

■ Bibliothèque Municipale de Gouvieux

37, rue de la Mairie – 60270 Gouvieux

03 44 57 48 63 - bibliotheque@gouvieux.fr

<https://gouvieux-pom.c3rb.org>

Nouveaux Jeux de Société

2^{ème} semestre 2024



JS AGO



AGON

Datant du XIXème siècle, l'*Agon* est un jeu de plateau. Le premier joueur qui parvient à placer sa reine sur la case centrale et à l'entourer de ses six gardes remporte la partie.





-  Stratégie, placement
-  30 minutes environ
-  2 joueurs
-  A partir de 8 ans

JS TEU

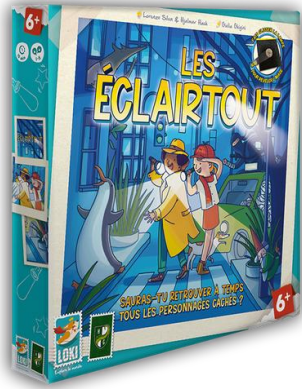


CATAN

À vous les joies et les peines de l'exploration de l'île de Catane. Prenez le contrôle d'un maximum de territoires en construisant villages, villes, ports et routes. Profitez au mieux des ressources de cette île si accueillante tout en commerçant avec vos voisins. Mais faites attention au brigand noir, ce terrible chevalier hante l'île et peut freiner vos ardeurs de colonisateurs.

-  Réflexion, stratégie, sens du commerce, de la gestion et de la négociation
-  1 à 2 heures
-  De 3 à 4 joueurs
-  A partir de 10 ans





JS SIL



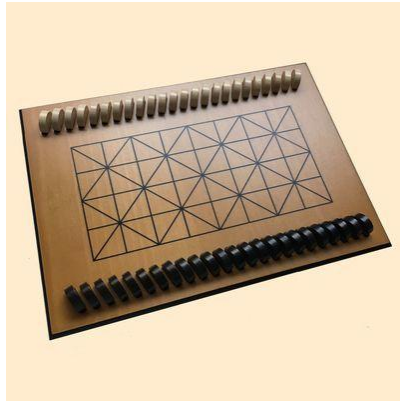
LES ECLAIRTOUT

Les *Éclairtout* est un jeu de *Cherche & Trouve* original dans lequel il faut être plus rapide que la Lune. Plongé dans l'obscurité et muni de sa lampe torche magique, chaque joueur doit trouver un maximum de personnages et d'objets dans un temps limité au milieu d'éléments souvent farfelus !

Ce jeu dispose de variantes, seul, en coopération ou en compétition, lance-toi dans une quête rocambolesque et retrouve à temps tous les personnages cachés pour faire la lumière sur les recoins les plus sombres de ses cinq plateaux !





-  Observation, rapidité, se décline en 2 versions : compétitive ou coopérative
-  15 minutes
-  De 1 à 5 joueurs
-  A partir de 6 ans

JS FAN

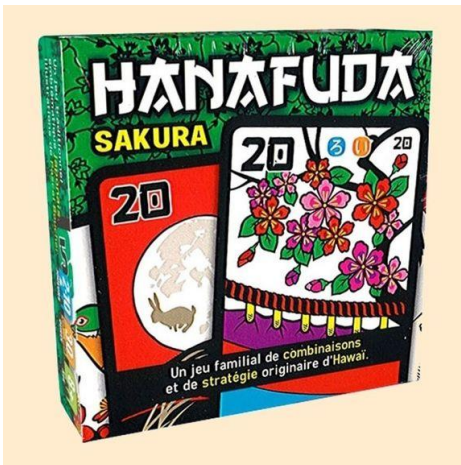


FANORONA

Laissez-vous séduire par ce jeu de réflexion et de stratégie très ancien originaire de Madagascar. Pour remporter la partie il faut éjecter toutes les billes adverses dans l'axe du mouvement soit en poussant la bille en avançant, soit en l'aspirant en reculant...





