu d’adresse, d’équilibre, de stratégie et d’habileté où les joueurs doivent poser tous leurs pions sur un disque en équilibre sans faire tomber ceux déjà posés. Le gagnant est le joueur qui aura posé tous ses pions le premier.

# DOBBLE – SECURITE ROUTIERE

2 – 6

AGE 6 +

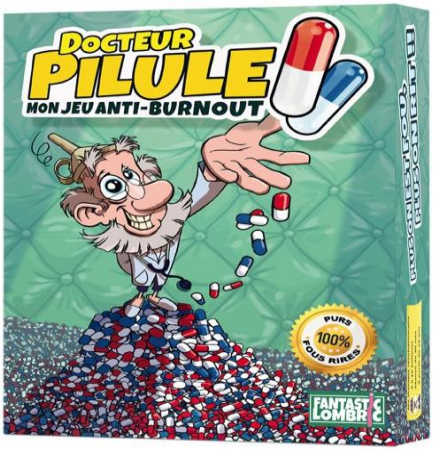
15 ’

**RAPIDITE**

**REFLEXES**

Jeu de rapidité, de réflexe et de discrimination visuelle avec 5 règles différentes sur le thème de la sécurité routière.

# Docteur pilule



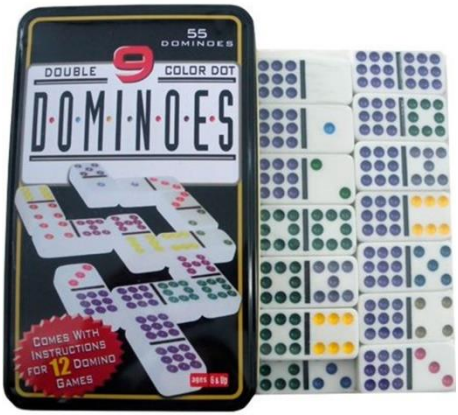

4 – 10 **Competition**

AGE 10 + **Humour**

30 ’

Les joueurs incarnent des patients d'un hôpital psychiatrique qui essayent de s'échapper en passant des tests pour prouver qu'ils sont sains d'esprit. Pour en sortir, faîtes deviner le plus de mots à votre équipe… malgré les contraintes tirées au sort ! La première équipe à franchir les portes de l’asile a gagné.

# Dominos




2 – 6 **Dominos**

AGE 6 + **Competition**

15 ’

Les joueurs posent leurs dominos en associant les parties identiques de manière à former une chaîne. Le premier qui se débarrasse de ses dominos gagne.

# DUPLIK

3 +

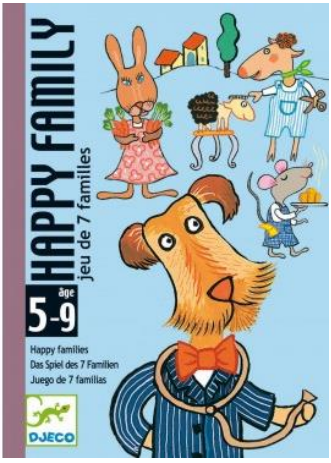
**DESSIN**

AGE 8 +

**MEMOIRE AUDITIVE**

30 ’

A chaque tour de jeu le "maître d'œuvre" prend une carte et la décrit en 90s aux joueurs qui la dessinent. Chacun passe ensuite son dessin au voisin de gauche qui devient "correcteur". Les points attribués en fonction du nombre de détails communs entre chaque dessin et la liste de détails inscrits sur la carte. Un jeu de dessin pour ceux qui ne savent pas dessiner !.




# HAPPY FAMILY

2 – 5

**7 FAMILLES**

AGE 5 +

**MEMOIRE**

10 ’

Reconstituez les familles en demandant aux autres joueurs les cartes manquantes !

# Le Bal Masque des Coccinelles

2 – 6 **Pions magnetiques**

AGE 3 + **Animaux**

25 ’

Spiel des Jahres KRITIKERPREIS

Pour réussir leur bal masqué, les coccinelles doivent se déguiser en échangeant leurs pions magnétiques de couleur le plus vite possible, car les fourmis rôdent pour s’emparer du buffet. Y arriveront-elles à temps ?

# Le Lynx

2 – 6 **Memoire**

AGE 5 + **Rapidite**

45 ’

Chaque joueur dispose de trois cartes imagées ainsi que trois jetons devant lui. Au signal, chacun doit retrouver sur le plateau de jeu les objets ou animaux identiques à ses cartes imagées en posant les jetons de sa couleur. Le joueur qui est le premier à obtenir vingt-cinq cartes gagne la partie.

