

LUDOTHEQUE

MARIMAR

*Catalogue de
jeux*

Des difficultés avec les règles ?

N'hésitez pas à aller voir sur les sites internet suivant :

<http://ludovox.fr/category/video/ludochrono/>

Avec *Ludo-Chrono* découvrez à l'aide d'une vidéo de 5 minutes si un jeu de société est fait pour vous !

Encore un peu d'aide ? faite confiance aux autres joueurs !

Voici les jeux les plus vendus :



750 000 exemplaires vendue



3 000 000 exemplaires vendus

Les Aventuriers du Rail : Europe

2 À 5 JOUEURS

ENVIRON 60 MINUTES

À PARTIR DE 8 ANS



Des remparts d'Edimbourg aux docks de Constantinople, des ruelles poussiéreuses de Pampelune aux quais gelés de la grande gare de Saint-Pétersbourg, les Aventuriers du Rail Europe vous emmènent à la découverte de l'Europe des années 1900.

Les Aventuriers du Rail - Europe vous invite à bord d'une aventure ferroviaire sur le Vieux Continent. Collectionnez des wagons pour prendre le contrôle de chemins de fer reliant les différentes villes européennes. Plus longues seront vos routes, plus grand sera le nombre de points gagnés.

Les règles sont faciles à assimiler et conviendront à un public familial. Adultes et plus jeunes trouveront le même intérêt à participer à cette aventure ferroviaire autour d'un plateau et d'un matériel de qualité.

Votre objectif est d'obtenir le plus de points possibles.

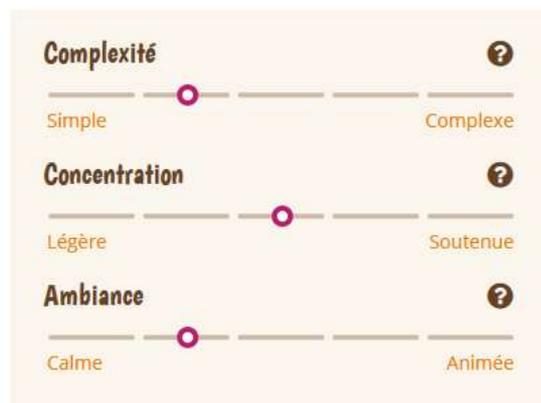
Ces points sont obtenus en prenant possession de tronçons entre 2 villes sur le plateau de jeu. Les cartes « wagons » que vous avez en main vous permettent par le biais de combinaisons de couleurs de prendre possession de ces tronçons.

Il s'agit donc d'un jeu de placement et de gestion de « main » de cartes assez tactique mais très facilement accessible même aux plus jeunes tant la mécanique est simplifiée. De plus le croisement des routes sur le plateau engendre de nombreuses interactions entre les joueurs qui s'amuseront selon leurs objectifs secrets à gêner le développement des adversaires.

La version « Europe » propose de nouvelles possibilités tactiques : gares, tunnels, et ferries qui n'existaient pas dans la version originale dédiée aux USA.

Contenu :

- 1 plateau/carte du réseau ferroviaire européen
- 5 x 45 wagons de couleur
- 5 x 3 gares de couleur
- 5 marqueurs de score en bois
- 158 cartes dont :
 - 110 cartes "wagon" et "locomotive"
 - 40 cartes "destination" régulières
 - 6 cartes "destination" longues (sur fond bleu)
 - 1 carte bonus "European Express" pour le chemin le plus long
 - 1 carte de décompte des points
 - 1 livret de règles



Dixit

3 À 6 JOUEURS ENVIRON 30 MINUTES À PARTIR DE 8 ANS



Une image vaut mille mots ! Dixit un jeu magnifiquement illustré, qui fait appel à l'imagination et à l'intuition.

A partir des illustrations de Marie Cardouat, la magie de Dixit opère très vite. De ces quelques images on obtient, en ajoutant sa personnalité et son univers, la phrase qui lancera le jeu. Que vous évoque un lapin en armure qui se tient, épée levée, devant trois portes? La réponse sera différente pour chaque personne et c'est ce qui fait le charme de Dixit.

Le jeu se décompose ensuite en trois phases :

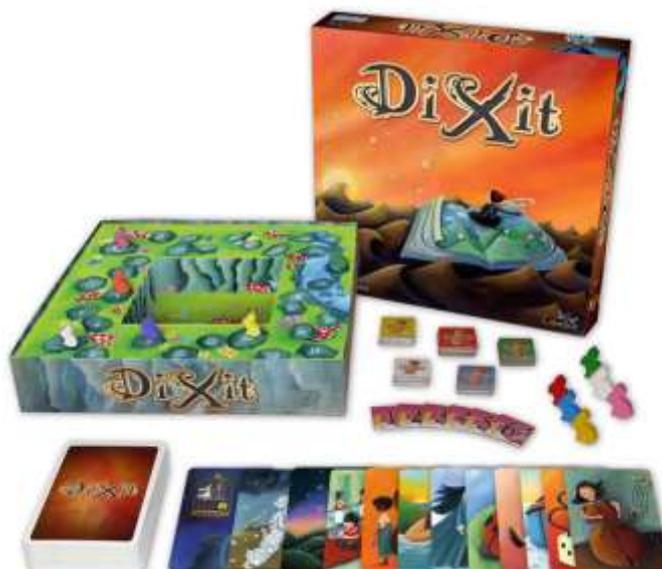
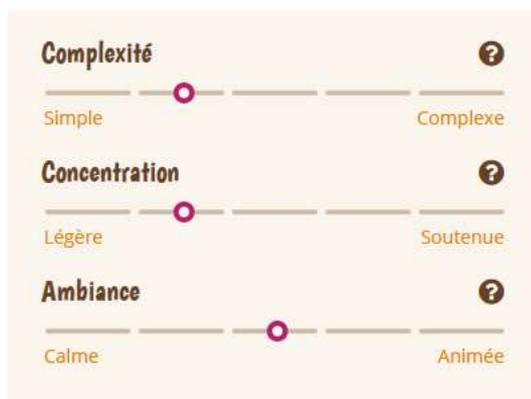
La phrase du conteur

