

MALLE JEUX SPHINX



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.

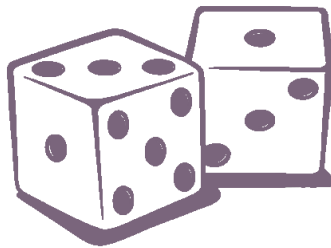
Nous vous souhaitons de bons moments conviviaux et de belles découvertes... A vous de jouer !

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

- Ballons
- Big Monster
- Chocolatefix
- Crôa
- Deep sea adventure
- Dobble chiffres et formes ?
- Down Force
- Hanabi
- Jaipur
- L'âge de pierre
- L'île interdite
- La chasse aux Gigamons
- Las vegas
- Le petit prince
- Les insectes en folie
- Little circuit
- Manhattan
- Mes premiers jeux - Abella l'abeille
- Mes premiers jeux- Pyramide d'animaux
- Mystérium
- Opération Amon rê
- Par odin
- Plouf party
- Puzzle Orchestre ?
- Sakapuss
- Taggle
- Tiki
- Très futé ?
- Uno
- Welcome in your perfect home

Ce livret présente brièvement chacun des jeux.

LEGENDE



Nombre de joueurs



Age minimum du joueur recommandé



Durée d'une partie

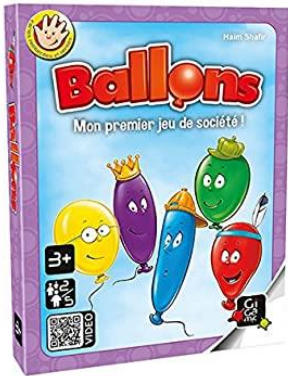
Deux mots-clés indiquant : la mécanique et la thématique du jeu.

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 !

BALLONS



2-5

HASARD



3 +



10'

Chaque joueur reçoit 5 cartes ballons qu'il pose devant lui. Chaque joueur à son tour pioche une carte action et exécute l'action indiquée en retournant le ballon concerné, s'il en a un dans son jeu.. La partie s'arrête quand un joueur a perdu tous ses ballons. Le gagnant est celui qui a conservé le plus grand nombre de ballons.!



2-6

DRAFT



10 +

SCIENCE-FICTION



30'

Chaque joueur incarne un explorateur spatial. 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 simultanément, on en choisit une en fonction de ses besoins et on passe à qui n'en pas les tuiles restantes ! Oui, on peut jouer en équipes. Mais seul le score le plus bas est pris en compte..



1

LOGIQUE



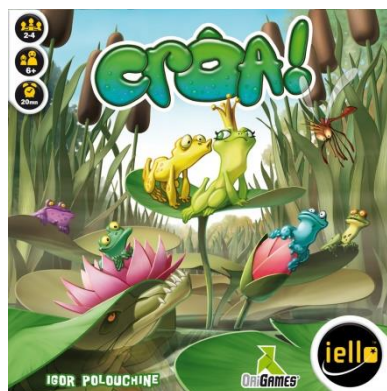
8 +

DEFIS



15 '

Vous devez, à partir d'indices visuels, placer correctement vos chocolats sur le plateau. Avec ses 40 défis de difficulté progressive, Chocolate Fix est un jeu de déduction et de logique original. Ce jeu propose quatre niveaux de difficulté, permettant aux joueurs de progresser à leur propre rythme.



2 – 4

MEMOIRE



7 +

NATURE



20 '

CROA !

« Crôa » est un jeu qui vous plongera 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.



2 – 6

STRATEGIE



8 +

CHASSE AU TRESOR



30 '

Vous êtes un explorateur sans le sous, espérant devenir riche, lancé dans la recherche de trésors, dans ruines des profondeurs sous-marines. Votre petit budget vous a forcé à partager la location d'un sous-marin. Dans le sous-marin loué, vous devez aussi partager la seule réserve d'air. S'il vous ne revenez pas dans le sous-marin avant que l'air ne soit épuisé, vous laisserez tous tomber vos trésors. Il est maintenant temps de voir qui pourra rapporter les richesses les plus extraordinaires chez lui.