# Le Roi des Nains

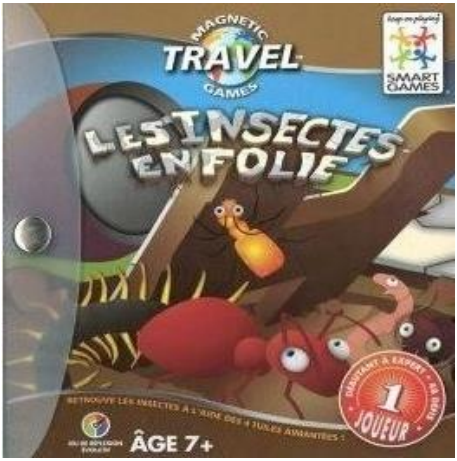
3 – 5 **Memoire**

AGE 10 + **Strategie**

40 ’

Un jeu de cartes et de réflexion en sept manches pour savoir qui parmi les joueurs régnera sous la montagne en tant que Roi des nains !

# Les insectes en folie




1 **Reflexion**

AGE 7 + **Enigmes**

10 ’

Placez les 4 pièces magnétiques de manière à ne laisser visibles que les insectes indiqués dans le défi choisi. Un jeu de réflexion proposant 48 défis, du plus simple au plus compliqué.

# MAGNETIC'S BELTY

1 +

CREATIVITE

AGE 2 +

ANIMAUX

10 '

24 pièces magnétiques et colorées pour s'amuser à créer des animaux les plus imaginaires et les plus délirants !

# MAGNETIC'S FISHING DUCK

1 - 2

JEU D'EVEIL

AGE 2 +

ANIMAUX

10 '

Tous à la pêche aux canards avec ce jeu d'éveil sur son plateau magnétique coloré !

# MAITRE RENARD

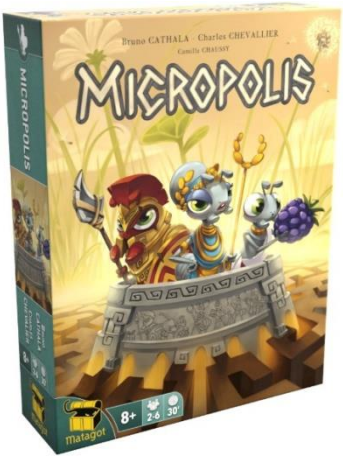
2 – 4 **COMPETITION**

AGE 7 + **JEU D'ASSOCIATION**

20 '

Maître Renard est un jeu de rapidité et reconnaissance tactile. Les joueurs doivent plonger les mains dans la basse-cour et capturer à l'aveugle, en simultané, 3 animaux imposés par les cartes de mission.

# MICROPOLIS




2 – 6 **STRATEGIE**

AGE 8 + **PLANIFICATION**

30 '

La concurrence est féroce entre les différentes fourmilières du plateau : mobilisez vos armées, engrangez des ressources, étendez votre territoire et recrutez des spécialistes pour mener votre colonie de fourmis vers la victoire !

# MINIVILLES

2 – 4

GESTION

AGE 8 +

STRATEGIE

30 ’

Les joueurs doivent construire leur ville et être les premiers à réaliser les différents monuments proposés. Pour cela, ils vont mettre en chantier divers bâtiments qui leur rapporteront de l'argent pour en construire d'autres

# PERUDO

2 – 6

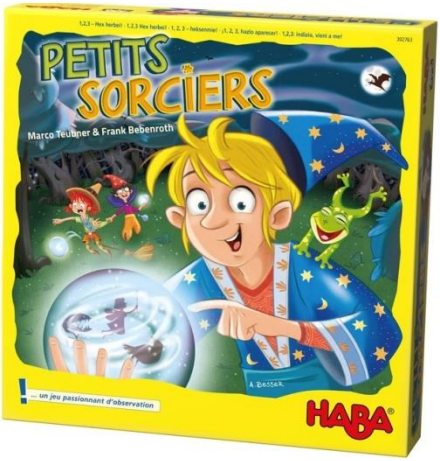
MEMOIRE

AGE 8 +

BLUFF

30 ’

Mélangez 5 dés dans un gobelet, retournez-le, observez les valeurs obtenues et pariez sur les résultats des autres joueurs !




# PETITS SORCIERS

2 – 4 **JEU DE PLATEAU**

AGE 5 + **SYMBOLES**

15 ’

Les joueurs sont des sorciers qui doivent franchir la dernière étape de leur initiation : celui qui arrivera le premier à la salle secrète des sorciers sera déclaré vainqueur. Pour cela, ils vont devoir secouer la boule de cristal qu'ils ont entre les mains pour y faire apparaitre un des symboles qui figurent sur la tuile qui suit la leur. Le premier à y parvenir pose sa boule au centre et avance sur la tuile suivante.