À chaque tour, l'un des joueurs est conteur, c'est-à-dire que c'est lui qui va lancer une phrase en rapport avec l'une de ses six cartes. Il pose ensuite sa carte face cachée sur la table, et les autres joueurs doivent trouver parmi leurs propres cartes une illustration qui leur fait penser à la phrase énoncée par le conteur, puis la poser également sur la table face cachée. Le conteur ramasse ensuite toutes les cartes, les mélange et les étale face visible les unes à côté des autres.

Le vote

Le but du jeu est maintenant pour chaque joueur (hormis le conteur) de retrouver la carte que le conteur a posée. Ils disposent pour cela de jetons de vote. Ils choisissent le jeton correspondant à la carte qu'ils pensent être la bonne, et le posent face cachée sur la table. Lorsque tout le monde a voté, on retourne les jetons et on résout le vote. Bien évidemment, il est interdit de voter pour sa propre image.

Le jeu Dixit fait appel à votre imagination, à votre interprétation et à votre univers personnel. Confrontez votre vision des cartes avec celles de vos amis, et découvrez-vous les uns les autres. Dans ce jeu familial, rêve, imagination, poésie, et références culturelles aboutissent à un mélange d'exception.



Minivilles

2 À 4 JOUEURS

ENVIRON 30 MINUTES

À PARTIR DE 7 ANS

Dans le jeu **Minivilles**, vous achetez des cartes qui représentent divers types d'établissements pour composer votre ville.

Vous allez avoir 15 piles de cartes Etablissements qui forment la réserve au centre de la table et chaque joueur commence avec deux Etablissements de base, ainsi que 4 grands bâtiments, qui sont encore faces cachées. Le vainqueur sera celui qui parvient à construire ses 4 bâtiments en premier, pour cela il faut pouvoir en payer le coût.

Chaque carte Etablissements présente un nombre et un effet (ainsi qu'un prix à l'achat et une icône de "type"). A votre tour, vous lancez le ou les dés (pour lancer les deux dés il faut avoir construit la gare, le bâtiment le moins cher) le score du dé vous permet de déclencher l'effet de votre carte qui correspond à ce nombre.

Les effets permettent de gagner de l'argent soit à votre tour (cartes vertes), soit tout le temps y compris pendant le tour des autres (bleues), soit en prenant l'argent aux autres pendant votre tour (violetttes), soit en prenant l'argent aux autres pendant leur tour (rouges). Vous allez combiner vos cartes Etablissements en tâchant de gagner un maximum d'argent afin de payer vos bâtiments.

Minivilles est un jeu de dés et de cartes. Il vous faudra adapter votre stratégie et vos combinaisons de cartes pour maîtriser le tirage des dés et parvenir à profiter de tous les tirages. La mécanique est vite assimilée et vous pourrez à chaque partie tenter différentes stratégies selon les options prises par vos adversaires.

Minivilles séduit et l'on prend plaisir à constituer notre petite ville avec des cartes. Les parties sont rapides et les règles sont très accessibles.

Contenu : 108 cartes, deux dés, 54 pièces et un livret de règles.



Bazar Bizarre Junior

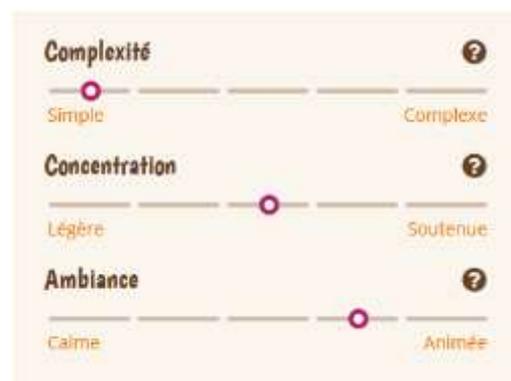
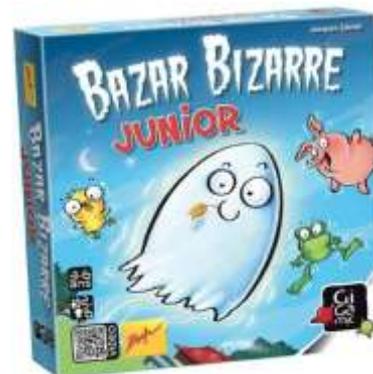
2 À 6 JOUEURS ENVIRON 15 MINUTES À PARTIR DE 3 ANS

Le classique Bazar Bizarre est ici adapté aux plus petits pour aiguïser leur sens de l'observation.

