

Malle jeux de société 6



Maître renard

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Durée : 20 minutes

Serez-vous à la hauteur pour briller face à Maître Renard ? Maître Renard est un jeu de défi et de reconnaissance tactile.



Twin It !

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Durée : 15 minutes

Les cartes sont réparties en tas à peu près équitables. A son tour, le joueur retourne une carte sur la table, dans un espace vide. Lorsque deux cartes rigoureusement identiques sont visibles, le plus rapide pose ses deux mains sur chacune des cartes composant la paire pour la remporter. Il place cette paire à côté de sa pioche, la laissant accessible aux autres joueurs. La plupart des motifs sont en double, certains sont en triple et quelques pièges sont uniques. Simple non ? Là où cela se corse un peu c'est que toutes les cartes visibles comptent, y compris celles en haut du tas de chaque joueur, et les paires déjà gagnées. 2 variantes existent, en équipe, ou en jeu coopératif.

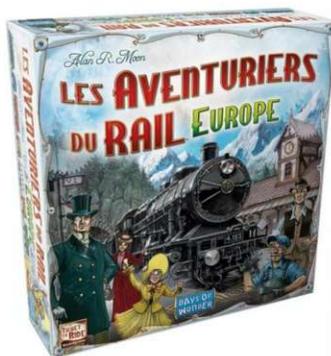


Perspectives

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Durée : 90 minutes

Croisez les photos, les rapports et les indices... ... sans regarder les documents des joueurs de votre équipe ! Trouverez-vous les détails qui relient toutes les pièces du puzzle ? répartissez équitablement les cartes entre les joueurs...



Les Aventuriers du Rail - Europe

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Durée : 45 minutes

Le but du jeu est de gagner un maximum de points grâce à la construction de lignes de chemin de fer. Pour cela, les joueurs peuvent à l'aide de cartes "Wagon" prendre possession d'une route située entre 2 villes, relier les 2 villes d'une même carte destination, ou réaliser le chemin le plus long pour gagner un bonus.



Code Names !

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Durée : 15 minutes

Codenames est un jeu original dans sa mécanique et sa rejouabilité. Le maître espion va essayer de faire deviner des mots à ses partenaires sans qu'ils ne devinent les mots adverses ou pire le mot interdit !



Flashback : Zombie Kidz

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Durée : 30 minutes

Menez l'enquête dans l'univers de Zombie Kidz. Votre mission : déjouer les plans diaboliques des zombies ! Flashback est un jeu d'enquête par images. Partez à l'aventure et coopérez en famille ou entre enfants dans un voyage figé dans le temps. Petit à petit, découvrez l'histoire au travers des yeux des personnages. En accumulant tous les points de vue, découvrez des indices, élucidez des mystères, et répondez aux questions qui sont posées. Comprendre le passé vous permettra peut-être de changer le futur et de sauver le monde des mangeurs de cerveau?! Flashback : Zombie Kidz, c'est une grande histoire, rejouable d'une manière complètement différente à chaque fois grâce à des bidules cachés dans la boîte qui viendront enrichir l'expérience de jeu.



L'empire de César

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Durée : 45 minutes

Dans l'Empire de César, vous devrez construire des Routes afin de connecter Rome aux autres Villes indiquées sur la carte. Vous gagnerez des points chaque fois que vous construisez une Route. Chaque nouvelle Ville que vous reliez à Rome vous permet d'amasser des jetons Ville et des jetons Richesses qui vous feront gagner des points supplémentaires à la fin de la partie. Celle-ci prend fin lorsque Rome est connectée à toutes les Villes sur le plateau.

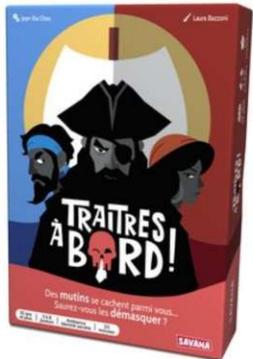


Mille fiori

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Durée : 75 minutes

Fabriquez de la verrerie, faites du commerce et assurez vous du soutien des habitants de la lagune. Votre secret sera de trouver la meilleure voie pour devenir une dynastie du verre prospère grâce à un mélange réussi entre stratégie et tactique.



Traitres à bord

Nombre de joueurs : 3 à 8 joueurs

Durée : 20 minutes

Dans ce jeu, vous incarnerez soit un Pirate déterminé à remplir le coffre de l'équipage, soit un Mutin rusé cherchant à semer le chaos et à saboter la collecte. Le navire deviendra le théâtre d'une confrontation passionnante entre les deux camps !



Les tribus du vents

Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

Durée : 20 minutes

Dans un futur apocalyptique, la surface du sol est devenue impraticable à cause de la pollution. Vous êtes le Guide d'une des Tribus du Vent. A vous de dépolluer les environs et de replanter des forêts. Aidez vos voltigeurs à rebâtir des villages à la cime des arbres, l'avenir en dépend ! Dans ce jeu, incarnez un Guide utilisant la magie des éléments pour lutter contre la pollution. A votre tour, au choix : ? Jouer une carte de votre main afin de gagner de l'eau, déplacer des voltigeurs, dépolluer ou planter une forêt. Les conditions pour jouer ces cartes dépendront de vos autres cartes ainsi que du dos des cartes de vos adversaires. ? Construire un temple afin de gagner le bonus associé, et de marquer des points en fin de partie. Cette action est aussi idéale pour renouveler sa main de cartes. ? Construire un village : placez le bon nombre de voltigeurs sur une tuile forêt et retournez la sur sa face village. Cela vous octroiera une carte Village (bonus immédiat ou scoring final). Le premier joueur à construire 5 villages lancera la fin de partie ! Au fur et à mesure de la partie, vous débloquerez les pouvoirs uniques de votre Guide (5 Guides différents). A vous de devenir la meilleure des Tribus du Vent !