

# MALLE JEUX MASTERMIND



# 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.

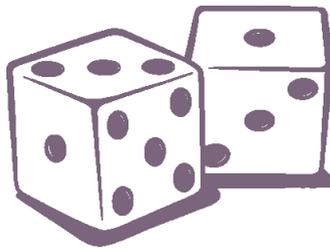
Nous vous souhaitons de bons moments conviviaux et de belles découvertes... A vous de jouer !

Vous venez de réserver la malle jeu **Mastermind** 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

- Abra ka zam !
- Au voleur
- Big Monster
- Blue Lagoon
- Cerbère
- Château logique
- Chabyrinthe
- Chronicles of crime
- Comme des rats
- Croâ
- Cubeez
- Dobble 1,2,3
- Exploding Kittens
- Fertility
- King of Tokyo
- Little Action
- Loto la maison
- Marrakech
- Pickomino
- Plouf Party
- Puzzle Bulle and co
- Puzzle Garden Party
- Pyramide d'animaux
- Sauve moutons
- Time's up family
- Troika
- Ubongo
- Unlock escape game
- Twin it
- Wazabi

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.



# A VOUS DE JOUER !



## ABRA KAZAM !



3-8

DEVINETTE



7 +

MAGIE



15'

Bienvenue, Apprentis Sorciers. Vous voici le jour de votre examen de sortilèges. Vous allez devoir lancer et reconnaître des sorts de toutes sortes. À vos baguettes et bonne chance... car vous subirez peut-être les sorts les plus délirants !



## AU VOLEUR !



1

LOGIQUE



7 +

DEFIS



15'

Un malfaiteur au volant d'un véhicule rouge roule vers l'est en direction du centre-ville. Le suspect s'avère dangereux et armé. Bloquez toutes les routes et appréhendez-le! Vous êtes le Commandant de police chargé de positionner ses hommes afin de bloquer toutes les issues et d'arrêter le suspect. Les 60 missions proposées permettront tant aux enfants qu'aux adultes de réaliser des courses-poursuites toujours plus passionnantes.



2 – 6



10 +



30'

## BIG MONSTER

**DRAFT**

**SCIENCE-FICTION**

Chaque joueur incarne un explorateur spatial. Comment ? En draftant des tuiles, à disposer autour de son explorateur. Chaque tuile rapporte des points de victoire selon le type de terrain (et de créature) auquel elle appartient. Il faut les combiner, les disposer à la manière d'un puzzle. Le draft est en temps réel ! On consulte sa pile de tuiles, on en choisit une en fonction de ses besoins et on passe à qui n'en pas les tuiles restantes !



2 – 4



8 +



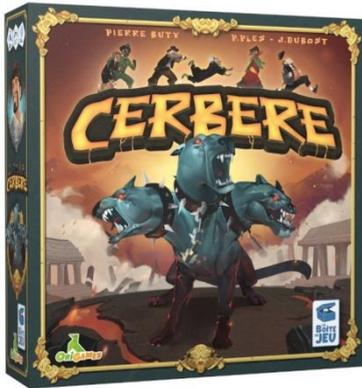
45'

## BLUE LAGOON

**PLACEMENT**

**STRATEGIE**

Avec l'aide de toute votre tribu, partez à la conquête des différentes îles de l'archipel, récoltez-en les précieuses ressources et construisez judicieusement vos campements pour entrer dans la légende des plus prestigieuses tribus de l'archipel !



3 – 7



10 +



45 '

## CERBERE

**AMBIANCE**

**BLUFF**

Tentez de vous échapper des Enfers, avec Cerbère à vos trousses ! Coopérez pour progresser vers la barque qui vous fera traverser le Styx. Mais attention, les places sont limitées... Combien de temps coopérez-vous pour échapper à Cerbère, et quand déciderez-vous de trahir le groupe pour vous assurer une place dans la barque ?