Dans le jeu **Bazar Bizarre Junior**, dès qu'une carte a été retournée, tous les joueurs regardent quels personnages représentés sont de la bonne couleur. Chacun essaye alors d'être plus rapide que ses adversaires et d'en attraper le plus possible. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 personnages de la bonne couleur par carte. Chaque personnage correct attrapé rapporte une carte. Celui qui en aura le plus en fin de partie, gagne!

Des variantes permettent de faire évoluer la difficulté.

Contenu : 1 livret de règles, 4 figurines, 55 cartes.



Bohnanza

3 À 5 JOUEURS ENVIRON 45 MINUTES À PARTIR DE 12 ANS

Harry comique, Harry coriace, Harry crochet... que l'on aime ou non les haricots, vous vous amuserez à les planter pour amasser le maximum de thunes.

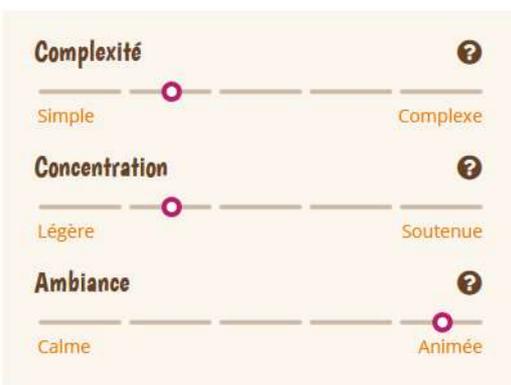
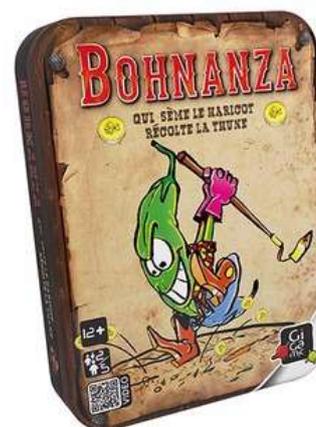
Le Business des Haricots

Négocier, discuter, échanger : Bohnanza est un jeu vivant qui mise sur l'interactivité entre les joueurs. Une fois les règles assimilées, l'ambiance est garantie.

Humour et tactique au programme

Ce petit jeu de cartes aux illustrations amusantes allie sens de la négociation et esprit tactique. Il vous faudra avoir le nez fin pour gagner.

Contenu : Cette version en boîte métal rassemble 1 livret de règles et 110 cartes avec 8 variétés de haricots.



Braverats

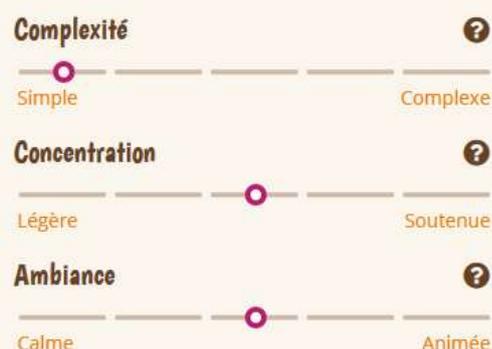
2 JOUEURS ENVIRON 5 MINUTES À PARTIR DE 8 ANS

Dans le jeu **Braverats**, vous jouerez avec les Yarg ou les Applewood. Votre but sera de deviner les choix de votre adversaire pour choisir la meilleure carte à lui opposer.

Braverats est un jeu simple et minimaliste. Chaque joueur a 8 cartes en main (numérotées de 0 à 7 et avec un pouvoir spécial). Chacun en choisit une, la pose et c'est la plus haute qui l'emporte. Mais derrière cette grande simplicité se cache toute la subtilité du jeu avec l'action des pouvoirs spéciaux de chaque carte qui permet à la Princesse de valeur 1 de remporter l'affrontement si l'adversaire a joué le Prince de valeur 7.

Braverats est un petit jeu de cartes simple, court et amusant qui risque vite de devenir un incontournable des petits jeux pour deux joueurs.

Contenu : 1 livret de règles et 16 cartes.



Gobb'it

2 À 8 JOUEURS ENVIRON 15 MINUTES À PARTIR DE 6 ANS

Il était une fois une chaîne alimentaire... Gobb'it est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel vous allez lutter pour votre survie.

Dévoilant vos cartes à tour de rôle, vous devrez rester à l'affût et attaquer dès qu'une nouvelle proie sera révélée ; ou vous protéger si un prédateur débarque !

Obtenez toutes les cartes pour gagner.

Éliminé avant la fin ? Vengez-vous de ceux qui vous ont battu en revenant les attaquer sous la forme d'un fantôme.

Simple, rapide à mettre en place et à prendre en main.

Dans Gobb'it, on tape, on râle, on jubile, on crie et on en redemande !

Contenu : 48 cartes, 1 règle du jeu



Khromix

2 À 6 JOUEURS ENVIRON 10 MINUTES À PARTIR DE 7 ANS

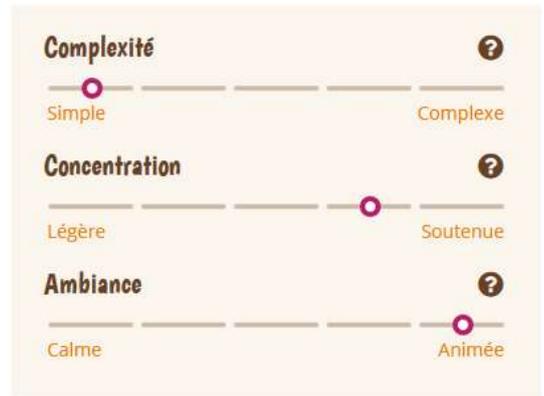


Dans ce jeu de rapidité et d'observation, vous devrez être le premier à répondre correctement au défi du joueur qui vient de retourner sa carte.

