

Une proposition de ludographie pour le Collège



Dixit

3 à 6 joueurs
niveau sonore* : de + à ++
8 +
30 à 60 min
Libellud 26€90

Mécaniques : déduction / créativité

« Le principe de Dixit est simple : les joueurs doivent deviner et faire deviner des cartes illustrées. À chaque tour, un joueur devient le conteur qui choisit une carte et la décrit avec une phrase, un mot ou un son. Mais attention, pour marquer des points, la carte doit être trouvée seulement par une partie des joueurs. Le message doit donc être à la fois clair et crypté. Un certain mystère doit planer. À vous d'être inventif et malin ! En plus de devoir trouver le bon dessin, les autres joueurs doivent également choisir une carte dans leur main proche de la description du conteur. Le but ici est d'induire les autres en erreur. Une fois toutes les cartes récupérées, elles sont dévoilées par le conteur. Les joueurs ont la tâche de débusquer l'image du conteur.** »



TTMC

2 à 6 joueurs
niveau sonore : de + à ++
12+
45 min

Editions de base 33€90

Mécaniques : connaissances / quizz / coopération

« Le but du jeu est d'être le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées. L'originalité réside sur le principe d'autoévaluation de ses connaissances de 1 à 10 sur une multitude de sujets. Des choses simples !

À chaque note correspond une question, plus ou moins complexe. En cas de bonne réponse l'équipe avancera du nombre de cases correspondant à sa note autoévaluée. En cas de mauvaise réponse, l'équipe restera sur la même case jusqu'au prochain tour . »



Kingdomino

2 à 4 joueurs
niveau sonore : de - à +
8+
30 min

Blue orange 17€50

Mécaniques : placement de tuiles

« Kingdomino est un jeu de dominos dont la difficulté s'adapte au niveau des joueurs. Le but du jeu est simple : vous devez constituer un Royaume de 5 cases par 5 autour de votre château tout en engrangeant un maximum de points. Champs de blé, lacs, mines, prairies ou encore forêts, les possibilités sont infinies. Mais attention, toutes ces zones ne se valent pas. Combinez alors les différentes zones pour constituer un domaine avec une forte valeur. Sélectionnez bien vos tuiles et refroidissez les ardeurs des autres Seigneurs ! »



Par Odin

1 joueur
niveau sonore : - -
10+
- 30 min
Oldchap games 13€50
Mécaniques : Dés / combinaisons / arithmétique



« Dans Par Odin, vous incarnez un guerrier humain venu accomplir 50 défis afin de s'asseoir à la table des dieux. Des dés, des valeurs, des règles spéciales et un problème à résoudre, séparé vos troupes (dés) en deux armées de valeur égale. Rien de plus simple. Si les premiers problèmes sont assez faciles à résoudre, très rapidement arriveront les créatures mythologiques qui rajouteront des règles spéciales et voilà que les problèmes se corsent...»



Schotten Totten

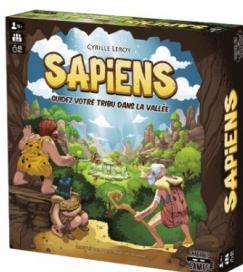
2 joueurs
niveau sonore : - - à -
10+
- 30 min
Iello 12€
Mécaniques : combinaisons / collection
« Lancez-vous dans une lutte où tous les coups



sont permis pour gagner le contrôle de la frontière qui vous sépare de votre adversaire.

9 bornes sont disposées entre vous et votre adversaire. Chacun à votre tour, placez une carte devant chaque borne et tentez de faire de meilleures combinaisons de 3 cartes que votre rival.

Vous pourrez ainsi tenter la suite de couleur (combinaison la plus forte), le brelan, la couleur ou la suite. Lorsque l'un des joueurs contrôle 3 bornes adjacentes ou 5 bornes dispersées, il remporte la partie. »



Sapiens

2 à 4 joueurs
niveau sonore : - à +
10+
45 min
Catchup games 29€90
Mécaniques : placement de tuiles



« Dans Sapiens, les joueurs ont chacun un plateau personnel qui représente la vallée dans laquelle ils vont jouer des tuiles pour représenter la migration de leur tribu, au travers de différentes scènes de la vie préhistorique. Leur objectif est à la fois de récolter des Points de Nourriture sur les cases de plaines et forêts de la vallée, et d'obtenir des Points d'Abri en atteignant des cavernes dans les montagnes environnantes. »