1



3 +



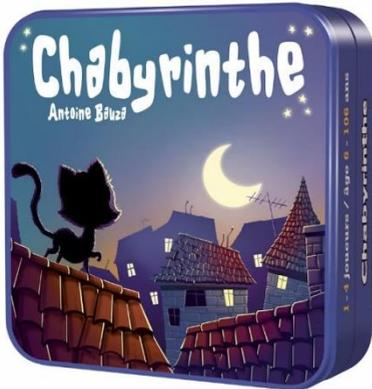
15 '

## CHATEAU LOGIQUE

**LOGIQUE**

**DEFIS**

Muni de 4 blocs de bois, utilisables aussi bien à la verticale qu'à l'horizontale et de 3 tours de différentes tailles, il vous faudra reproduire le modèle de château qui vous est donné. A vous de trouver le montage des pièces pour y arriver. 48 défis et 4 niveaux de difficulté sont proposés pour convenir à toute la famille.



2-4



6 +



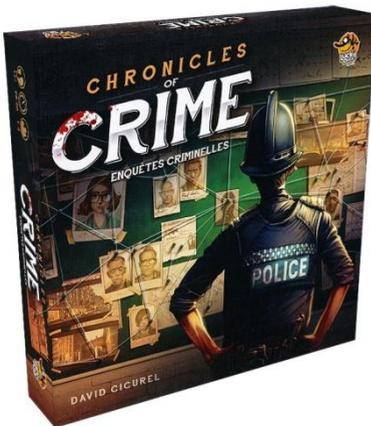
30'

## CHABYRINTHE

REFLEXION

LABYRINTHE

Quel chat errant n'aimerait pas quitter la grisaille des ruelles pour le confort d'un chaleureux foyer ? Difficile cependant d'en trouver le chemin car les gouttières se suivent et se ressemblent toutes. Remettez un peu d'ordre dans ce dédale urbain en déplaçant ou en faisant pivoter les gouttières, et créez un parcours sans obstacles pour permettre aux félins de trouver un toit accueillant.



1 - 4

ENIGME



12 +

ENQUETE



90'

## CHRONICLES OF CRIME

Chaque scénario propose une enquête criminelle originale et unique, le jeu est coopératif, tous les joueurs travaillent ensemble afin de la résoudre. L'histoire se développe au fur et à mesure que vous collectez des preuves et interrogez des suspects. Quand vous avez résolu l'affaire, retournez au Lieu de Départ et répondez à une série de questions pour déterminer le score de votre équipe.



## COMME DES RATS



3 – 5

HASARD



8 +

ANIMAUX



20'

Vous jouez des Rats qui doivent s'associer pour essayer de trouver du fromage tout en évitant les pièges et le Chat. Mais ferez-vous confiance à vos partenaires ? Vous êtes obligé de choisir un ou deux partenaires à qui vous donnez vos actions. Ils choisissent alors ce qu'ils gardent et ce qu'ils veulent bien vous rendre ! Avec un peu de ruse et de chance, saurez-vous trouver le fromage, éviter les pièges et les coups bas ?



## CROA !



2 – 4

MEMOIRE



7 +

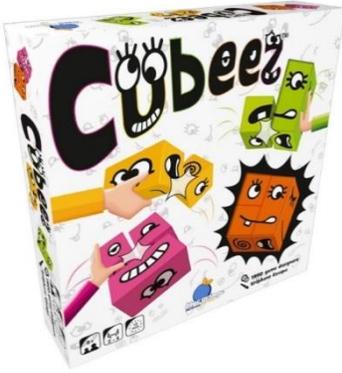
ANIMAUX



20'

Plongez dans l'univers de vos mares et étangs. Avec votre reine et ses deux servantes, bondissez à la découverte de votre territoire, de mâles pour vous reproduire et de moustiques pour vous déployer plus rapidement. Le but du jeu est de capturer la ou les reines adverses.

# CUBEEZ



2-4

DES



6+

ASSOCIATION



15'

Formez le visage demandé par la carte objectif à l'aide de vos dés Cubeez. Le premier joueur qui réalise correctement le visage gagne la carte. Le premier joueur qui collecte 10 cartes gagne la partie.