A sa demande, énoncé la couleur du mot écrit sur la carte placée au centre de la table ou bien le nom inscrit ! Vous pensez que c'est trop simple ? Essayez donc et vous verrez !

Notre cerveau a la fâcheuse tendance à s'emmêler les pinceaux lorsque le nom d'une couleur est écrit dans une autre couleur : **Rouge** par exemple est ici écrit en **bleu**, et si l'on vous demande rapidement de donner la couleur écrite (Rouge), vous risquez fort de vous tromper et d'annoncer la couleur représentée (Bleu) !

Voilà tout est là ! C'est ça l'effet Stroop ! Ajoutez à cela des cartes à capacités spéciales (Voir, Echange, Passe, Inverse) et des cartes Mystères et vous avez tous les ingrédients d'un bon jeu pour passer de bons moments à tenter de maîtriser votre cerveau !



Kingdomino

2 À 4 JOUEURS ENVIRON 15 MINUTES À PARTIR DE 8 ANS

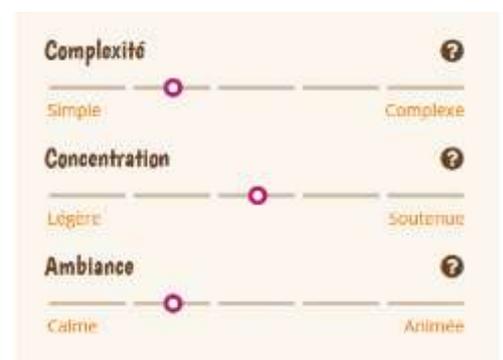


Dans le jeu **Kingdomino**, vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Au sein de ce Royaume, chaque domaine vous rapportera d'autant plus de prestige qu'il sera vaste et contiendra de riches bâtiments.

Champs de blé, lacs, montagnes, il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres Seigneurs convoitent les mêmes terres que vous alors soyez audacieux et rusé !

Kingdomino est un jeu aux parties rapides. En 15 minutes, choisissez les meilleures tuiles et placez-les devant vous en les connectant selon certaines conditions pour constituer le Royaume le plus prestigieux.

Matériel : 4 tuiles de départ, 4 châteaux en 3D (rose, jaune, vert, bleu) 48 dominos (face paysage/face numérotée), 8 rois en bois (2 de chaque couleurs) et 1 règle du jeu.



La course farfelue des souris des champs

2 À 4 JOUEURS ENVIRON 15 MINUTES À PARTIR DE 5 ANS

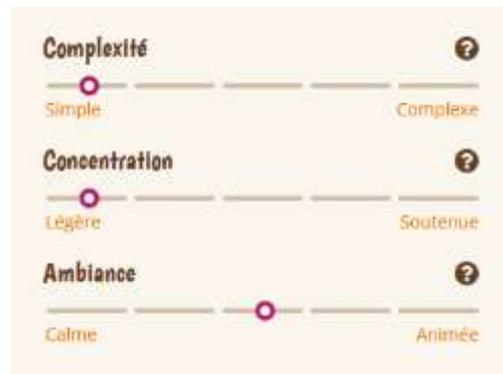
La Course Farfelue des Souris des Champs est un jeu de parcours pleins de surprises et de rebondissements qui réunit toute la famille.

La Course Farfelue des Souris des Champs propose un mécanisme de jeu original, sur le principe du jeu de l'oie, pour ce jeu interactif aux scénarios incroyablement drôles et différents à chaque partie, donnant ainsi le plaisir d'y jouer et d'y rejouer !

Attention aux chats qui n'ont qu'une idée en tête : te renvoyer au départ. Mais pas de panique, comme c'est une course farfelue, une fusée t'attend pour te ramener en tête de la course... alors ne la rate pas !

Chance, malchance, stratégie et rigolades sont au menu de ce jeu délicieusement illustré.

Contenu : 1 plateau de jeu, 33 tuiles, 4 cartes maison, 4 figurines de souris en bois, un dé en bois et la règle du jeu



Loup Garou pour une nuit

3 À 10 JOUEURS ENVIRON 10 MINUTES À PARTIR DE 8 ANS

Pas de modérateur, pas d'élimination, des parties de dix minutes.

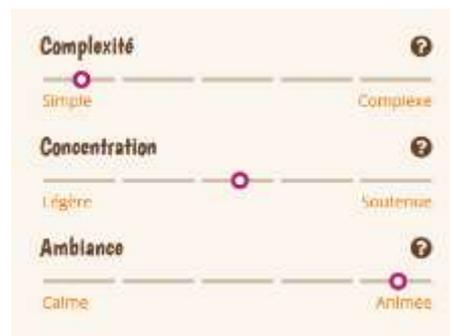
Refonte du classique Loup-Garou de Thiercelieux, plus rapide, plus fun, au matériel soigné.

