



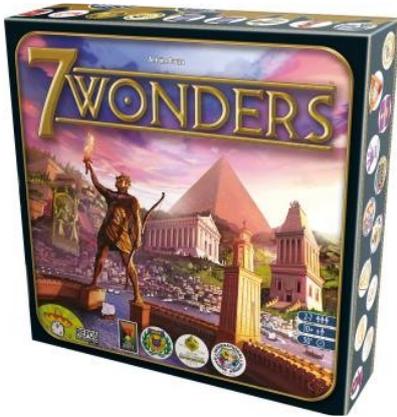
Institut National  
Universitaire  
Champollion

" MIEUX VAUT UNE  
TÊTE BIEN FAITE  
QU'UNE TÊTE BIEN  
PLEINE ! "



## CATALOGUE DES JEUX PRÊTABLES

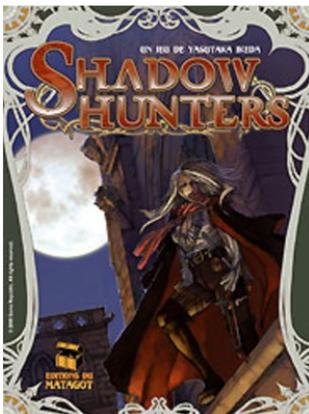
# 7 WONDERS



Prenez la tête de l'une des sept grandes cités du monde Antique. Exploitez les ressources naturelles de vos terres, participez à la marche en avant du progrès, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire. Laissez votre empreinte dans l'histoire des civilisations en bâtissant une merveille architecturale qui transcendera les temps futurs.

Type de jeu : Cartes, stratégie - Thème : Antiquité  
Temps de jeu : 30 min à 1h - Nombre de joueurs : 7 max

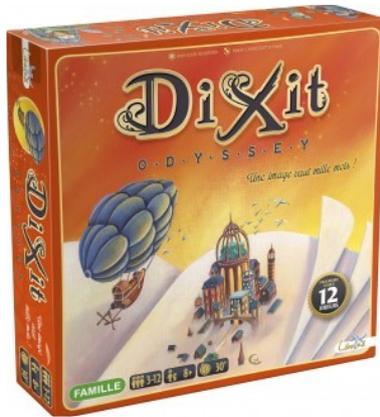
# Shadow Hunters



Êtes-vous une créature des ténèbres, un Shadow ? Ou plutôt un chasseur de démons, un Hunter ? À moins que vous ne soyez qu'un simple civil, happé malgré lui au cœur de la lutte éternelle entre le bien et le mal ? Gardez votre nature secrète... Voyagez de continent en continent, identifiez vos alliés, collectez les puissants artefacts puis démasquez vos adversaires... et éliminez-les !

Type de jeu : Rôles - Thème : Fantastique  
Temps de jeu : 1 à 2h - Nombre de joueurs : 4 à 8 joueurs

# Dixit Odyssey



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. (© Esprit Jeu)

Type de jeu : Créativité, déduction - Thème : Onirique  
Temps de jeu : 30 min à 1h - Nombre de joueurs : 3 à 12 joueurs

# Dice Forge



Quel héros gagnera sa place auprès des Dieux ?  
Dice Forge est un jeu de dés et de stratégie avec un matériel innovant : des dés aux faces amovibles. Le but de chaque joueur sera de faire évoluer tout au long de la partie ses dés afin d'acquérir des ressources et d'accumuler des points de victoire.  
Dice Forge est un jeu pour 2, 3 ou 4 héros qui vont vivre une épopée en combattant des monstres légendaires et en s'emparant d'objets mythiques.  
Courage et Ingéniosité seront-ils suffisant pour gagner une place parmi les dieux de l'Olympe ?