2-8

CARTES



6+

ASSOCIATION



5'

Dobble, c'est plus de 50 symboles, 55 cartes, 8 symboles par cartes et toujours un et un seul symbole identique entre chaque carte! 5 jeux en 1.

# EXPLODING KITTENS



2 – 5

HASARD



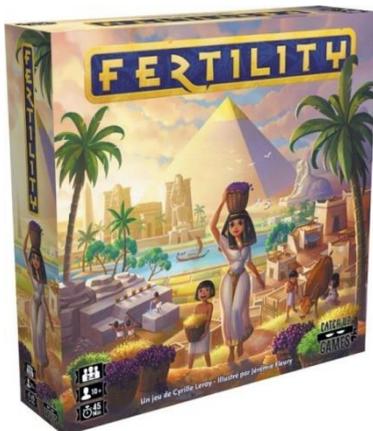
7 +

ROULETTE RusSE



15'

Revisitez la célèbre Roulette Russe dans un jeu de cartes où les chatons côtoient d'un peu trop près grenades, missiles nucléaires et torpilles ! Les joueurs piochent des cartes du paquet jusqu'à ce qu'un joueur révèle un chaton explosif, provoquant sa mort et sa défaite pour la partie en cours. Les autres cartes permettent aux joueurs de se protéger, de forcer les autres à piocher, etc. Le joueur qui a réussi à éviter toutes les explosions remporte la partie !.



2 – 4

STRATEGIE



10 +

EGYPTE



45'

Le Pharaon vous a nommé à la tête d'une Métropole de l'Égypte antique. Organisez la collecte des ressources, construisez les quartiers, approvisionnez-les en marchandises et gagnez le plus de Debens pour la gloire du Pharaon. Le joueur qui utilisera au mieux les ressources de la Vallée du Nil remportera la partie.



# KING OF TOKYO



2 – 6

STRATEGIE



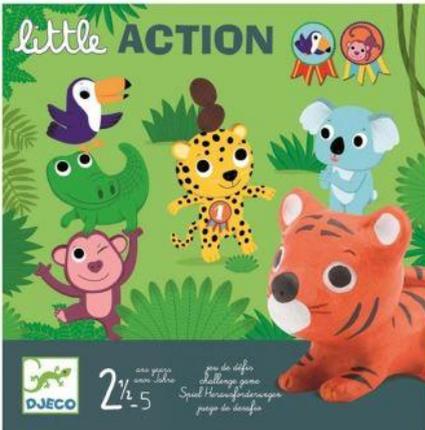
8 +

MONSTRES



30'

Jouez un Monstre gigantesque qui détruit tout sur son passage ! Lancez les dés, faites les meilleures combinaisons possibles afin de vous soigner, d'attaquer, d'acheter des cartes ou de gagner des Points de Victoire. A vous d'adapter la meilleure stratégie pour devenir le King of Tokyo. Le premier qui totalise 20 Points de Victoire remporte la partie... Le dernier à rester en vie aussi.



# LITTLE ACTION



2 – 4

ADRESSE



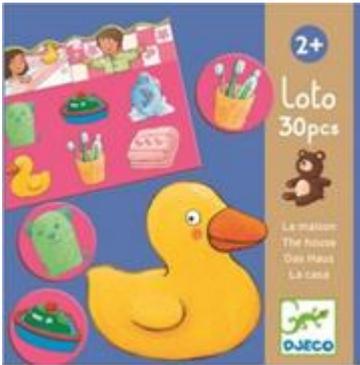
3 +

ANIMAUX



10'

C'est la fête dans la jungle ! Construire une pyramide, jouer aux quilles, lancer et rattraper... autant de petits défis à réussir pour gagner des médailles. Le gagnant est celui qui a récupéré le plus de médailles.