Dans Loup-Garou Pour Une Nuit, chaque joueur joue le rôle d'un Villageois, d'un Loup-garou ou d'un personnage spécial. C'est à vous de deviner qui sont les Loups-garous et d'éliminer au moins l'un d'eux pour gagner... à moins que vous ne soyez vous-même devenu un Loup-garou !

Parce que Loup-Garou Pour Une Nuit est rapide, amusant et engageant, vous aurez envie de jouer encore et encore, et deux parties ne sont pas toujours les mêmes.

Nouveau : pas besoin de Maître du jeu, grâce à l'application (optionnelle) gratuite pour smartphone et tablette **Elle permet de jouer sans connaître les cartes par cœur !**

Contenu : 16 cartes épaisses et résistantes, 16 jetons ronds et un livret de règles contenant les règles simples et les descriptions détaillées des rôles.



Time's Up ! Party

4 À 12 JOUEURS

ENVIRON 45 MINUTES

À PARTIR DE 12 ANS



Avec **Time's Up Party**, soyez sûr de réussir vos soirées. Crises de rires, situations cocasses, associations d'idées incongrues, ce jeu d'ambiance est devenu un incontournable du jeu de société.

Le jeu se joue en **équipes** et se déroule en 3 **manches** dans lesquelles vous devrez faire deviner à votre partenaire le plus possible de carte sur les 40 qui auront été choisies pour la partie. À chaque fois que vous serez l'orateur, vous aurez 30 secondes pour accomplir votre mission.

Lors de la **première manche**, vous pourrez **parler librement** (avec toutefois quelques restrictions), il faudra être concis et direct afin de ne pas perdre bêtement son temps sur une carte facile. À chaque fois qu'une personnalité sera devinée, vous passerez à la carte suivante, à vous d'en faire le plus possible durant les 30 secondes du temps imparti. Chaque personnalité trouvée vous rapportera un point.

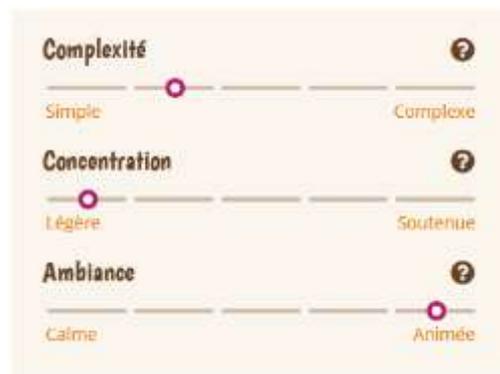
Lors de la **deuxième manche**, vous ne pourrez prononcer qu'un **seul mot**. Pour être efficace, il vaudra mieux prononcer un mot qui aura été utilisé lors de la première manche (par vous ou les autres joueurs) et qui aura marqué les esprits. Petit rappel important, les cartes utilisées sont remises en jeu à chaque manche, on pourra donc retrouver des personnages déjà devinés. Le fin du fin consistera alors à s'appuyer sur ce qui a déjà été dit pour aller plus vite.

Pour la **troisième manche**, vous devrez toujours faire deviner des personnages, mais cette fois en les **mimant**, ou en faisant tous les bruitages qui vous paraîtront appropriés. Si on en revient à notre cher Capitaine Haddock, il suffira de **mimer un barbu** (ça, on vous laisse trouver comment faire...) pour mettre votre partenaire sur la voie.

Dans le jeu **Time's Up Party**, Vous jouez en équipe et tentez d'amasser le maximum de points. Assurez-vous d'avoir les meilleurs partenaires parce que la suite ne va pas être simple!

Entre rires, absurdités et associations d'idées ridicules, le jeu de société Time's Up est devenu un classique.

Contenu : 1 sablier - 220 cartes - 1 règle de jeu - 1 sac - 1 carnet de score



Timeline



2 À 6 JOUEURS



ENVIRON 15 MINUTES



À PARTIR DE 8 ANS

Timeline est un jeu de cartes rapide et amusant avec des règles d'une grande simplicité. En famille ou entre amis, amusez-vous à replacer les cartes dans la ligne du temps.

Utilisez vos connaissances ou votre intuition ! Quel que soit le niveau des joueurs, rebondissements et étonnements vous permettront de passer un bon moment en jouant avec le temps. Un format pratique à emporter partout.

Contenu : 110 cartes et 1 livret de règles.



Complexité

Simple

Complexe

Concentration

Légère

Soutenue

Ambiance

Calmé

Animée

Cardline Dinosaures



2 À 8 JOUEURS



ENVIRON 15 MINUTES



À PARTIR DE 5 ANS

Le diplodocus est clairement plus lourd que le tyrannosaure, mais qu'en est-il du brachiosaure ?

Pas facile, je crois que je vais me contenter de placer le tigre à dents de sabre, au moins je sais où le poser.

Cardline Dinosaure, comme les autres jeux de la série Cardline est basé sur un principe simple. Les cartes doivent être placées en ligne représentant des valeurs de la plus petite à la plus élevée.

Cardline Dinosaures est un excellent moyen d'apprendre, en famille ou entre amis, de multiples choses sur les animaux de la préhistoire. Et si vous êtes déjà paléontologue, rien ne vous empêche de corser la partie en tentant de classer les animaux par périodes.

