

Consultez l'ensemble de nos jeux pour joueurs expérimentés



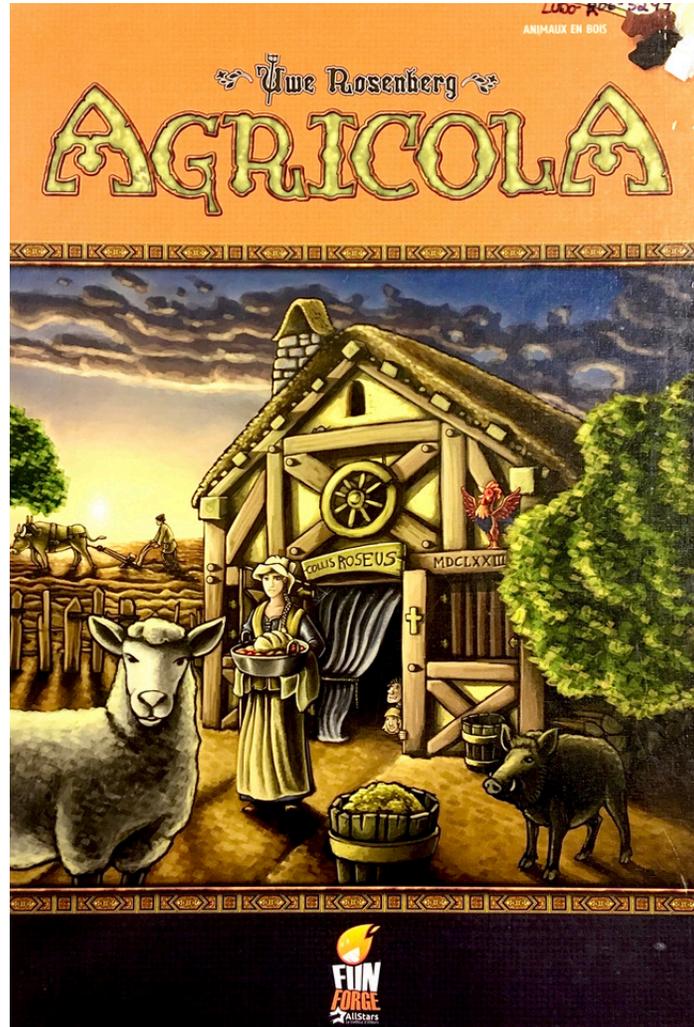
en voici quelques exemples

Ils sont rangés dans notre espace administratif,
alors il suffit de demander à une ludothécaire pour les emprunter.

L'emprunt des jeux experts est gratuit pour les membres
de la Ludothèque de Sainte-Foy
et est 4,50 \$ par jeu loué pour les non-membres.

Pour l'information sur notre horaire, adresse, etc. consultez le site Web : <https://ludothequesaintefoy.org>

Agricola



Célèbre jeu de stratégie complexe portant sur le développement agricole, Agricola vous permettra, que vous soyez seul ou plusieurs, de développer votre ferme, tout en vous assurant de récolter assez de ressources pour nourrir tout le monde ! Agriculture, élevage, récolte, aménagement, agrandissement, entretien et plusieurs autres aptitudes sont présentes dans ce célèbre jeu !

Nombre de joueurs : 1 à 5

Durée approximative de la partie : 30 à 150 minutes

Âge recommandé : 12 ans +

Se joue seul (D101) ou
en compétition (D301)



Ancient Knowledge



Protégez les civilisations contre l'oubli ! Ancient Knowledge est un jeu de cartes stratégique dans lequel vous érigez des monuments et construisez des artefacts. Votre but : transmettre vos connaissances à travers le temps. Ce dernier rendra en effet vos constructions éphémères, les condamnant peu à peu à l'oubli. Il vous appartient donc de trouver les meilleures synergies pour transmettre le savoir avant le déclin des monuments emblématiques que vous avez érigés. Des pyramides mexicaines au Sphinx de Gizeh, en passant par les célèbres villes de Tiwanaku ou de Babylone, seuls les plus habiles bâtisseurs sauront briller à travers les âges et remporter la victoire. Car dans ce jeu, votre seul ennemi est le temps. Prouvez à vos adversaires que vous êtes le digne représentant de votre Héritage !

