



• • • • •



-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Classification locale 2

- Société

Classification locale 3

- 8 ans et plus

Classification locale 4

- 3 joueurs et plus

Classification locale 5

- 30 minutes

Plus d'informations...

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	



Rok

Jeu de règles

Source : - 2009

Au début de la partie, chaque joueur pioche une pierre qui sera sa "pierre d'équilibre". Ensuite, le jeu consiste en une série de tours, au cours desquels: Tous les joueurs piochent des pierres dans le sac, puis les lâchent simultanément au centre de la table. Le plus rapidement possible, chaque joueur tente d'attraper des paires de pierre identiques, ou d'attraper une pierre identique à une "pierre d'équilibre". Lorsque toutes les prises possibles ont été effectuées, on fait le bilan: Les paires correctement réunies sont gagnées. Un joueur qui a attrapé sa propre pierre d'équilibre gagne la paire réunie et prend une nouvelle pierre d'équilibre. Un joueur qui a attrapé la pierre d'équilibre d'un adversaire gagne la paire réunie (il vole donc la pierre d'équilibre de l'adversaire), et vole aussi toutes les pierres de l'adversaire qui ont la même couleur que sa pierre d'équilibre (c'est parfois cruel). Toute autre prise incorrecte est pénalisée. Ensuite, les pierres face visible restent sur la table, les pierres face cachée retournent dans le sac, et un nouveau tour de jeu commence. Le but est de récupérer des paires de runes identiques, parmi diverses pierres jetées en pluie sur la table. Il faut donc être rapide pour gagner des pierres. Mais il faut aussi guetter l'apparition de son propre emblème ou celui d'un autre joueur. Car s'emparer de l'emblème d'un adversaire permet de gagner quelques-unes des pierres qu'il a durement amassées. Et s'emparer de son propre emblème permet de se prémunir contre les vilains mal intentionnés.



Note

- Lâchez une poignée de pierres runiques au centre de la table, et attrapez le plus rapidement possible les pierres semblables ou, mieux encore, la pierre semblable à la pierre d'équilibre d'un adversaire!

Type de document

Jeu

Description physique

runes ; 12,8 x 12,8 x 12,6

Date de publication

2009

Sections

Ludochouette

EAN

3421271201328

Popularité

Document emprunté 1 fois ces 6 derniers mois

Sujets

-

Classification locale 3

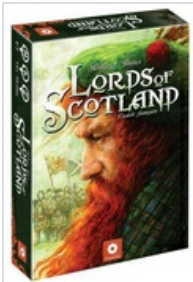
- 8 ans et plus

Classification locale 4

- 2 à 5 joueurs

Plus d'informations...

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	



Lords of Scotland

Jeu de règles

Source : - 2015

Le jeu est composé de huit clans écossais, chacun ayant sa couleur et sa capacité ainsi que 12 cartes avec chacune une valeur comprise entre 1 et 12. 2 autres cartes complètent ces familles, chacune étant de valeur 12 et pouvant être considérée comme appartenir à n'importe quel clan, sans en prendre la capacité. En début de partie, chaque joueur pioche cinq cartes. Durant tout le jeu, il ne pourra en avoir plus de 10 en main et ne peut piocher dans ce cas là (ce qui peut, éventuellement, le forcer à jouer). On pose cinq carte face cachée à côté de la pioche. Elles vont symboliser les cinq tours de jeu que dure une manche. On pose également autant de cartes depuis la pioche de côté qu'il y a de joueurs. Ce sont des cartes alliés, à obtenir. Les valeurs inscrites dessus symbolisent le nombre de points remportés par les joueurs qui les obtiennent. Avant de jouer son tour, le premier joueur révèle une de ces cinq cartes. S'il ne le peut, alors cinq tours ont été joués et c'est la fin de la manche (voir plus loin). Puis à tour de rôle, les joueurs choisissent entre : - Piocher une des cinq cartes et en remettre une depuis la pioche dans la même position (face révélée ou cachée) que celle piochée. - Jouer une carte de sa main. Il peut alors la jouer soit face cachée soit face révélée. S'il la joue face révélée, il peut jouer sa capacité si aucune autre carte face révélée en jeu parmi tous les joueurs ne possède une valeur inférieure à cette carte. A la fin d'une manche, on révèle toutes les éventuelles cartes face cachée et on additionne les valeurs pour chaque joueur. Tout joueur ayant au moins deux cartes en jeu et ne possédant des cartes que d'un seul clan double sa force d'attaque. Puis chacun prend une carte "alliée", à tour de rôle, selon la force d'attaque et si personne ne possède 40pts ou plus, on joue une nouvelle manche (les joueurs ne refont pas leur main durant cette manche, mais les 5 cartes de tours de jeu sont défaussées et remplacées). Dans le cas d'une pioche vide, on remélange la défausse pour reconstituer une pioche. Alors, piochez-vous des cartes pour faire des "familles", des cartes à faible valeur pour utiliser leur capacité facilement ou des cartes à grosse valeur pour tenter de remporter les luttes par la force brute ? Ferez-vous l'impasse sur les manche où les cartes alliées ont des valeurs proches, ou vous battrez vous pour chaque point ? Les 8 pouvoirs des clans sont : - Défaussez une carte en jeu. - Echangez cette carte avec une carte "allié". - Echangez cette carte avec une autre carte en jeu. - Piochez une carte. - Ne défaussez pas cette carte à la fin de la manche. - Posez une autre carte clan. - Copiez un autre pouvoir d'un clan en jeu. - Prenez en fin de manche deux alliés au lieu d'un seul. De plus, la règle précise que lors de parties à 4 ou 5 joueurs, les capacités s'enclenchent toujours si aucune autre carte de valeur inférieure est en jeu... mais ajoute qu'on ne prend en compte que les cartes de la même couleur/clan que celle jouée, ce qui change tout... !