Contenu : 110 cartes et livret de règles



Complexité

Simple

Complexe

Concentration

Légère

Soutenue

Ambiance

Calmé

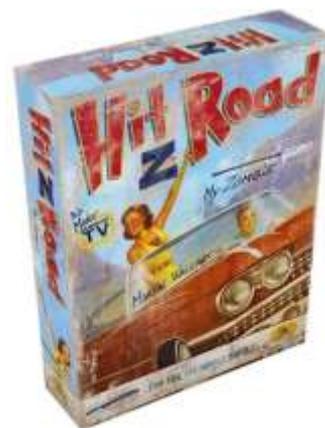
Animée

Hit Z Road

1 À 4 JOUEURS

ENVIRON 60 MINUTES

À PARTIR DE 12 ANS



Il y a quelques mois, papa nous a jetés dans la voiture en pleine nuit. On a traversé les Etats-Unis et en chemin, nous avons fait de nombreuses rencontres, étonnantes et souvent dangereuses. Cette aventure, j'en ai fait un jeu.

HIT THE ROAD !

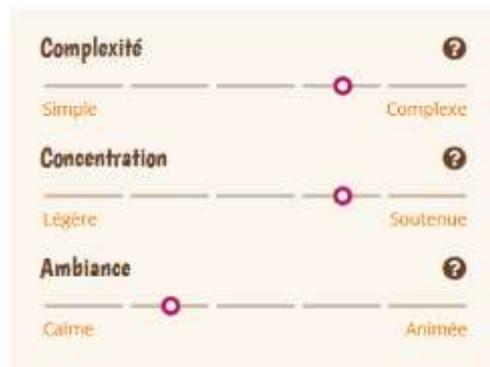
Fuyez l'invasion zombie en partant vers la côte ouest des USA avec vos cinq personnages.

A chaque tour, plusieurs chemins se présentent. Il faudra miser pour choisir le meilleur chemin, pour cela il vous faudra gérer vos maigres ressources (munitions, adrénaline et essence) pour affronter les dangers qui vous attendent.

Le joueur ayant accumulé le plus d'expérience au terme de ce périple l'emporte...A condition d'être arrivé vivant !

Petit bonus : le jeu croule sous les [Easter-Eggs](#): références cinématographiques, ludiques aussi.

Contenu : 80 cartes, 7 dés noirs, 3 dés de horde (rouges), 4 pions personnage (bleu, vert, jaune, rouge), 4 pions de mise (bleu, vert, jaune, rouge), 18 pions personnage neutres, 10 pions zombie, 1 plateau de mise, 4 tuiles d'ordre du jeu, 2 tuiles zone contaminée, 9 jetons spéciaux, 30 jetons munitions, 30 jetons essence, 30 jetons adrénaline et une règle du jeu



Treasure Rush

2 À 4 JOUEURS

ENVIRON 10 MINUTES

À PARTIR DE 7 ANS



Une carte est retournée au centre, indiquant quel chemin suivre pour récupérer le trésor.

A vous d'être le(la) plus rapide à aligner dans le bon sens et dans le bon ordre les cartes recto-verso pour reproduire le chemin demandé et ainsi attraper le coffre au trésor.

Chaque joueur a en sa possession des cartes "aventurier" recto-verso reprenant les illustrations présentes sur la carte au trésor. Le but du jeu est de tourner et retourner ses cartes le plus rapidement possible pour trouver les bonnes faces et ainsi reproduire le chemin demandé jusqu'à la carte centrale où se trouve le coffre en bois à attraper.

Jeu de rapidité pour créer son chemin en premier.

Contenu : 1 coffre aux trésors en bois, 64 cartes rondes et une règle.



Complexité

Simple Complexe

Concentration

Légère Soutenue

Ambiance

Calme Animée

Robotroc

2 À 4 JOUEURS

ENVIRON 15 MINUTES

À PARTIR DE 7 ANS



Déplacez-vous dans la brocante aux robots et dénichiez les pièces les plus convoitées.

On pose les cartes au hasard sur la table faces visibles en formant un rectangle de 9 X 5 cartes.

Chaque joueur choisit une carte personnage. Après le premier tour de jeu, on inverse et on joue dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du dernier joueur à avoir pris sa carte : chaque joueur bouge sa carte personnage vers une case adjacente et prend possession de la carte dans le nouvel emplacement, s'il y en a encore une.

Chaque joueur constitue ainsi son stock personnel de cartes en cumulant les cartes acquises faces cachées. Il pourra les regarder quand il veut pendant la partie.