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée approximative de la partie : 30 minutes

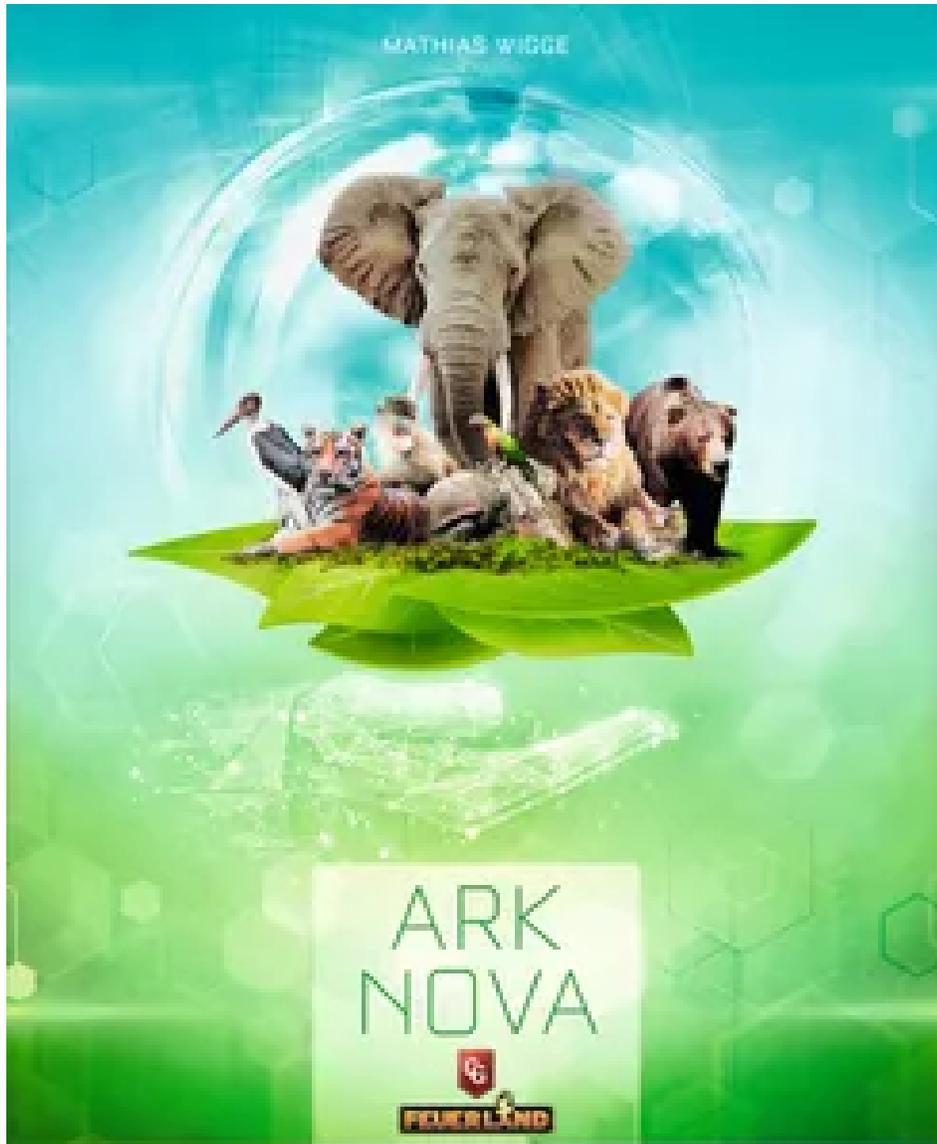
Âge recommandé : 12 ans +

Se joue en
compétition (D301)





Ark Nova



Dans Ark Nova, vous planifiez et construisez un zoo moderne, géré de manière scientifique. Vous créez des enclos, hébergez des animaux et soutenez des projets de protection des espèces dans le monde entier afin de construire le zoo le plus attrayant. Des spécialistes et des constructions spéciales vous aideront à atteindre cet objectif.

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée approximative de la partie : 90 à 150 minutes

Âge recommandé : 14 ans +

Se joue seul (D101) ou
en compétition (D301)



Ascension



Puissance, stratégie, guerre, armée et destin sont au rendez-vous dans le jeu Ascension. Accumulez des héros, assemblez votre armée et tentez de vaincre l'ennemi dans ce jeu prenant place dans un monde fantastique fascinant !