Type de jeu : Dés, Gestion de ressources - Thème : Antiquité, héros  
Temps de jeu : 45 min - Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

# Colt Express

Dans Colt Express, les joueurs incarnent des bandits "desperados" qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs. Qui obtiendra le titre d'"As de la gâchette" à la fin du jeu ? Qui aura le plus gros butin ? Chacun a sa propre personnalité, mais au bout du compte, tous n'ont qu'un seul but : réunir le plus gros magot pour lui-même en détroussant les passagers avant que le train n'arrive en gare.

Type de jeu : Combinaison, affrontement - Thème : Western  
Temps de jeu : 30 min à 1h - Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

# SPLENDOR



Dans Splendor, vous dirigez une guilde de marchands.

A l'aide de jetons symbolisant des pierres précieuses, vous allez acquérir des développements qui produisent de nouvelles pierres (les bonus). Ces bonus réduisent le coût de vos achats et attirent les nobles mécènes.

Chaque tour est rapide : une action et une seule ! Observez vos adversaires, anticipez et réservez les bonnes cartes.

Le premier joueur à parvenir à quinze points de prestige en cumulant nobles et développements déclenche la fin de la partie.

Type de jeu : Combinaison, Développement - Thème : Renaissance  
Temps de jeu : 30 min - Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

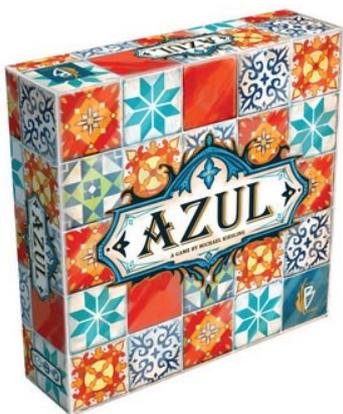
# Munchkin



Souvenez-vous : vous rêviez de monstres à trucider, de dragons à étriller, de princesses à sauver et de donjons à piller ... mais la dure réalité vous apparait enfin : les armuriers vous arnaquent, vos compagnons d'aventures sont des pitres, les monstres sont tous au niveau 1 ... et toujours pas une pièce d'or à l'horizon.

Type de jeu : Cartes, affrontement - Thème : Médiéval, fantastique  
Temps de jeu : 1 à 2h - Nombre de joueurs : 3 à 6 joueurs

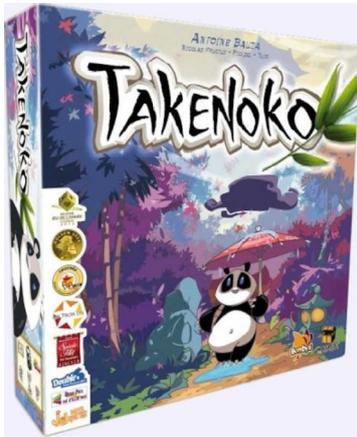
# Azul



Dans Azul, vous incarnez un artisan au 16ème siècle chargé de décorer le Palais Royal de Evora, demeure somptueuse du Roi du Portugal. Pour cela, vous devrez faire parler votre fibre artiste et vos talents d'artisan afin de constituer la plus belle des mosaïques. La tâche s'annonce délicate et la concurrence sera rude. D'autres concurrents sont dans la course et ont bien d'intention de vous empêcher de remplir votre mission. Seule la plus belle fresque ornera les murs du palais. Devenez l'artisan le plus prestigieux de la royauté !

Type de jeu : Placement, collection, tuiles – Thème : Arts  
Temps de jeu : 30 min - Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

# Takenoko



Dans Takenoko, vous devrez vous occuper de nourrir le Panda de l'Empereur, et un Panda, ça possède un gros appétit! En tant que jardinier, vous devrez donc cultiver des parcelles et les irriguer pour y faire pousser de beaux bambous, tout en surveillant la météo, aussi bien que votre Panda insatiable...

Type de jeu : Construction - Thème : Japon  
Temps de jeu : 45 min - Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

# 6 qui prend



Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 «têtes de bœufs» chacune.