1-5



2+



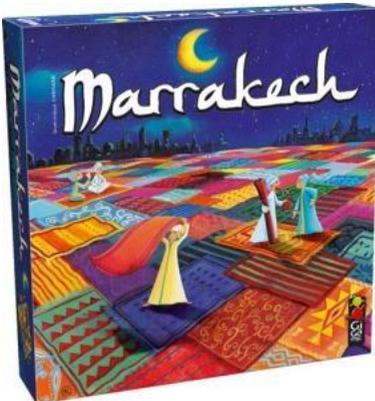
5'

## LOTO LA MAISON

ASSOCIATION

LOTO

Jeu d'association, d'images et de langage: les cartes objet sont posées à l'envers au centre de la table et chaque joueur reçoit une planche de jeu. Le premier joueur retourne une carte. Si elle correspond à sa planche il la dépose dessus, sinon il la repose au milieu. Le premier qui a rempli sa planche gagne la partie.



2-4



6+



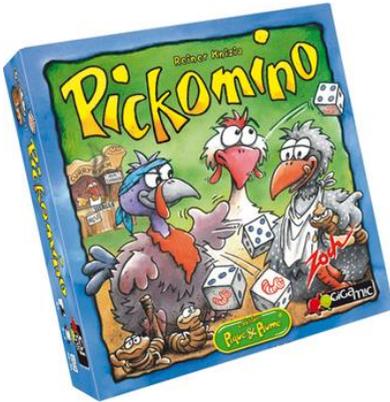
30'

## MARRAKECH

STRATEGIE

MARCHANDISES

Chacun des joueurs va tenter d'avoir le plus grand nombre de ses tapis exposés en fin de partie tout en accumulant la plus grande fortune. Chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles, et la somme détenue par chacun des marchands.



## PICKOMINO



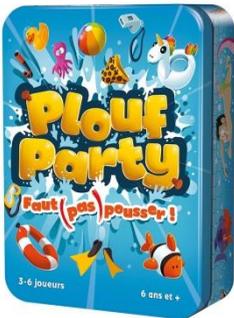
DES



HASARD



Dans la basse-cour, c'est la chasse aux vers ! Lancez les dés, choisissez une valeur de dés à mettre de côté, puis faites le pari de relancer ou pas. Vous pouvez les relancer autant de fois que vous le souhaitez, à condition de toujours pouvoir retenir une valeur de dés différente. Si vous êtes dans l'incapacité de le faire alors vous devrez rendre un de vos Pickomino et passer votre tour !



## PLOUF PARTY



MEMOIRE



ÉTE



On fait la fête autour de la piscine : chacun essaye de pousser les autres à l'eau ! Chaque joueur découvre sa couleur secrète, choisit un pion, le déplace d'une à trois cases et pousse à l'eau un autre pion. Enfin, le dernier au bord de la piscine gagne ! Rusez pour ne pas dévoiler trop tôt votre couleur secrète et pour piéger les adversaires !

## PUZZLE : BULL AND CO



1

ENCASTREMENT



1 +

PUZZLE



10'

Puzzle Bulle & Co est un jeu d'encastrement dont les pièces sont des animaux familiers, un chien, un chat, une tortue, un poisson et une souris en bois, le tout avec de belles couleurs pour éveiller la curiosité.

## PUZZLE : GARDEN PARTY



1

AGENCEMENT



6 +

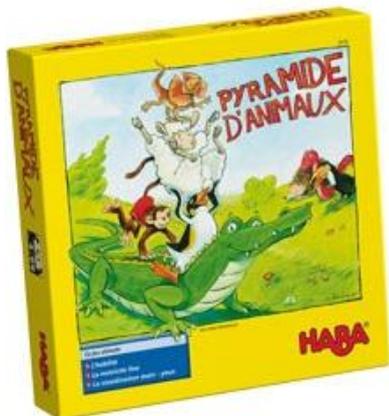
PUZZLE



15'

Tout autour d'une grande image, des dizaines de sujets ou d'objets à découvrir en assemblant le puzzle de 100 pièces, puis retrouve les éléments de la frise dans l'image centrale.