Nombre de joueurs : 1 à 4

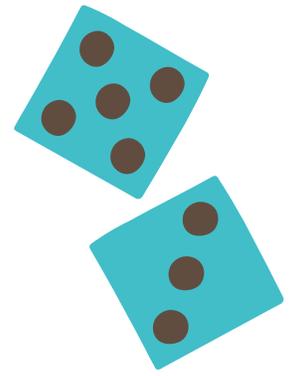
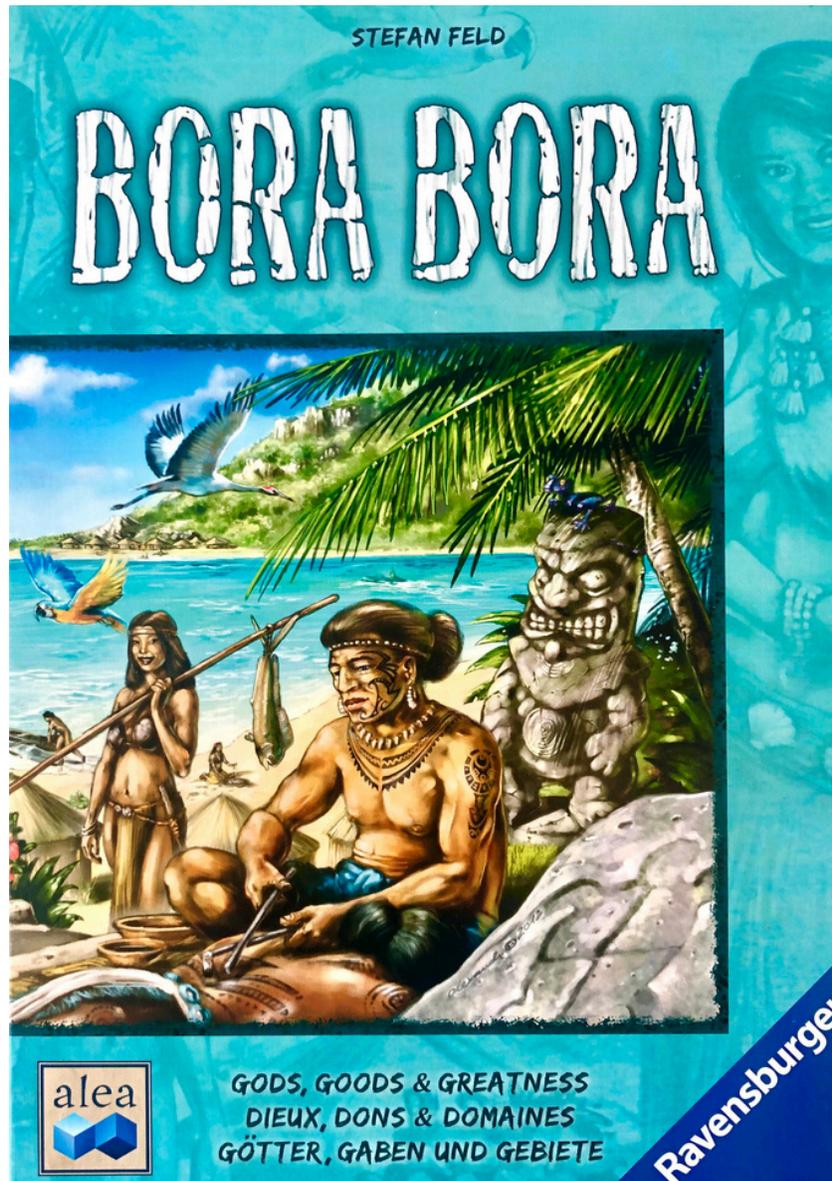
Durée approximative de la partie : 30 minutes

Âge recommandé : 14 ans +

Se joue seul (D101) ou
en compétition (D301)



Bora Bora



Vous aimez les jeux de stratégie qui se joue sur une longue durée de jeu? Bora Bora est pour vous ! Vous serez amené à développer votre territoire sur de magnifiques îles du Pacifique, tout en maniant stratégie, pouvoir et prestige.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée approximative de la partie : 60 à 120 minutes