-  Réflexion, stratégie, duel
-  Variable
-  De 2 joueurs
-  A partir de 5 ans

JS HAN

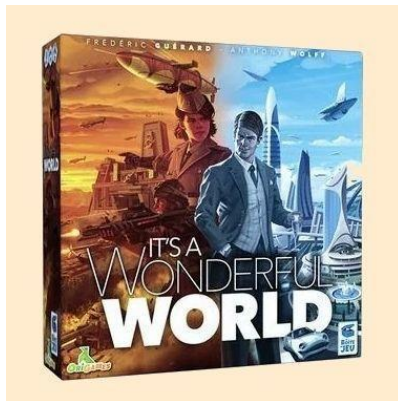


HANAFUDA – SAKURA

L'Hanafuda est un jeu de cartes traditionnel et populaire japonais. Le but du jeu est de comptabiliser le plus grand nombre de points en formant des combinaisons gagnantes (Yaku) ou en capturant les cartes possédant le plus de points. Lorsqu'un Yaku est réalisé, les joueurs adverses soustraient chacun 50 points à leur score.





-  Combinaison, stratégie
-  30 minutes
-  De 2 à 7 joueurs (peut se jouer en équipe)
-  A partir de 8 ans

JS GUE

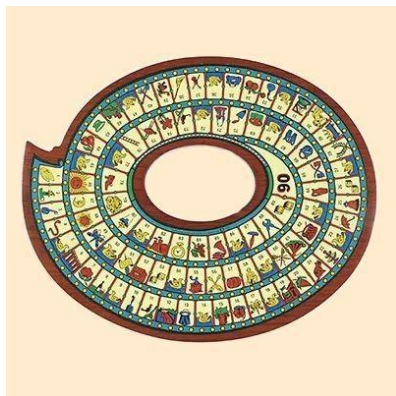


IT'S A WONDERFUL WORD

Dans ce jeu de draft de cartes et de moteur de ressources, vous êtes à la tête d'un Empire en développement. Développez votre Empire pour qu'il devienne le meilleur des mondes ! Allez-vous privilégier la voie de la Finance, de la Guerre, de la Science, ou peut-être une tout autre voie ? Chaque partie se déroule en 4 manches par conséquent vos choix d'investissement sur le court et long terme, la planification de vos constructions, la maîtrise de vos ressources... auront tous une incidence sur le résultat final.

-  Stratégie, draft, pouvoir, gestion, défi
-  1 heure
-  De 1 à 5 joueurs
-  A partir de 14 ans

JS JEU



JEU DE L'OIE EN BOIS

Sois le premier à terminer le parcours en spirale du plateau en arrivant sur la dernière case.





-  Apprentissage, rapidité, hasard
-  Variable
-  De 2 à 4 joueurs
-  A partir de 4 ans

JS PAI



KARUTA – HIRAGANA

Jeu de mémorisation pour débiter dans l'apprentissage de l'écriture japonaise tout en découvrant le monde des yokai.





-  Apprentissage, mémorisation
-  15 minutes
-  De 1 à 5 joueurs
-  A partir de 12 ans

JS CHE

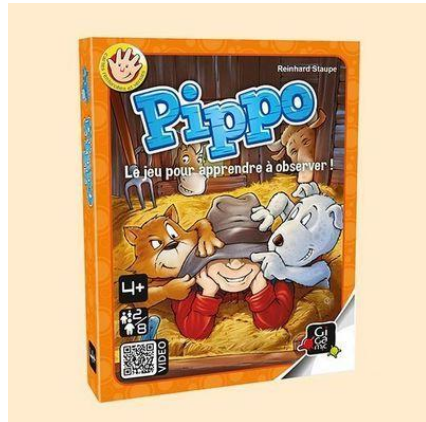


LOOOT

Apercevant à l'horizon les voiles de vos fiers drakkars, les habitants ont courageusement fui abandonnant tout derrière eux. Emparez-vous des nombreux biens et des bâtiments laissés quasiment sans défense et rapportez-les dans votre fjord pour devenir le prochain roi des vikings !


-  Placement, stratégie , gestion
-  35 minutes
-  De 2 à 4 joueurs
-  A partir de 10 ans

JS STA



PIPPPO

Les animaux du fermier Pippo sont tous uniques : il y a des chevaux, des cochons, des chats, des chiens et des vaches, tous combinés en 5 couleurs différentes. Très fier de son cheptel, chaque jour il fait le tour de sa ferme pour compter ses animaux. Mais il en manque toujours un à l'appel... Sois le plus rapide pour aider Pippo à le retrouver...





