

L'actu du jour

4 jeux de société à tester en novembre

Tous les mois, *1jour1actu* te propose une sélection de jeux que nous avons beaucoup aimés. Ce mois-ci : un jeu collaboratif, un jeu pour jouer tout seul, un jeu d'ambiance et de mémoire et, pour finir, un jeu de tuiles avec des monstres !



Chasseurs de trésors !



Tu aimes les **bandes dessinées** et les **jeux collaboratifs** ? Alors, *Baïam* est le jeu qu'il te faut ! Chaque joueur choisit un personnage parmi les 4 proposés et attrape la BD correspondante. Te voici embarqué dans une chasse au trésor à travers des îles pas si désertes que ça !

À la manière d'un « **livre dont tu es le héros** », les joueurs vont lire l'histoire et avoir des choix à faire à chaque nouvelle case de BD... **Monter en haut d'un arbre** et aller voir ce qui se passe en case 25 ou **explorer une grotte** et aller en case 86 ? Les joueurs discutent entre eux pour prendre une décision. Et comme les personnages ont chacun un **pouvoir** (parler avec les animaux, accéder à des endroits qui paraissent inaccessibles, etc.), il faut **bien regarder chaque illustration** car elle peut être différente selon le personnage incarné...

Au fur et à mesure de ton aventure, tu vas devoir **résoudre des énigmes, prendre des décisions et ramasser des trésors**, sans dépasser le temps imparti !

- **C'est pour qui ?**

À partir de 7 ans (il faut quand même être à l'aise avec la lecture...).

- **On y joue à combien ?**

De 1 à 4 (plus il y a de joueurs, plus il y a d'interactions, mieux c'est !).

- **Ce qui nous a plu ?**

- Le principe de jeu : 4 BD (une par joueur), un crayon pour noter ses trouvailles, et c'est parti !
- Se mettre dans la peau d'un personnage avec des compétences originales.
- Les discussions avec les autres joueurs pour prendre les bonnes décisions (ou non !).

Baïam, un jeu de Shuky et Gorobei, édité par Blue Orange et Makaka éditions.

Un casse-tête interstellaire



Si tu as très envie de faire un jeu mais personne de disponible pour jouer avec toi, c'est le moment de jouer à *Alerte ! Astéroïdes*...

Dans ce **casse-tête**, tu vas bouger des tuiles sur un plateau pour aider un vaisseau spatial à s'échapper d'un champ d'astéroïdes. Le jeu est accompagné d'un livret proposant **60 défis à résoudre** classés par niveau de difficulté... Petit à petit, la solution devient plus difficile à trouver. Tu peux même **proposer des défis à ta grande sœur ou à tes parents**, les derniers niveaux sont très compliqués (même en se mettant à plusieurs pour trouver !). Et si tu aimes les casse-tête, l'éditeur de ce jeu en propose plein d'autres avec des **thèmes différents** et certains sont **aimantés** pour pouvoir y jouer plus simplement en voiture ou dans le bus... tu en trouveras forcément un pour toi !



- **C'est pour qui ?**

À partir de 8 ans.

- **On y joue à combien ?**

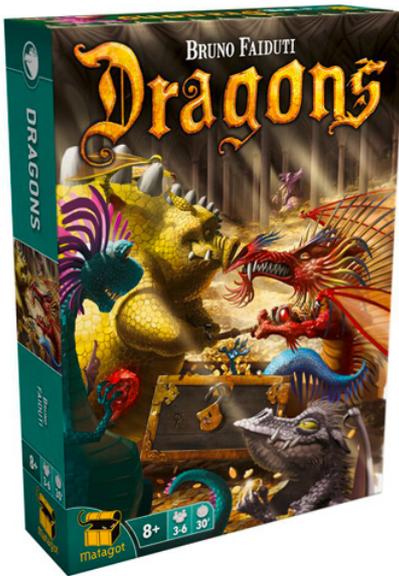
1 joueur.