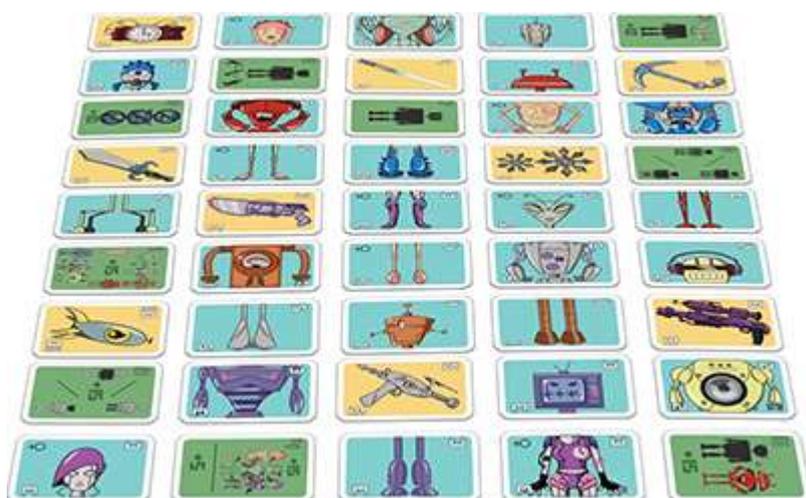
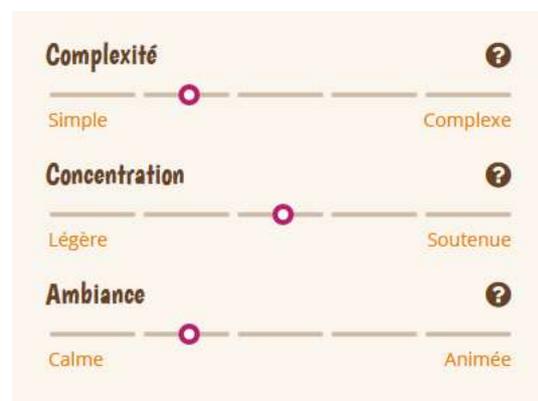
Quand toutes les cartes de la table sont prises, chacun choisit 4 de ses cartes, qui seront protégées de toute attaque adverse. Les autres sont dévoilées à tous et les joueurs vont pouvoir en "voler" en fonction du nombre de cartes "armes" qu'ils ont collecté.

Puis les joueurs constituent le plus de robots complets qu'ils peuvent, le premier rapportant les points inscrit sur chaque carte, les autres valant chacun 10pts additionnels. Ainsi, un vainqueur est déclaré.

Soyez plus malin que vos adversaires, prenez les meilleures cartes et réalisez la combinaison la plus forte.

Robotroc est un jeu simple et amusant pour toute la famille, qui révèle dès la première partie une profondeur tactique à laquelle tous prendront du plaisir

Contenu : 49 cartes, un sachet de 50 jetons et une règle du jeu



Unlock!

 2 À 6 JOUEURS  ENVIRON 60 MINUTES  À PARTIR DE 10 ANS

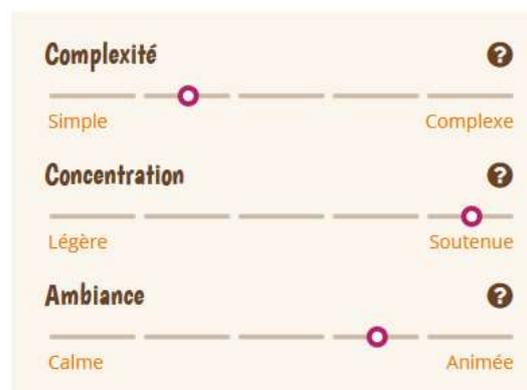
Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Unlock! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table.

Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des objets ! Attention : certains peuvent être cachés ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... à vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !



L'application gratuite Unlock!, compatible avec les téléphones et tablettes Android et iOS, est nécessaire pour jouer. Elle permet d'obtenir des indices, de repérer des objets cachés, mais aussi d'entrer les codes découverts. Elle contribue également à l'ambiance avec ses musiques dédiées à chaque aventure, ses énigmes audio, ses terribles pénalités et son compte à rebours fatal !

Contenu : 1 livret de règles ; 1 tutoriel de 10 cartes, 3 scénarios : La Formule (60 cartes) ; Squeek & Sausage (60 cartes) ; L'île du docteur Goorse (60 cartes).



Statues

4 À 14 JOUEURS ENVIRON 30 MINUTES À PARTIR DE 10 ANS

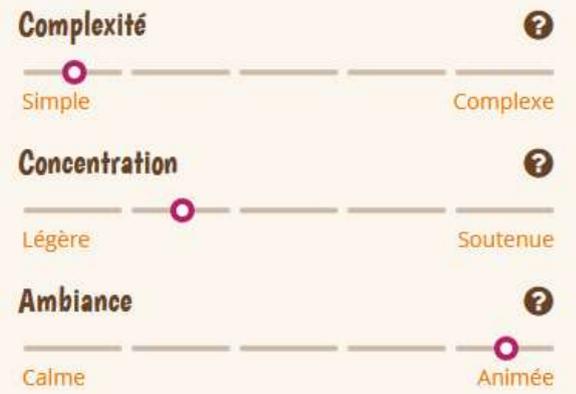
Dans le jeu **Statues**, à chaque manche, un joueur est le visiteur et a le temps d'un sablier pour retrouver les mots "statués" par tous les autres joueurs.

Chaque joueur prend la pose de son mot, le visiteur a donc face à lui plusieurs statues différentes liées par un thème qui va le mettre sur la piste... Comme "Ce qu'un mari devrait faire plus souvent", "Les métiers qui rapportent beaucoup" ...

Le visiteur connaît le thème, observe les postures loufoques et doit retrouver le plus de mots statués. Une variante par équipe permet de jouer jusqu'à 14 joueurs.

Statues est un pur jeu d'ambiance qui renouvèle le jeu de mimes.