Note

- Le Roi d'Écosse n'est plus. Son trône est vide. Les Clans s'agitent, la succession approche. La lutte sera terrible, les batailles nombreuses. Prenez le pouvoir !

.....

Classification locale 2

- Société

Classification locale 3

- 14 ans et plus

Classification locale 4

- 2 à 5 joueurs

Classification locale 5

- 45 minutes

Plus d'informations...

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	



Keltis

Jeu de règles

Source : - 2008

Keltis est un jeu largement inspiré de la mécanique des Cités Perdues, adaptée à un jeu pour quatre joueurs. Comment on joue ? Chaque joueur a une main de huit cartes qui lui permettront de progresser sur les cinq pistes du plateau de jeu. A son tour, un joueur doit soit se défausser soit jouer une carte de sa main. La défausse est théoriquement constituée de cinq paquets, un par couleur de carte. Lorsqu'il se défausse, un joueur pose sa carte par dessus celle qui aurait été précédemment posée. S'il se décide à jouer, il pose une carte devant lui. S'il n'avait pas encore posé une carte de cette couleur, il entame une nouvelle série. Sinon, il la pose à la suite des autres déjà posées en respectant la règle de pose. Celle-ci est très simple : les cartes doivent strictement respecter un ordre croissant ou décroissant pour être posées. Si un joueur a déjà posé un 3 puis un 4, il ne peut plus poser un 2, par exemple. Par contre, il peut encore poser un 4 et bien entendu une carte supérieure. Lorsqu'un joueur a déterminé si une série serait croissante ou décroissante, elle le reste pour toute la partie. Lorsqu'il entame une série, le joueur avance un de ses pions sur la piste dont la couleur correspond. Un certain nombre de bonus sont répartis sur les cinq pistes. Certains permettent de bouger un pion d'une case supplémentaire, d'autres offrent des points de victoire. Les tuiles Pierre, elles, sont prises par le premier joueur à avancer sur leurs cases. Après avoir défaussé ou posé une carte, le joueur en pioche une nouvelle de façon à avoir de nouveau huit cartes en main. Oui mais comment on gagne ? La partie s'achève dès que cinq pions ont franchi une ligne qui sépare les trois dernières rangées de chaque piste. Elle s'arrête aussi si la pioche est vide. Les joueurs marquent alors des points en fonction des cases où leurs pions se sont arrêtés. Il faut tout de même faire attention car les trois premières cases de chaque série rapportent des points négatifs. Chaque joueur bénéficie aussi d'un pion spécial qui permet de doubler son score. A ce total, il faut ajouter les points de victoire glanés au fur et à mesure et les pierres qui font marquer des points selon une progression géométrique sachant qu'encore une fois, un joueur perd des points s'il n'a pas de pierre ou une seule. Celui qui totalise le plus de points remporte alors la partie.

Note

- V : Oya

Type de document

Jeu

Description physique

Date de publication

2008

Sections

Ludochouette

EAN

4002051740160

Sujets

- [illegible]

- Classification locale 2
 - Société
- Classification locale 3
 - 10 ans et plus
- Classification locale 4
 - 2 à 4 joueurs
- Classification locale 5
 - 30 minutes

Plus d'informations...



- Classification locale 2
 - Société
- Classification locale 3
 - 6 ans et plus
- Classification locale 4
 - 2 joueurs
- Classification locale 5
 - 20 minutes

Site	Emplacement	Cote
Ludothèque (SIGB)	Ludochouette	