2-8

DOBBLE 1, 2, 3

CARTES



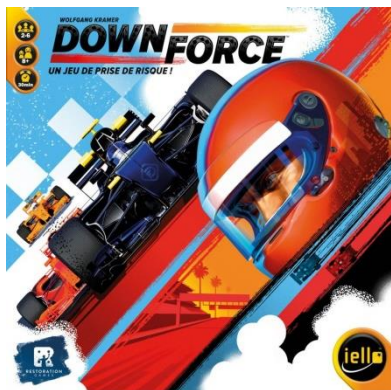
6 +

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



DOWNFORCE



2-6

STRATEGIE



8 +

COURSE



30'

Dans Downforce, vous essayez d'être le plus riche. Pour cela, enchérissez à coup de millions sur des voitures de course. Pariez en secret pendant que les voitures s'affrontent sur le bitume. Soyez victorieux et repartez avec le jackpot ! Downforce est un jeu de course pour toute la famille dans lequel être le plus rapide ne sera pas la seule clé de la victoire. Une partie de Dowforce se déroule en 3 phases.

HANABI



2 - 5

COOPERATION



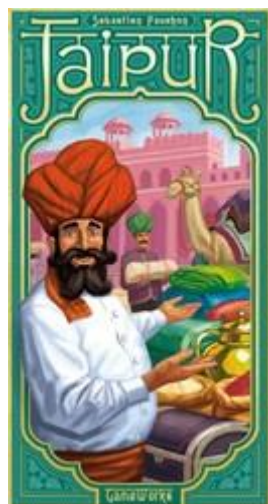
8 +

SPECTACLE



30'

Vous incarnez des artificiers qui coopèrent afin de composer 5 feux d'artifice de couleurs différentes. Chacun possède quelques cartes mais il les tient de telle sorte que seuls les autres joueurs puissent les voir. Ainsi chacun connaît tous les jeux des autres mais pas le sien. Le jeu demande de la mémoire et de la ruse pour utiliser les informations que vous donneront vos partenaires tout en leur donnant vous-même la meilleure information.



JAIPUR



2

HASARD



12 +

TROC



30'

Vous êtes l'un des deux marchands les plus puissants de la ville. Seul le marchand aux deux Sceaux d'Excellence aura le privilège d'être invité à la cour du Maharaja. Vous vous mesurez à votre concurrent en achetant, troquant et vendant à des meilleurs prix que lui, tout en gardant un œil sur vos chameaux. Le jeu se déroule en 2 manches gagnantes.



L'AGE DE PIERRE



2 – 4

COMBINAISON



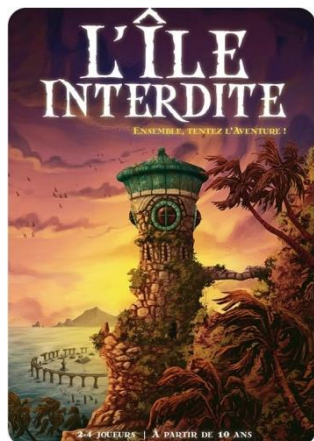
10 +

PREHISTORIQUE



60'

Chaque joueur dirige une tribu de cinq personnes. À chaque tour, il va falloir les envoyer travailler pour ramener un maximum de points de victoire. L'enjeu de la survie de l'Homme est entre vos mains.



L'ÎLE INTERDITE



2 – 4

COOPERATION



10+

CHASSE AU TRESOR



30'

Votre équipe d'aventuriers doit travailler collectivement pour éviter que l'Île Interdite ne sombre trop rapidement, afin d'avoir suffisamment de temps pour prendre les trésors. Une fois récupérés, vous devez vous rendre à l'héliport et vous échapper par hélicoptère pour gagner. Mais, si l'île sombre avant que vous n'ayez tout accompli, la mission se solde par un échec.



LA CHASSE AUX GIGAMONS



2-4

MEMOIRE



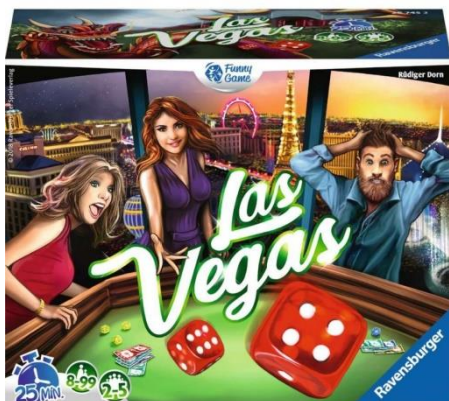
5 +

MAGIE



20'

Le but du jeu est d'être le premier à gagner 3 Gigamons. Pour cela, à tour de rôle les joueurs vont retourner 2 tuiles pour tenter de retrouver les paires d'Elemons et déclencher leur pouvoir. Avoir trois Elemons identiques permet de gagner un Gigamon.



LAS VEGAS



2 – 5

HASARD



8 +

CASINO



30'

Un jeu de dés interactif avec des règles très simples où le hasard du dé est là pour le frisson et l'argent pour diviser les hommes. Visitez 6 casinos aux gains bien différents. Placez astucieusement vos dés pour essayer de remporter un maximum de cash sous le nez de vos adversaires.