- **Ce qui nous a plu ?**

- Le thème espace avec le vaisseau spatial en volume.
- La petite boîte facile à transporter.
- Des défis pour tous les niveaux.

Alerte ! Astéroïdes, édité par Smart Games.

Ramasser des pierres précieuses ou des moutons ?



Dans *Dragons*, **chaque joueur est un... dragon !**

Et comme tous les dragons, il aime **ramasser des trésors** : des pierres précieuses, des armures, des bijoux, du *polish* pour faire briller ses trouvailles, etc. Et comme tous les dragons, **il faut également qu'il mange !**

Chaque joueur va devoir constituer des piles avec des cartes trésor et des cartes nourriture. Il faut essayer de se rappeler ce qui a été posé dans chaque pile car **tous les trésors n'ont pas la même valeur**. À la fin de la manche, chaque joueur récupère une pile, découvre les cartes ramassées et les pose devant lui.

Mais, **attention, à la fin de la partie**, le dragon qui n'a pas attrapé assez de moutons ou de vaches pour se nourrir est **éliminé**. Il faudra donc réussir à équilibrer ses envies d'objets qui brillent avec la nourriture, qui ne rapporte pas



de points mais est essentielle pour **aller vers la victoire !**

- **C'est pour qui ?**

À partir de 8 ans.

- **On y joue à combien ?**

De 3 à 6 joueurs.

- **Ce qui nous a plu ?**

- Des parties qui s'enchaînent rapidement.
- Le côté jeu de mémoire avec des cartes trésor qui font marquer des points de plusieurs manières et des cartes nourriture qui peuvent faire basculer la partie.
- Les 6 figurines dragons en carton : toutes différentes et joliment dessinées.

Dragons, un jeu de Bruno Faidutti, édité par Matagot.

À la découverte d'une planète inconnue et du *Big Monster*



Big Monster est un jeu de tuiles (cartes en carton rigide) à poser. Chaque joueur est un **explorateur qui arrive sur une planète inconnue** et va rencontrer des monstres colorés qui vont lui faire marquer des points : facile ! Mais le mécanisme du jeu rend la tâche un peu plus compliquée...

D'abord, c'est un **jeu de draft** : chaque joueur reçoit des tuiles « monstre » et en choisit une parmi celles qu'il a dans sa main. **Il passe ensuite les tuiles restantes** à un autre joueur. Il est donc possible de choisir le joueur qui va récupérer ses tuiles et ainsi lui donner des monstres qui vont l'aider (si on joue en équipe)... ou non !

Ensuite, le principe de pose rappelle celui de *Kingdomino* (très bon jeu, à tester si tu ne connais pas !). Les monstres **doivent se toucher** et peuvent être **associés entre eux pour marquer plus de points**. Par exemple, un monstre de glace associé à un monstre mutagène peut muter (se transformer) en un monstre de valeur plus forte. Les monstres de lave étant côte à côte peuvent dessiner des cristaux qui font des points de bonus... Et ainsi de suite.

Un matériel très impressionnant (plus de 140 tuiles monstres... entre autres !), de **nombreuses façons de gagner des points**, plusieurs modes de jeu : ce jeu est vraiment **destiné aux plus grands**. Heureusement, la règle, très bien expliquée, permet de bien comprendre la mise en place du jeu. Une fois que tu auras fait une partie,

tu voudras en faire une autre pour **tester une autre stratégie !**



- **C'est pour qui ?**

À partir de 10 ans.

- **On y joue à combien ?**

De 2 à 6 joueurs.

- **Ce qui nous a plu**

- Les différents modes de jeu proposés : à 2 joueurs, en individuel ou en équipe (celui que l'on préfère !).
- Les parties très différentes à chaque fois.
- La richesse du matériel et les illustrations des monstres vraiment sympas (pour savoir comment ranger les différentes cartes dans les petits sachets, clique ici).

Big Monster, de Dimitri Perrier, édité par Explor8.

[Consulter cet article sur le site 1jour1actu.com](http://www.1jour1actu.com)