-  Observation, rapidité
-  Variable
-  De 2 à 8 joueurs
-  A partir de 4 ans

JS BEL

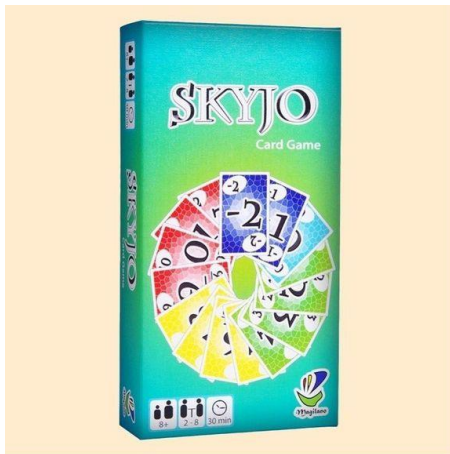


PLOUF CANARD

Dépêchez-vous d'emmener les canards jusqu'à la mare avant que le soleil ne se cache derrière le nuage ! Lancez le dé à tour de rôle pour les faire avancer, Maman Canard reste toujours devant pour montrer le chemin à ses cannetons. Quand tout le monde est arrivé dans l'eau, vous gagnez la partie tous ensemble !





-  Jeu coopératif, apprentissage, motricité fine, prise de décision tactique
-  15 minutes
-  De 1 à 4 joueurs
-  A partir de 3 ans

JS BER

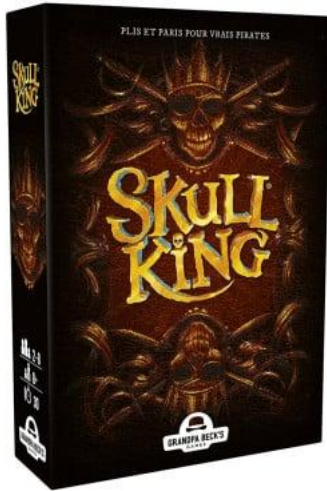


SKYJO

Dans *Skyjo*, l'objectif est de recueillir le moins de points possible tout au long de la partie, composée de plusieurs tours. Après chaque tour, les points de chaque joueur sont comptés et ajoutés à son score. La partie se termine dès qu'un joueur atteint au minimum 100 points, le joueur ayant cumulé le moins de points gagne ! Soyez audacieux dans vos décisions !





-  Stratégie, rapidité, prise de décision, esprit d'analyse et prise de risque
-  30 minutes
-  De 1 à 8 joueurs
-  A partir de 8 ans

JS BEC

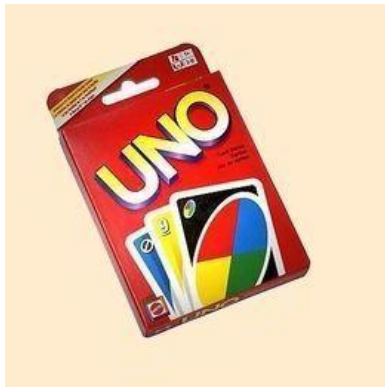


SKULL KING

Regardez-vous, bande de marins d'eau douce ! Vos mains délicates indiquent que vous n'avez jamais gravi un mât, récuré un pont ou manié un sabre. Eh bien, j'espère que vous apprenez vite, car nous avons besoin de tous les bras disponibles dans ce voyage périlleux. Skull King est un jeu de plis dans lequel vous pariez sur le nombre exact de plis que vous pensez réaliser à chaque manche. Tâchez de garder votre mise à flot tout en saisissant les occasions de couler vos adversaires...





-  Stratégie, enchère, prise de risque, pari
-  30 minutes
-  De 2 à 8 joueurs
-  A partir de 8 ans

JS ROB



UNO

Uno est un jeu de cartes familial dans lequel les joueurs ont pour objectif de se débarrasser de toutes leurs cartes en premier

-  Stratégie, rapidité, association
-  Variable
-  De 2 à 10 joueurs
-  A partir de 7 ans

JS SIR







ZOO RUN

Zoo Run propose deux jeux variés aux objectifs très différents.

"Tous ensemble, libérez les animaux !" (à partir de 4 ans) : Les animaux s'ennuient dans le zoo et ont envie de prendre la poudre d'escampette. Coopérez, et aidez-les à s'évader ! Mais attention, le gardien n'est pas loin et se rapproche un peu plus à chaque tour. Combien d'animaux seront sortis du zoo avant son arrivée ?

"Le grand prix des animaux !" (à partir de 6 ans) : Les animaux organisent une grande course de karting ! Choisissez votre pilote, piochez 4 cartes... et en piste ! Faites preuve d'observation et de stratégie pour trouver les meilleures combinaisons... et propulsez-vous vers la victoire !

-  Placement, jeu coopératif, observation, association, rapidité, stratégie
-  Variable
-  De 1 à 5 joueurs
-  A partir de 4 ans