Contenu : 54 cartes, 1 sablier 1min et une règle du jeu



Te Kuiti

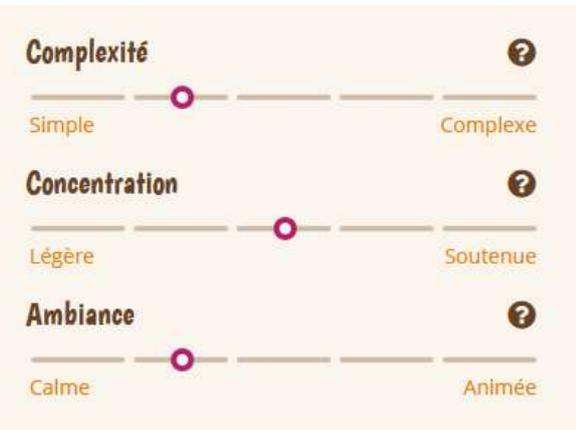
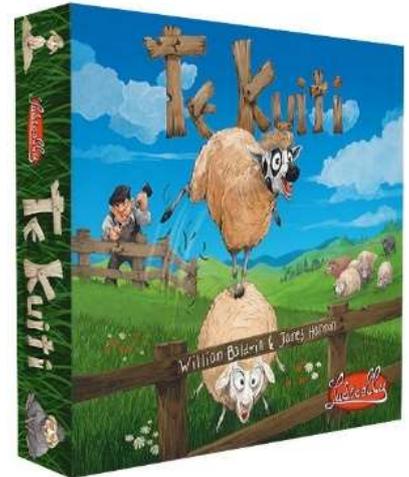
1 À 2 JOUEURS ENVIRON 20 MINUTES À PARTIR DE 6 ANS

Bienvenue à Te Kuiti, Nouvelle Zélande, la capitale mondiale du mouton ! Dans ce jeu, le troupeau de brebis s'éparpille en tous sens ! Te Kuiti permet à l'un des deux joueurs d'incarner à tour de rôle un berger Et au second de se mettre dans la peau du troupeau de moutons ! Charge à celui-ci de mémoriser l'emplacement de ces charmantes bestioles et d'en réunir les paires, tandis que le berger place stratégiquement les barrières qui lui permettront d'enfermer un maximum de bêtes.

En espérant que personne ne réveille un bouc et sabote le travail du berger...

Un jeu de tuiles qui associe mémoire, stratégie et une pointe de hasard.

Contenu : 25 Tuiles, 30 barrières en bois et une règle du jeu.



Escape Box (Ou est Charlie ?, La Cour du Roi et Dinosaures)

2 À 5 JOUEURS

ENVIRON 45 MINUTES

À PARTIR DE 7 ANS

+ 1 Adulte maitre du Jeu

OÙ EST CHARLIE? **ESCAPE GAME**
PANIQUE DANS LA GALERIE DES PORTRAITS !

AU VOLEUR ! UNE TOILE DE LA GALERIE DES PORTRAITS VIENT D'ÊTRE DÉROBÉE. LE DIRECTEUR DU MUSÉE APPELLE À LA RESCousse VOTRE ÉQUIPE D'ENQUÊTEURS DE TALENT. RÉSOLVEZ LES ÉNIGMES ET FOUILLEZ LA SCÈNE À LA RECHERCHE DES COMPLICES POUR DÉMASQUER LE COUPABLE ET RÉCUPÉRER LE TABLEAU VOLÉ.

VOUS AVEZ 45 MINUTES ET PAS UNE DE PLUS !

FANS DE CHARLIE, À VOUS DE JOUER !

CETTE BOÎTE DE JEU CONTIENT :

- 40 CARTES
- 1 POSTER
- 1 LIVRET DE 32 PAGES AVEC LES RÈGLES DE L'ESCAPE GAME, LE SCÉNARIO ET LES SOLUTIONS

704254 III-19 9,95 €
Prix conseillé France

Gründ
Where's Wally? © 2019 DreamWorks Distribution Limited. All rights reserved. Imprimé en Chine.

CE
ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Retirer le film plastique avant de donner à l'enfant.

9 782324 023712

Nombre de joueurs
Le jeu est prévu pour 2 à 5 enfants, âgés de 7 à 12 ans et un adulte qui prend le rôle du Maître du jeu.

Rôle du MJ
Avant de commencer la partie, il est nécessaire de préparer une pièce, qui sera le lieu du jeu. Le Maître du jeu, lui, peut lire les règles et le scénario à jouer. Il met en place le jeu, fait appliquer les règles, remet une nouvelle carte aux joueurs quand la bonne réponse à une énigme a été donnée et aide les enfants s'ils sont bloqués.

Rôles des enfants
Les enfants doivent terminer le scénario à temps. Pour cela, ils fouillent la pièce, trouvent des cartes et résolvent des énigmes grâce aux indices récoltés. Les enfants n'ont pas accès à ce livret. La résolution de toutes les énigmes leur permet de gagner le jeu et de quitter la pièce !

Déroulement d'une partie :

1. Le Maître du jeu (MJ) prend connaissance du scénario.
2. Les enfants quittent la zone de jeu.
3. Le MJ rassemble les éléments nécessaires au scénario.
4. Le MJ place les éléments visibles comme le scénario le précise.
5. Le MJ dissimule les autres cartes.
6. Le MJ laisse à disposition de quoi écrire. Les enfants reviennent dans la zone de jeu.
7. Le MJ lit le texte d'introduction du scénario.
8. Le MJ lance le décompte des 45 minutes, la partie commence !
9. Les enfants fouillent les lieux.
10. Les enfants tentent de résoudre les énigmes.
11. Les enfants gagnent s'ils résolvent toutes les énigmes en moins de 45 minutes.