Comment j'ai adopté un Gnou

3 à 8 joueurs
niveau sonore : de + à ++
10+
30 min
Le droit de perdre 13€50
Mécaniques : Dés / imagination / narration



« **Comment j'ai adopté un gnou** est un jeu de dés pour raconter des histoires incroyables, folles, inoubliables... Pour raconter son histoire, le joueur/narrateur lance les 6 dés colorés l'un après l'autre, qui comportent des mots de transition sur chacune de leurs faces. Après chaque dé, il suffit d'inventer la suite de la phrase pour créer une histoire riche en rebondissements. Enfin, il y a le redoutable dé noir : à tout moment d'une histoire, un autre joueur peut s'en servir pour intervenir et pimenter l'aventure... »



Mot pour mot

2 à 8 joueurs
niveau sonore : de + à ++
8+
30 min
Scorpion masqué 22€50
Mécaniques : Lettres / vocabulaire / coopération



« Basé sur un principe de tir à la corde, votre but sera de faire sortir les lettres placées au milieu du plateau du côté de votre équipe, en proposant un mot imposé par un thème. Le jeu propose un aspect stratégique intéressant : allez-vous dire un mot relativement long pour obtenir un maximum de lettres, ou allez vous annoncer un mot plus court, mais qui inclut les lettres bientôt capturées par l'adversaire ? »



Codenames

2 à 8 joueurs
niveau sonore : de + à ++
12+
30 min
Iello 17€90
Mécaniques : Vocabulaire / mémoire / déduction



« **Codenames** est un jeu d'association d'idées pour 2 à 8 joueurs. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux maîtres-espions. Ces derniers connaissent l'identité des 25 informateurs cachés dans la foule, mais leurs agents, eux, ne voient que les nom de code, symbolisés dans le jeu par des mots. Les équipes rivalisent d'ingéniosité pour être les premiers à prendre contact avec tous leurs informateurs. Pour cela, les maîtres-espions donnent un et un seul mot d'indice pouvant désigner plusieurs noms de code. Leurs agents essayent, dès lors, de deviner les noms de code de leur couleur et d'éviter ceux de l'autre équipe. »



Factory funner

1 à 5 joueurs
niveau sonore : - - à +
12+
30 min
Cwali 49€95

Mécaniques : connexion de tuiles / programmation

« Dans Factory Funner, les joueurs sont des directeurs d'usine qui sélectionnent et installent des machines dans leur usine. Ils essaient de connecter toutes les conduites d'entrée et de sortie de la machine aux réservoirs appropriés ou à d'autres machines afin de construire la configuration la plus rentable.

A chaque tour de jeu, les joueurs peuvent sélectionner une machine simultanément, ce qui signifie que les joueurs essaient de déterminer rapidement les connexions possibles, puis prennent la tuile qu'ils veulent. Mais en choisissant trop vite, vous risquez de prendre une machine qui ne vous va pas... »



Bärenpark

2 à 4 joueurs
niveau sonore : - - à -
10+
45 min
Funforge 29€

Mécaniques : placement de tuiles / puzzle

« Bärenpark vous emmène dans le monde des ours, à vous de construire votre propre

parc à ours. Voulez vous un parc à ours polaire ou plutôt une maison à koalas ? Les visiteurs du parc vont avoir faim lors de leur visite dans le parc, donc proposez leur des endroits où manger. Quels que soient vos choix, faites en sorte d'avoir le permis de construire et utilisez votre terrain sagement pour faire le meilleur parc et remporter la partie ! »



Les aventuriers du rail express

2 à 4 joueurs
niveau sonore : - à +
8+
30 min
Days of wonder 22€90

Mécaniques : collection de cartes / objectifs secrets

« Dans ce jeu, replongez dans l'âge d'or du chemin de fer. Lancez-vous à la conquête du rail et tentez de prendre le contrôle du réseau ferroviaire européen en reliant un maximum de villes entre elles.

Commencez la partie en piochant vos objectifs et partez à l'assaut des chemins de fer. Les objectifs représentent les liaisons entre deux villes que vous devrez impérativement établir. S'ils ne sont pas remplis à la fin de la partie, vous obtiendrez un malus par objectif non respecté. »





Magic maze

1 à 8 joueurs
niveau sonore : - -
8+
30 min
Sit down 22€50
Mécaniques : Temps réel /
coopératif



« Dépouillé de toutes leurs affaires, un groupe d'aventuriers, constitué d'une magicienne, d'un barbare, d'un elfe et d'un nain, se lance dans une drôle de mission : le vol de Magic Maze, le centre commercial du coin.

