Jeux

***Qui paire gagne* de Stephen Glenn, illustré par Jessica Lindsay. Édité par Scorpion Masqué**

Ce jeu est conçu pour 3 à 8 joueurs. À partir de 10 ans.

Commentaire de Caroline Tilmanne, bibliothécaire-animatrice à la Bibliothèque locale de Nivelles : "Vous étalez 11 images numérotées de 1 à 11 sur la table. Chaque joueur reçoit des cartes «chiffre» et doit former des paires de chiffres suivant les images correspondantes en un temps imparti (sablier). Les paires peuvent se constituer suivant la couleur des images, le matériau, la nature (ex. : 2 animaux) ou n'importe quoi d'autre.

Ainsi, sur l'illustration ci-dessous, je réunis les images 1 et 3 (pour la forme ronde), 2 et 10 (c'est du métal), 7 et 9 (2 éléments sur l'image), 4 et 6 (faune et flore), 5 et 8 (couleurs similaires) et la 11 reste seule. L'image qui reste seule s'appelle «la pomme pourrie».

Le but du jeu est d'avoir le plus de paires en commun avec les autres joueurs. Ensuite, vous comptez les points. Plus vous avez de paires communes, plus cela vous rapporte de points. Si personne n'a fait le même choix que vous, cela ne vous rapporte pas de point. Le nombre de personnes ayant choisi la même «pomme pourrie» est multiplié par deux pour calculer les points.

C'est un jeu très facile à comprendre. Vous seriez étonnés de constater la logique des autres joueurs qui associent les paires selon une logique qui n'est pas forcément la même que la vôtre. Ce qui donne de franches tranches de rigolade. C'est un jeu assez rapide : entre 20 et 30 minutes. Il faut assez bien de place pour l'installer. Je recommande donc d'y jouer sur une grande table. Néanmoins, son installation s'effectue rapidement ! Quant aux illustrations, il s'agit de belles photographies.

Bref, le tout est vraiment agréable. C'est un excellent jeu d'ambiance qui a été nominé plusieurs fois lors de différents concours (As d'or du jeu de l'année, Joker).

À tester lors de notre prochaine soirée jeux Crazy Players à la Bibliothèque locale de Nivelles."

***Colt Express* de Christophe Raimbault, illustré par Jordi Valbuena. Édité par Ludonaute**

Ce jeu est conçu pour 2 à 6 joueurs. À partir de 10 ans.

Commentaire de Justine Claus, bibliothécaire-animatrice à la Bibliothèque locale de Nivelles : "*Colt Express* est un excellent jeu tactique et d'ambiance, à jouer en famille ou entre amis, où chacun va devoir anticiper les actions des autres. Chaque joueur incarne un hors-la-loi avec une aptitude spéciale. À bord d'un train, le Colt Express, ces bandits doivent amasser le plus de richesses possible. Mais, attention, car le shérif rôde !

La partie se déroule en 5 manches. Au début de chaque manche, les points des joueurs sont positionnés sur le train selon un ordre préétabli.

Les joueurs choisissent 5 cartes « actions » de leur *deck* (« tas de cartes ») de départ et, chacun à leur tour, ils jouent une carte visible (sauf indication contraire), afin de créer un « mini-scénario ». Lorsque le dernier joueur a posé sa dernière carte, on retourne le tas, on déroule le scénario et on effectue les actions des personnages.

C'est alors que l'on découvre si la stratégie que l'on a adoptée est payante ou pas. Si on a de la chance, on s'en met plein les poches. Dans le cas contraire, on se prend des coups et on reçoit des cartes "baston", qui viennent s'ajouter à notre *deck* de

départ. S'ajoutent à cela les retournements de situation, les événements spéciaux comme, par exemple, le train qui freine d'un coup, projetant ainsi tout le monde à l'arrière du train, etc.

Colt Express est un jeu facile à manipuler avec des règles simples, qui rendent le jeu très dynamique."

Ce jeu a reçu de nombreuses récompenses : Deutscher Spiele Preis (Allemagne - 3e prix, 2015) ; Jeu de l'Année (France, 2015) ; Prix de Saint-Herblain (France - finaliste, 2015) ; Spiel des Jahres (Allemagne - jeu de l'Année, 2015) ; Trophée Flip (France - vainqueur « divertissement », 2015).

Jeu présent dans nos collections.

Glastonbury de Günter Burkhardt. Édité par Franjos

Ce jeu est conçu pour 2 à 4 joueurs. À partir de 8 ans.

Commentaire de Justine Claus, bibliothécaire-animatrice à la Bibliothèque locale de Nivelles : "*Glastonbury* est un sympathique petit jeu de tactique et de mémoire pour toute la famille.