Votre but : en récolter le moins possible.

En début de manche vous recevez 10 cartes. À chaque tour, les joueurs choisissent une carte et la révèlent à tous en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série «récolte» les 5 premières... et toutes leurs têtes de bœufs ! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses bœufs et les additionne à son total précédent. Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie.

Type de jeu : Cartes  
Temps de jeu : 30 min à 1h - Nombre de joueurs : 2 à 10 joueurs

# Time's up party 2



Avec Time's Up! Party, faites deviner des célébrités, des œuvres, des lieux et des objets insolites en 3 manches toutes plus drôles les unes que les autres, d'abord en les décrivant puis avec un seul mot et enfin par le mime. Dépêchez-vous, donnez les meilleurs indices pour que votre équipe trouve un maximum de réponses avant la fin du sablier.

Type de jeu : Ambiance

Temps de jeu : 45 min- Nombre de joueurs : 4 à 12 joueurs

# Pandemic

Les joueurs vont incarner les membres très qualifiés d'équipes de luttres contre quatre maladies mortelles. Vous allez donc parcourir le monde pour stopper les épidémies et trouver les ressources dont vous aurez besoin pour découvrir les remèdes. Vous devez travailler ensemble pour éradiquer les maladies avant d'être submergé. Le temps presse, allez-vous trouver les remèdes à temps ?

Le sort de l'humanité est entre vos mains !

Type de jeu : Coopératif, actions - Thème : Contemporain

Temps de jeu : 30 min à 1h - Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

# Mysterium



Mysterium est un jeu d'enquête coopératif dans lequel tout le monde perd ou tout le monde gagne. Tous les joueurs sont unis dans un même but : découvrir la vérité sur la mort du fantôme qui hante le manoir et lui apporter la paix !

Type de jeu : Coopératif, observation - Thème : Fantastique  
Temps de jeu : 30 min à 1h - Nombre de joueurs : 7 joueurs

# Codenames



Codenames est un jeu d'association d'idées dans lequel, répartis en deux équipes, vous incarnez soit un maître-espion, soit un agent en mission. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux Maîtres-Espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire... le redoutable assassin !

Type de jeu : Déduction, mémoire - Thème : Polar  
Temps de jeu : moins de 30 min - Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

# Dobble



Dobble est une suite de mini-jeux de rapidité où tous les joueurs jouent en même temps. Quel que soit le jeu, il faut toujours être le plus rapide à repérer le symbole identique entre 2 cartes, le nommer à haute voix, puis prendre la carte, la poser ou la défausser selon les règles du mini-jeu auquel vous êtes en train de jouer

Type de jeu : Ambiance, réflexes - Thème : Abstrait  
Temps de jeu : moins 30 min - Nombre de joueurs : 8 joueurs max

# Jungle Speed



Jungle Speed est un jeu d'observation et de rapidité. Au début de la partie, les 80 cartes sont battues (les pauvres) et distribuées entre les joueurs, face cachée. Le totem est placé au centre de la table. Pour gagner il faut se débarrasser à la fois des cartes en main ET des cartes jouées sur la table. Un joueur qui n'a plus de carte en main n'en retourne plus quand vient son tour, mais participe toujours aux duels.

Type de jeu : Réflexes, observation - Thème : Abstrait  
Temps de jeu : moins de 30 min - Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

# Hanabi



Hanabi est un jeu coopératif, c'est-à-dire un jeu dans lequel les joueurs ne s'affrontent pas mais font équipe pour atteindre un objectif commun. Ils interprètent ici des artificiers distraits qui ont mélangé par mégarde les poudres, mèches et fusées d'un grand feu d'artifice. La représentation va commencer et c'est un peu la panique. Il leur faudra s'entraider pour que le spectacle ne tourne pas à la catastrophe !

Le but des artificiers est de composer 5 feux d'artifice, un de chaque couleur (noir, rouge, bleu, jaune, vert), en constituant des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5) avec des cartes de même couleur.

