

Nos propositions du 18 avril 2020

Aujourd'hui, nous aimerions mettre en avant une maison d'édition Suisse *Helvetiq* qui édite de très bons jeux dont une série dans de petites boîtes que nous vous présentons ci-dessous et que vous retrouverez dans notre ludothèque.

Mais avant d'aller plus loin, nous remercions l'équipe Helvetiq qui a édité un jeu à imprimer chez vous. Nous vous invitons à aller sur leur site <https://helvetiq.com> et combattre le virus de suite avec :



Bandido, édition spéciale Covid19

L'équipe Helvetiq a décidé de sortir sa meilleure carte contre le Covid-19. Voici l'adaptation de leur best-seller **Bandido**, à imprimer chez vous :

<https://www.helvetiq.com/bandido-special-covid-19-edition>

N° du jeu : 121713

Titre : **Bandido**

But du jeu : Empêcher l'évasion du bandit

Bandido essaye de s'évader à nouveau ! Jouez vos cartes pour bloquer tous les tunnels et empêcher Bandido de s'échapper de prison. Le jeu où la coopération et l'intuition piègent le bandit.



N° du jeu : 121723

Titre : **Forest**

But du jeu : Récolter le maximum de cartes possible.



Forest, un jeu de cartes où vous allez créer un monde féérique où se cachent des créatures mythiques.

Avec leurs cartes, les joueurs forment une forêt infinie. Dès qu'un joueur pose une carte et qu'il peut compter sept créatures identiques sur des cartes, il les récolte. Le joueur avec le plus de cartes à la fin de la partie a gagné.

Un jeu qui développe votre sens de l'observation, le calcul et la tactique.

N° du jeu : 121724



Titre : Kariba

But du jeu : Gagner le plus de cartes.

Au cœur de la savane, les animaux viennent s'abreuver au bord du lac, mais la loi du plus fort domine ! Sauras-tu gagner le plus de cartes possibles ? À ton tour, joue la carte Animal qui chassera les autres au risque de te faire chasser à ton tour. Dans ce jeu, l'éléphant est roi... sauf quand la souris passe par là !

N° du jeu : 121725

Titre : Misty

But du jeu : Construire la fenêtre qui rapportera le plus de points possibles.

Il pleut à verse et tu gribouilles sur les vitres embuées, quand soudain tes dessins s'éveillent et se mettent à bouger ! Dans Misty, les joueurs choisissent 12 cartes pour construire une fenêtre remplie de petits personnages qui ne demandent qu'à s'animer et s'échapper ! Attention à bien les placer : à la fin, seuls les dessins encore intacts vous rapporteront des points.

Un petit jeu de draft (choisir une carte de sa main et passer les autres à son voisin) et de programmation qui demande une bonne dose d'anticipation et de tactique pour gagner.



N° du jeu : à venir

Titre : Kawaiï



But du jeu : Récolter le maximum de glaces de votre forme et de votre parfum préféré.

Dans Kawaiï, vous devez récolter le maximum de glaces de votre forme et de votre parfum préféré. Posez vos cartes, observez les piles de vos voisins et soyez le plus rapide pour obtenir celles qui vous intéressent. Si les cerises vous rapportent des points bonus, prenez garde à ne pas trouver porte close en allant chez le glacier, au risque de voir vos points fondre au soleil... Kawaiï est un petit jeu simple d'accès qui mêle observation et prise de risque en temps réel. Avec ses illustrations et son thème adorable, il saura séduire les plus petits comme les grands.

N° du jeu : à venir

Titre : Hippo

But du jeu : Se débarrasser de ses jetons le plus vite possible.

Peur des hippopotames ? Il ne faut pas. Dans Hippo, ils sont reconnaissants. C'est plutôt de vos adversaires dont il faut se méfier ! Se débarrasser de ses bouées le plus vite possible. Pour cela, deux solutions : les donner aux hippopotames ou les transmettre aux autres joueurs.



En attendant de les louer, vous pouvez jouer avec notre suggestion suivante :

- **Un jeu inspiré du Hippo (n° jeu 121713) et Ferme la boîte :**

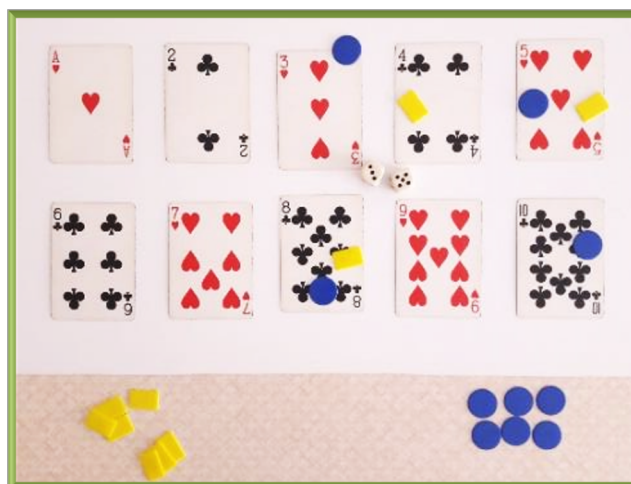
Matériel : - 10 cartes d'un jeu de jass ou un tableau avec des cases notées de 1 à 10

- 2 dés

- 10 jetons par joueur (boutons, pièces de monnaies, cailloux, pièces de lego...)

Dispose sur la table les cartes de 1 à 10 ou ton tableau fabriqué ; chacun son tour, lance les 2 dés, dispose un de tes jetons sur la carte correspond au chiffre d'un de tes 2 dés ou sur la carte de la somme des 2 dés.

Tu ne peux déposer qu'un seul de tes jetons sur chaque carte. Dès que tu ne peux plus poser de jetons, la partie s'arrête pour toi. Les autres joueurs peuvent continuer jusqu'à être aussi bloqués. Celui qui a le moins de jetons restant devant lui à gagner. En cas d'égalité, additionner la valeur des cartes non couvertes par le joueur et celui qui a la valeur la plus faible gagne. En cas de nouvelle égalité, victoire partagée !



© Ludothèque la Cigale et la Fourmi