Vous incarnez un magicien fou de potions, qui va faire ses petites emplettes dans sa boutique préférée à Glastonbury. On y trouve tous les ingrédients nécessaires : chauves-souris, plumes de corbeau, œufs de dragon et bien d'autres choses encore.

Afin de réaliser la meilleure potion qui rapportera le plus de points, chaque magicien, lors de son tour, se déplace dans le magasin et choisit une carte « ingrédient ». Il la dépose ensuite SUR son chaudron avant de replacer une nouvelle carte dans le jeu. Mais ATTENTION ! Car il va falloir retenir ce que l'on a déjà déposé dans le chaudron. En effet, il faut au moins trois cartes du même ingrédient afin de comptabiliser des points. Et impossible de vérifier ce que l'on a déjà mis dans le chaudron avant ! (Sauf si carte spéciale).

À la fin de la partie, lorsqu'il n'y a plus aucune carte « ingrédient » dans le magasin, le magicien qui comptabilise le plus de points remporte la partie et devient le nouveau Maître des potions.

C'est un jeu très amusant et facile à manipuler, avec des règles simples. La thématique des potions est très attractive et idéale pour Halloween. Le matériel est beau et la mise en place est assez rapide. Les cartes de jeu sont petites et donc assez faciles à manier. Idéal pour les enfants.

Bref, un excellent jeu pour passer une après-midi en famille !"

Jeu présent dans nos collections.

Uluru : tumulte à Ayers Rock de Lauge Luchau. Édité par Filosofia

Ce jeu est conçu pour 1 à 5 joueurs. À partir de 8 ans.

Commentaire de Justine Claus, bibliothécaire-animatrice à la Bibliothèque locale de Nivelles : "À Ayers Rock, en Australie, une légende veut que les animaux se transforment chaque nuit en oiseaux de rêve. Mais ces oiseaux, aussi beaux soient-ils, ont des désirs bien particuliers, qu'il va falloir tenter d'assouvir.

Une partie d'*Uluru* se déroule en 6 manches, durant lesquelles les joueurs vont devoir positionner, dans un certain ordre, leurs oiseaux de rêve sur leur plateau de montage, avant la fin du temps imparti (sablier). L'ordre est mentionné par 8 cartes de positionnement placées sur le plateau central, à la vue de tous. La ligne supérieure représente les animaux transformés en oiseaux de rêve.

Présentation de départ :

Ces oiseaux sont capricieux et il y a différentes manières de les placer : en face de tel oiseau, à côté de tel autre, sur le grand ou sur le petit côté, etc. Il faudra donc essayer de contenter tout le monde avant la fin du sablier.

Il peut arriver que certaines combinaisons soient impossibles à réaliser. Exemple : l'oiseau jaune veut être placé à côté de l'oiseau orange, mais l'oiseau orange veut être placé en face de l'oiseau jaune. Dans ce cas, il faudra faire un choix.

À la fin d'une manche, chaque joueur reçoit une pierre en verre pour chaque oiseau qui n'a pas ce qu'il désire.

On défausse les cartes utilisées et on révèle les nouvelles cartes "position".

À la fin de la 6e manche, le joueur qui possède le moins de pierres remporte la partie.

Un excellent jeu de rapidité et de réflexion à jouer en famille ou entre amis."

Jeu présent dans nos collections.

***Minivilles* de Masao Suganuma. Édité par Asmodée**

Ce jeu est conçu pour 2 à 4 joueurs. À partir de 7 ans.

Commentaire de Justine Claus, bibliothécaire-animatrice à la Bibliothèque locale de Nivelles : "Dans Minivilles, vous venez d'être élu maire. Mais ce n'est pas un travail de tout repos et vous allez devoir vous retrousser les manches. En effet, vous allez devoir répondre aux attentes des habitants en construisant 4 monuments. Seulement, vous n'avez en votre possession qu'un nombre limité de ressources. Vous allez devoir faire preuve de persévérance afin de gagner les ressources nécessaires et de pouvoir, à l'occasion, voler vos voisins pour arriver à vos fins.

Une partie se déroule en 30 minutes environ. La mécanique du jeu est simple : acquérir des cartes ressources (gratuites ou payantes), qui vont vous permettre de produire des ressources et d'avoir certains avantages tout au long du jeu. Le premier joueur à construire ses 4 monuments gagne la partie.

Très dynamique et avec beaucoup d'interactions, ce jeu plaira aux fans de Monopoly qui veulent tenter une nouvelle expérience de jeu."

Jeu présent dans nos collections.