Les joueurs ne regardent jamais leurs cartes mais peuvent voire toutes les cartes des autres joueurs. Et c'est à partir des information donner par les autres joueurs que chacun devra déduire quelle carte poser pour composer le plus beau feu d'artifice possible.

Type de jeu : Coopération, observation - Thème : Abstrait

Temps de jeu : moins de 25 min - Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

# Cerbère

Tentez de vous échapper des Enfers, avec Cerbère à vos trousses ! Coopérez pour progresser vers la barque qui vous fera traverser le Styx. Mais attention, les places sont limitées...

À votre tour, choisissez entre : vous avantager un peu au détriment du groupe, ou bien avantager le groupe mais en restant sur place. Si tout le monde privilégie l'entraide, il devient plus facile d'échapper à Cerbère. Mais souvent, il est trop tentant d'avancer seul et de laisser ses compagnons en pâture à la bête...



Et si Cerbère vous rattrape, il vous propose de gagner la partie en faisant échouer vos anciens compagnons ! Allez-vous faire confiance aux autres joueurs, même dans les pires moments, ou serez-vous le premier à trahir pour sauver votre peau ? « Cerbère » propose des retournements de situations épiques, met votre confiance à rude épreuve, et vous fait vivre des aventures marquantes. Vous n'avez pas fini de rappeler à vos compagnons d'infortune quelle crasse ils vous ont faite la dernière fois, ou avec quel acte héroïque vous avez sauvé le groupe !

Type de jeu : Coopération, Stratégie - Thème : Mythologie  
Temps de jeu : 45 mins - Nombre de joueurs : 3 à 7 joueurs

# Concept



Dans Concept, le seul moyen pour communiquer est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles. Vous verrez, il ne faut pas forcément parler pour communiquer ! Par équipe de deux joueurs, choisissez un mot à faire deviner aux autres. Placez ensuite judicieusement les pions sur les icônes du plateau pour les activer une à une. Le premier joueur qui devine le mot gagne des points de victoire. Après 12 cartes jouées, le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Type de jeu : Analyse Déduction - Thème : Abstrait  
Temps de jeu : moins de 45 mins - Nombre de joueurs : 4 à 12 joueurs

# Time Bomb



Time Bomb est un jeu de bluff et de déduction rapide où la tension ne cesse de monter tout au long de la partie.

Au début de la partie, vous découvrez secrètement à quelle équipe vous appartenez, et tentez d'identifier vos partenaires sans vous faire démasquer par vos adversaires. Tour à tour, choisissez un câble à couper chez un autre joueur pour, selon votre équipe, tentez de désamorcer ou de faire exploser la bombe. Dans Time Bomb, vous êtes le seul à avoir connaissance de vos cartes. Selon votre camp, tentez d'inciter ou non les autres joueurs à couper vos fils. Malice et force de persuasion seront vos meilleurs atouts pour remporter la partie.

Type de jeu : Bluff déduction rapide - Thème : Sherlock Homes  
Temps de jeu : moins de 30 mins - Nombre de joueurs : 4 à 8 joueurs



# La petite mort

Votre but sera d'être le premier à obtenir votre Diplôme de Fauche en remplissant 4 objectifs présents sur celui-ci.



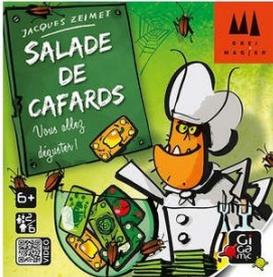
Pendant la partie, chaque joueur disposera, dans sa zone de jeu, de personnages qui vont naître, grandir, vieillir et enrichir leur personnalité ou acquérir des aptitudes qui vont leur apporter des forces et des faiblesses pendant leur vie.