Leur but : récupérer tout l'équipement nécessaire pour leur prochaine aventure. Mais l'affaire n'est pas si simple. Les 4 héros doivent parvenir à se mettre d'accord pour commettre leur larcin simultanément et échapper aux vigiles qui les observent depuis leur arrivée, le tout, en silence ! »



Shadows : Amsterdam

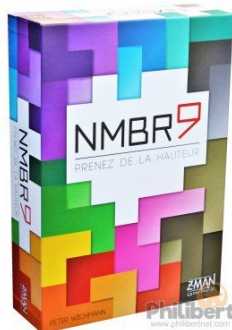
2 à 8 joueurs
niveau sonore : - -
10+
45 min
Libellud 22€50
Mécaniques : Dédution / coopération



« Une infraction a été commise. Au cours des derniers jours, l'enquête policière a languï. Votre agence de détective est tenue de l'accélérer, mais vos principaux rivaux sont également envoyés sur l'affaire.

Dans Shadows - Amsterdam, chaque équipe de détectives fait le tour de la ville pour trouver trois indices, puis les rapporte à son commanditaire, avant l'autre équipe.

Dans chaque équipe, un informateur envoie des conseils visuels pour diriger discrètement ses détectives le plus rapidement possible. »



Nbr9

1 à 4 joueurs
niveau sonore : -
8+
30 min
Zman games 26€90
Mécaniques : placement de tuiles



« Dans Nbr 9, chaque joueur doit empiler des tuiles "nombres" les unes sur les autres de manière optimisée. Plus elles sont à un niveau élevé, plus elles rapportent de points. Bâissez des fondations solides puis érigez des étages pour l'emporter sur vos adversaires. »



6 qui prend

2 à 10 joueurs
niveau sonore : +
10+
30 à 60 min
Gigamic 13€90

Mécaniques : plis / arithmétique

« Il y a 104 cartes numérotées dans le jeu.
Sur certains cartes apparaissent des



"têtes de taureaux", correspondants à des points négatifs. 4 cartes sont placées en colonne sur la table, face visible, puis 10 cartes sont distribuées à chaque joueur. Ensuite, les joueurs dévoilent simultanément une carte choisie dans leur main, qui sont placées sur la table d'après certaines conditions. Si vous placez la 6ème carte d'une ligne, vous récupérez l'intégralité de son contenu ! L'objectif final étant d'avoir le plus petit troupeau possible. »



Cortex Challenge

2 à 6 joueurs
niveau sonore : ++
8+
30 min
Captain Macaque 13€50

Mécaniques : logique / mémoire / observation



« Challenge ton cerveau avec un jeu fun mettant ta réflexion, ta mémoire et ta rapidité à l'épreuve ! Affronte les autres joueurs dans 8 types de challenges qui stimuleront l'ensemble de tes capacités cérébrales : épreuves tactiles, doublons, suites logiques, labyrinthes, tests couleurs... »



Color addict

2 à 6 joueurs
niveau sonore : ++
8+
15 min
Carta Mundi 8€95

Mécaniques : plis

« Dans ce jeu de 110 cartes, vous retrouverez

des noms de couleur écrits en d'autres couleurs... Le but du jeu est donc de vous débarrasser de toutes vos cartes en superposant les mots, les couleurs, l'inverse ou les deux... »





Blokus

2 à 4 joueurs

niveau sonore : -

6+

30 min

Mattel 34€90

Mécaniques : placement de tuiles

« Chaque joueur va essayer de poser ses 21

pièces géométriques sur le plateau de jeu tout en respectant les règles de

poses. Le but sera de poser un maximum de pièces de sa couleur tout en bloquant ses adversaires... »



* estimation du niveau sonore :

- - désigne un jeu parfaitement silencieux

- désigne un jeu dont le niveau sonore est silencieux à faible

+ désigne un jeu dont le niveau sonore est faible à normal (conversation ordinaire)

++ désigne un jeu dont le niveau sonore est celui d'une conversation ordinaire à animée

Les niveaux sonores sont liés à la mécanique de jeu et au nombre de joueurs mais aussi à la personnalité de ces derniers.

Les estimations du niveau sonore sont données à titre indicatif et peuvent varier en fonction des joueurs et des contextes.

** Les descriptions de jeux proviennent en majeure partie de la boutique en ligne Philibert.net