## PYRAMIDE D'ANIMAUX



2 - 4

**DEXTERITE**



4 +

**ANIMAUX**



15'

Les princesses ont été plongées par enchantement dans un profond sommeil. À vous de réveiller le plus grand nombre de ces belles endormies pour gagner la partie. Mais gare aux chevaliers qui viendront prendre vos princesses ou aux potions qui les feront dormir de nouveau.



1 - 5

**DEPLACEMENT**



5 +

**ANIMAUX**



20'

## SAUVE MOUTONS

Aidez le berger à conduire son troupeau en montagne, jusqu'aux pâturages des sommets. Mais attention, le loup rôde et il a vraiment faim! Prenez le meilleur chemin pour l'éviter ou protégez les moutons grâce au berger. Soyez unis et stratégiques pour déjouer les pièges de ce jeu en 3D plein d'humour et de rebondissements.



## TIME'S UP FAMILY



4-12

DEVINETTE



8 +

FAMILLE



15'

Les joueurs sont répartis en équipes et la partie se joue en 3 manches. Durant chaque manche, chaque équipe joue à tour de rôle et doit deviner un maximum de mots du paquet de 30 cartes sélectionnées pour la partie. La particularité de la version Family est que les mots à deviner sont ici des objets, des métiers ou des animaux.



2 - 5

STRATEGIE



8 +

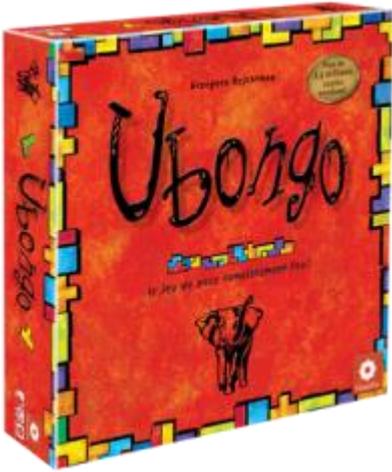
SCIENCE FICTION



20'

## TROIKA

Des scientifiques ont découvert un nouveau type de roche sur une planète étrange convertible en gemme précieuse ou en carburant ! Il ne vous en faut pas plus pour sauter à bord de votre vaisseau dans l'espoir d'en revenir riche ! Il faudra accumuler les richesses tout en conservant suffisamment de roche pour revenir sur Terre !



## UBONGO



2-4

ASSOCIATION



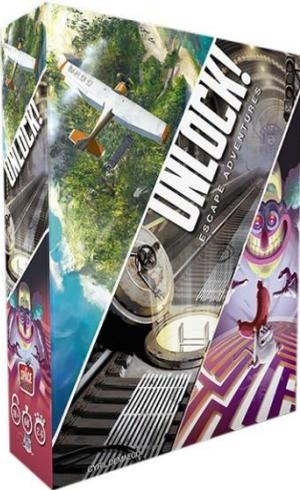
8+

PLACEMENT



30'

Vous devez gagner un maximum de pierres précieuses de la même couleur. Pour cela, vous devez simultanément et le plus rapidement, rassembler les pièces du puzzle indiquées par le dé, et les placer sur leur grille de manière à la recouvrir totalement. Le plus rapide crie "Ubongo!" et peut choisir en premier ses pierres précieuses.



## UNLOCK ! ESCAPE ADVENTURES



2-6

COOPERATION



10+

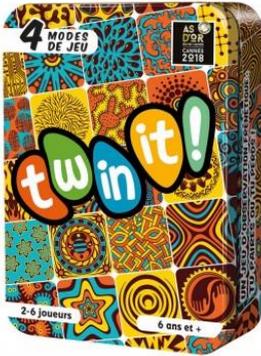
FANTASTIQUE



60'

Après avoir lu le scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce. Fouillez-la pour trouver des objets, des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !

# TWIN IT !



2-6



6+



30'

CARTES

OBSERVATION

Dans Twin it, les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Votre but ? Essayer de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs identiques !

# WAZABI



2-6



8+



20'

HASARD

COMPETITION

Un seul but : se débarrasser de ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile ! Les cartes aux effets dévastateurs pour vos adversaires sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force !