# PUZZLE HI HAN AND CO

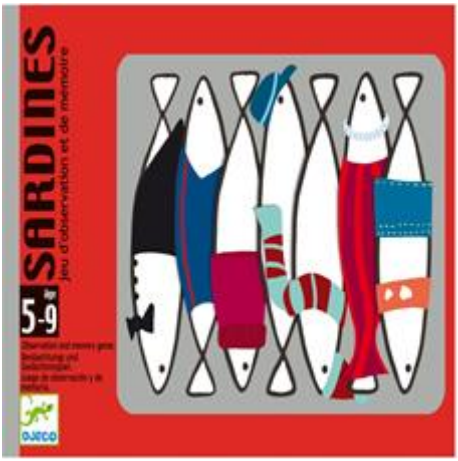
1 + **PUZZLE**

AGE 3 + **ANIMAUX**

15 ’

Cinq pièces et un plateau en bois pour éveiller et amuser les tout petits

# SARDINES



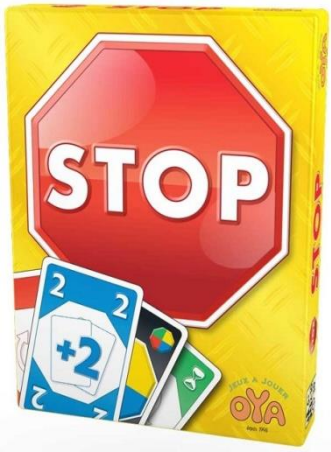

2 – 4 **CARTES**

AGE 5 + **MEMOIRE**

15 ’

Chaque joueur dispose de 5 cartes. Une carte boîte à sardines est posée sur la table; à ce moment chaque joueur regarde brièvement ses cartes, puis on retourne la boîte à sardines, il faut alors se souvenir si une ou plusieurs des cartes dont on dispose fait partie de la boîte à sardines.

# STOP

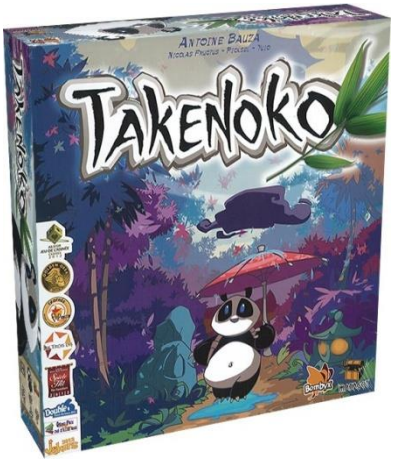



2 – 10 **CARTES**

AGE 6 + **UNO**

30 ’

Une variante du Uno, que l’on ne présente plus, pour des parties encore plus mémorables !




# Takenoko

2 – 4 **Association**

AGE 8 + **Concentration**

45 ’

AS D'OR CANNES

Vous êtes au Japon, vous allez cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser du bambou. Mais attention à l'animal sacré, grand panda offert par l'empereur de Chine en gage de paix entre les deux pays, et à son goût immodéré pour les tiges de bambous croquantes...

# Time’s Up Party

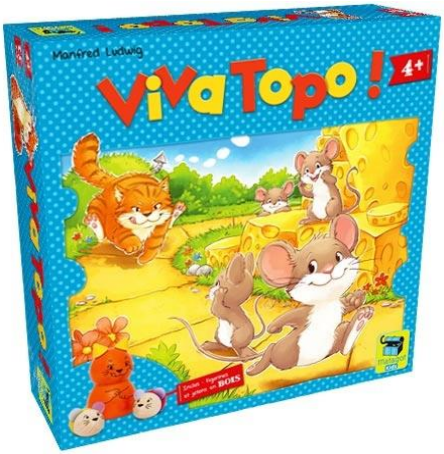
4 –8 **Jeu en equipe**

AGE 12 + **Mime**

45 ’

AS D'OR CANNES

Le joueur doit faire deviner à son équipe des personnages réels ou fictifs. Manche 1: il peut les décrire sans les nommer; manche 2: il ne doit prononcer qu'un seul mot; manche 3: il doit mimer. L'équipe qui aura deviné le plus de personnages en additionnant les 3 manches remporte la partie.




# VIVA TOPO !

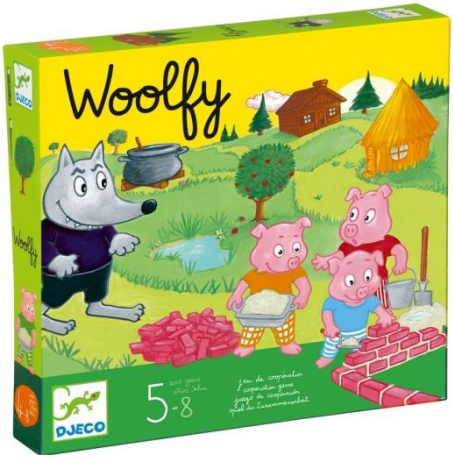
2 – 4 **JEU DE PLATEAU**

AGE 4 + **ANIMAUX**

25 ’

Spiel des Jahres KRITIKERPREIS

Les petites souris sont tout excitées lorsqu’elles songent au Pays de Cocagne, un territoire rempli de toutes sortes de délicieux fromages. Alors qu’elles entament à peine leur voyage, les souris sont déjà impatientes d’arriver. Seulement, un problème se pose : le chat affamé a eu vent de leur projet et lui aussi s’est mis en route ! Les souris parviendront-elles à échapper au chat pour atteindre sans dommage le Pays de Cocagne ?




# WOOLFY

2 – 4 **JEU COOPERATIF**

AGE 5 + **CONCENTRATION**

20 ’

Mettez les trois petits cochons à l’abri du grand méchant loup en construisant leur maison selon les résultats des dés !