Votre objectif consiste à les voir vivre et les accompagner en douceur sur leur lit de mort jusqu'à la fauche libératrice. C'est en accompagnant vos personnages jusqu'à leur «belle mort», que vous aurez le plus de chances de réaliser les objectifs requis pour votre diplôme. Quant aux personnages présents dans la zone de jeu de vos adversaires, et contrairement aux personnages de votre zone de jeu, vous devrez les faucher dès que l'occasion se présente et ce, dès leur plus jeune âge. C'est plus facile, mais cela rapporte moins car, dans ce cas, vous devrez partager les cartes gagnées avec un ou plusieurs adversaires.

Type de jeu : Stratégie, action - Thème : Funèbre

Temps de jeu : moins de 25 mins - Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

# Salade de cafards



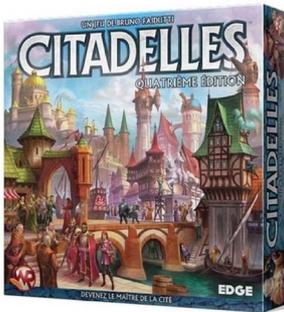
Les joueurs préparent le plus vite possible une salade composée en posant leurs cartes "Légumes" à tour de rôle. Le problème, c'est qu'ils doivent également annoncer le nom du légume correspondant aussi vite qu'ils les posent, sans mettre les pieds dans le plat. Attention aux cartes spéciales qui ajoutent du piment à la Salade !

Pour gagner, il faudra jongler astucieusement entre vérité et mensonge forcé et ce, sans la moindre erreur ! Une faute de goût dans la salade et vous récupérez toutes les cartes !

Type de jeu : Rapidité, bluff - Thème : Légumes

Temps de jeu : moins de 20 mins - Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

# Citadelles



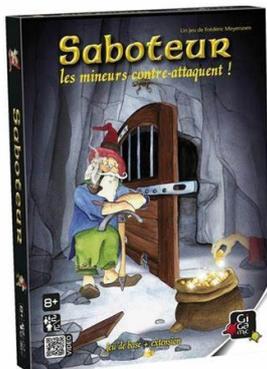
Dans Citadelles, votre but est de bâtir une cité prestigieuse avant que vos adversaires ne parviennent à construire la leur. Pour développer votre ville et de nouveaux quartiers, il vous faudra bien sûr de l'or, mais aussi le soutien des notables locaux, roi, évêque, cardinal, patricien ou archiviste, et parfois aussi de la lie de la cité, voleur, espion, assassin ou sorcière.

Citadelles est un jeu de bluff, d'intrigues et de stratégie. Les joueurs amassent de l'or qu'ils dépensent ensuite pour bâtir les quartiers qui composent leur cité médiévale. À la fin de la partie, le joueur qui a constitué la plus belle, la plus grande, la plus prestigieuse cité est vainqueur.

Type de jeu : action stratégie - Thème : Médiéval

Temps de jeu : 45 mins - Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

# Saboteur



Vous jouez soit le rôle d'un chercheur d'or qui creuse de profondes galeries, soit le rôle d'un saboteur qui entrave les recherches. Mais parmi les autres joueurs, vous ignorez qui est chercheur et qui est saboteur ! Essayez de le deviner pour savoir qui soutenir... A la fin d'une manche, si l'or a été trouvé, les chercheurs le partagent entre eux, sinon, les saboteurs le récupèrent. Après 3 manches, le plus riche a gagné.

Type de jeu : bluff stratégie - Thème : Mineurs  
Temps de jeu : 30mins - Nombre de joueurs : 3 à 10 joueurs

# Carcassonne



D'une durée comprise entre 30 minutes et 1h, Carcassonne s'appuie sur la mécanique des dominos. Une partie se déroule autour d'un plateau sur lequel chaque joueur pose des tuiles représentant par exemple des villages, des églises, des routes ou des champs.