LE PETIT PRINCE : FABRIQUE-MOI UNE

HISTOIRE



2 – 5

PLACEMENT



8 +

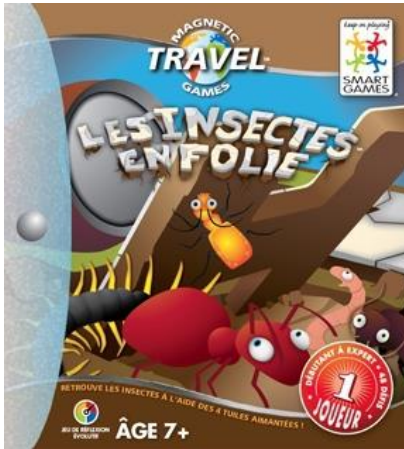
LITTERATURE



30'

Chaque joueur tente de réaliser la plus belle des planètes. Le but du jeu est de gagner le plus de points. Sur chaque carte est dessinée soit un personnage, soit une partie de la planète avec des objets ou des animaux. Ce sont les personnages qui déterminent en fin de partie les points cumulés en fonction des objets et des animaux présents sur chaque carte.

LES INSECTES EN FOLIE



1

LOGIQUE



7 +

DEFIS



15'

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.



2 - 4

ADRESSE



3 +

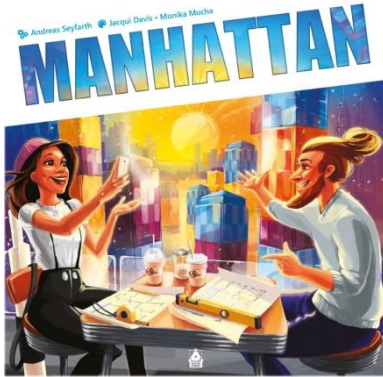
ANIMAUX



10'

LITTLE CIRCUIT

Le but du jeu est de remporter 3 jetons. Pour cela, les joueurs lancent le dé à tour de rôle et avancent leur pion en fonction de la couleur indiquée. Si le dé indique une fleur, le pion avance jusqu'à la prochaine case de la même couleur, mais s'il indique l'abeille, il recule jusqu'à la dernière case de la même couleur. Le premier à atteindre la case multicolore remporte un jeton.



MANHATTAN



2 – 4



8 +



30'

STRATEGIE

IMMOBILIER

Vous incarnez un riche investisseur et vous tentez de devenir le propriétaire des immeubles les plus prisés sur l'île de Manhattan. Pour construire votre parc immobilier, sélectionnez les buildings que vous désirez construire, selon leur hauteur, dans votre stock. En fin de partie, le total des points récoltés désignera l'investisseur le plus avisé !

MES PREMIERS JEUX – ABELLA L'ABEILLE



2-4



2 +



10'

APPARIEMENT

ANIMAUX

Dans les prés recouverts de fleurs multicolores, Abella l'abeille voltige de fleur en fleur. Comme toute bonne abeille, elle butine plein de nectar pour l'amener à la ruche. C'est là, que ses amies abeilles le transformeront en délicieux miel bien sucré. Qui aidera Abella l'abeille à fabriquer autant de miel qu'il faut pour remplir tout le pot de miel ?...

MES PREMIERS JEUX – PYRAMIDE

D'ANIMAUX



1 – 4

DEXTERITE



2 +

ANIMAUX



10'

L'un après l'autre, vous empilez les animaux prudemment les uns sur les autres. Si aucun animal ne tombe quand la tour est empilée, le joueur récupère un soleil en récompense. Qui aura récupéré le plus de soleils à la fin de la partie ?



2 – 7

COOPERATION



10 +

ENQUETE



60'

Tout le monde perd ou tout le monde gagne car tous les joueurs sont unis pour découvrir la vérité sur la mort du fantôme qui hante le manoir et lui apporter la paix. Chaque joueur choisit soit d'incarner un médium ou le fantôme avec des objectifs différents. Vous vous amuserez beaucoup à essayer de deviner ce que les autres joueurs ont dans leurs têtes !

OPERATION AMON -RE



2-4

CALCUL



8 +

CHASSE AU TRESOR



15 '

Dans le jeu Opération Amon Rê, avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-Rê ?



1

LOGIQUE



8 +

DEFIS



30 '

PAR ODIN

Vous incarnez un guerrier humain venu accomplir 50 défis afin de s'asseoir à la table des dieux. Dans ce jeu solo, narratif et évolutif, vous allez, petit à petit, au gré des défis, découvrir la richesse mécanique du jeu et l'univers de la mythologie nordique. Une toute petite boîte pour des heures de jeu !



2 – 6



6 +



10 '

PLOUF PARTY

DEXTERITE

ANIMAUX

On fait la fête autour de la piscine : chacun essaye de pousser les autres à l'eau ! Chaque joueur découvre sa couleur secrète. Puis à son tour, un joueur 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 ! Pas de pitié pour les poules mouillées ! Il vous faudra bluffez et prendre des risques pour rester au sec !.

PUZZLE : L'ORCHESTRE



1 – 5

AGENCEMENT



5 +

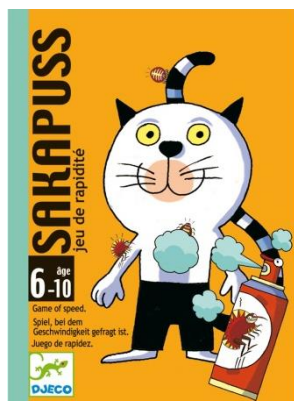
PUZZLE



20 '

Tout autour d'une grande image, de différents instruments de musique utilisés par les animaux de la forêt à découvrir en assemblant le puzzle de 35 pièces, puis retrouve les éléments de la frise dans l'image centrale.

SAKAPUSS



3-5

RAPIDITE



6 +

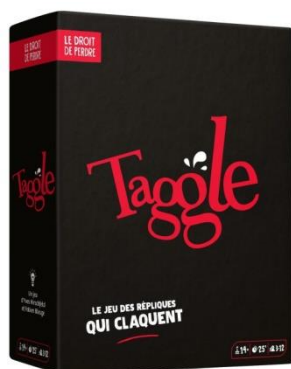
FAMILLE



15 '

Les chats les plus rapides échappent aux parasites ! On distribue les cartes "chat" et on constitue une pioche centrale. Les joueurs, simultanément, prennent une carte dans leur jeu et la passe, face cachée, à leur voisin. Ainsi de suite, jusqu'à qu'un joueur ait 4 chats identiques en main. Il tape alors sur la pile centrale et les autres font de même. Le dernier à taper prend 1 carte de la pile.

TAGGLE



2 - 8

EXPRESSION



14 +

AMBIANCE



15 '

Le jeu Taggle est un générateur de répliques qui fera de vous et vos amis les rois de la répartie. Pour jouer, il suffit qu'une personne lise une carte "réflexion" et qu'un autre réponde du tac au tac avec une carte "réplique". Grâce aux 100 réflexions et 200 répliques du jeu, effectuez jusqu'à 20.000 combinaisons !



TIKI



2

DEPLACEMENT



8 +

LES ILES



15'

Jeu de stratégie pour 2 joueurs à partir de 8 ans dans lequel chaque joueur incarne une divinité de l'île de Manami raffolant des fruits qui y poussent. Chaque joueur devra s'attirer les faveurs des tribus peuplant les villages afin de recevoir des offrandes et accumuler 4 fruits avant son adversaire.



TRES FUTE !



1 – 4

HASARD



8 +

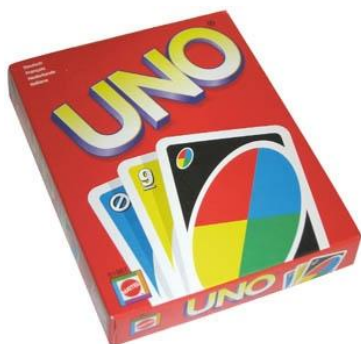
DES



30'

Il s'agit de choisir les dés ingénieusement. Le résultat du dé choisi doit toujours être noté dans la zone de couleur correspondante et rapporte des points. Les joueurs ne doivent pas ignorer les dés qu'ils laissent inutilisés. Car chaque dé affichant un résultat inférieur au dé choisi sera présenté aux adversaires sur un plateau d'argent...

UNO



2 – 10

CARTES



7 +

COMPETITION



30 '

Pour gagner, débarrassez-vous de toutes vos cartes en jouant une carte de la même couleur, du même numéro ou une carte Action ! Lorsqu'il ne vous reste qu'une seule carte en main, n'oubliez jamais de dire UNO !

WELCOME IN YOUR PERFECT HOME



1

STRATEGIE



10 +

ARCHITECTURE



20 '

Vous incarnez des architectes américains. Tout le monde joue en même temps avec le même tirage de cartes. Il s'agit alors pour chaque architecte de combiner astucieusement les numéros de maison apparus et les actions associées afin de devenir le ou la plus grande architecte de demain !!