Les joueurs placent leurs partisans sur les différentes tuiles constituant les environs de Carcassonne afin d'obtenir le plus de points de victoire possible. Selon l'endroit où ils sont placés, les partisans deviendront chevaliers, moines, voleurs ou paysans. Pour l'emporter, soyez fins stratèges !

Lorsque toutes les tuiles ont été jouées, le jeu est terminé. Le paysage ainsi constitué reste figé et le décompte des points peut s'effectuer.

Le joueur avec le plus grand nombre de points remporte la partie.

Type de jeu : Stratégie -Action Thème : Médiéval, royaume  
Temps de jeu : 35 mins - Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

# Galerapagos



Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivants se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon...

A chaque tour les joueurs naufragés devront choisir une action parmi quatre : pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois ou fouiller l'épave du bateau. Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie.

Un jeu presque coopératif où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour vous garantir une place pour le voyage retour !!

Type de jeu : Stratégie – Coopération – Ambiance Thème : Nature

Temps de jeu : 20 mins - Nombre de joueurs : 3 à 12 joueurs

# UNO

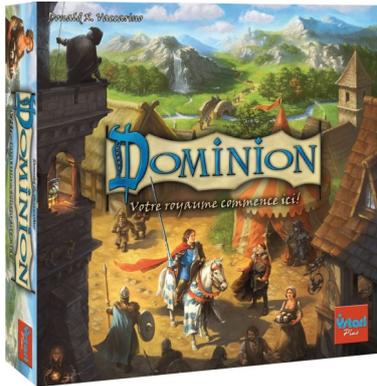


UNO est le jeu de cartes classique avec lequel tout le monde s'amuse ! Chacun leur tour, les joueurs associent une de leurs cartes avec la couleur ou le chiffre de la carte retournée en haut de la pile. Des cartes action spéciales rythment et pimentent le jeu en vous aidant à battre vos adversaires. Si le joueur ne possède pas de carte lui permettant de jouer, il tire une carte de la pioche. Quand il ne vous reste plus qu'une carte, n'oubliez pas de crier UNO ! Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de toutes ses cartes a gagné !

Type de jeu : Tactique – Rapidité – Défausse Thème : jeu de cartes

Temps de jeu : 20 mins - Nombre de joueurs : 2 à 10 joueurs

# Dominion



Vous êtes le souverain d'un paisible royaume verdoyant. Vous rêvez d'étendre ce royaume et de le rendre plus grand et plus riche. Il vous faut un véritable Dominion ! En unifiant sous votre bannière les nombreux fiefs au bord de l'anarchie qui vous entourent, vous leur apporterez paix et civilisation. Mais d'autres monarques partagent vos ambitions. Vous devrez agir promptement afin d'acquérir le plus de terres possible !

Dans Dominion, chaque joueur commence avec un petit paquet de cartes identique. Au centre de la table se trouve une sélection d'autres cartes que les joueurs peuvent "acheter" au fur et à mesure qu'ils peuvent se le permettre. Grâce à leur sélection de cartes à acheter, et la façon dont ils jouent leurs mains, les joueurs construisent leur paquet à la volée, s'efforçant de trouver le chemin le plus efficace vers les précieux points de victoire à la fin du jeu.

Type de jeu : Stratégie – Tactique Thème : Histoire et Antiquité  
Temps de jeu : 30mins à 1h - Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

# ♣ Jeux de 32 et 54 cartes



# ♣ Tarot



Le principe du jeu du tarot est basé sur le pari de réussir un certain nombre de points pour le joueur qui prend. Pour cela il peut se faire aider par les atouts. Plus le joueur qui a prit en possède à la fin de partie, moins il devra faire de points pour réussir son pari.

Type de jeu : cartes stratégie - Thème : cartes  
Temps de jeu : 30mins - Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs

# Jeu d'échecs



Type de jeu : pions, stratégie réflexion - Thème : échecs  
Temps de jeu : variable- Nombre de joueurs : 2 joueurs