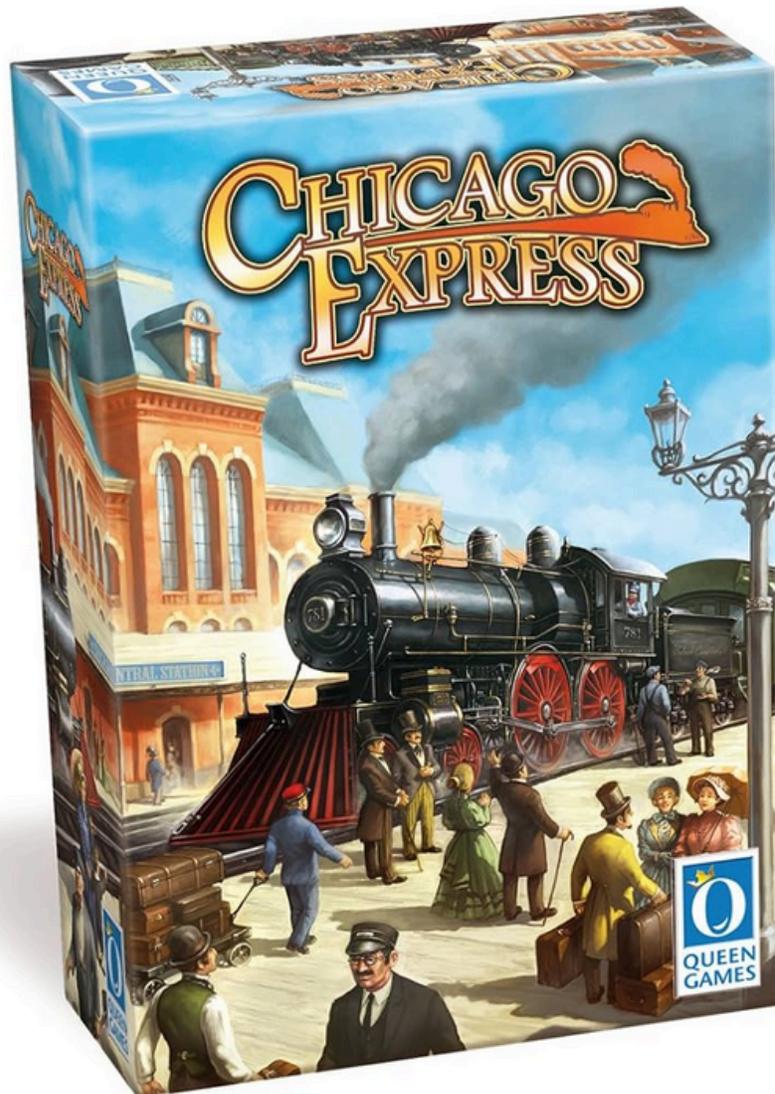
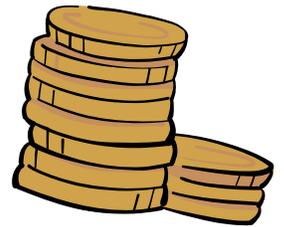
Âge recommandé : 12 ans +

**Se joue en compétition
(D301)**





Chicago Express



Dans l'Amérique du XIXe siècle, les joueurs tentent de réaliser les plus importants bénéfices possibles en acquérant des participations dans les compagnies ferroviaires en plein essor. Ils peuvent pour cela faire trois actions différentes : vendre une action aux enchères, développer une case de jeu, étendre le réseau ferroviaire. Grâce à ces actions, les joueurs peuvent augmenter la valeur des actions ferroviaires et leurs bénéfices. Le joueur qui investit le plus habilement et réalise les plus gros gains gagne la partie. Un classique du catalogue Queen Games réédité pour les 25 ans de l'éditeur.

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée approximative de la partie : 60 minutes

Âge recommandé : 12 ans +

Se joue en
compétition (D301)



Cuba



Cuba est un jeu évolutif où les joueurs seront amenés à incarner différents rôles, tout en faisant prospérer leur région. Cultivez, exploitez, négociez, influencez, dominez et fabriquez stratégiquement les biens et les ressources pour prospérer et espérer remporter la partie !

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée approximative de la partie : 75 à 120 minutes

Âge recommandé : 10 ans +



**Se joue en compétition
(D301)**



Dune



Basé sur les romans à succès de science-fiction de Frank Herbert, le jeu Dune vous plongera au cœur de combats pour prendre le contrôle de différents territoires en espérant contrôler la ressource la plus précieuse de tout l'univers... Vous aimez la science-fiction, les combats, l'espace et l'univers extraordinaire de Dune, ce jeu est pour vous !

Nombre de joueurs : 2 à 6

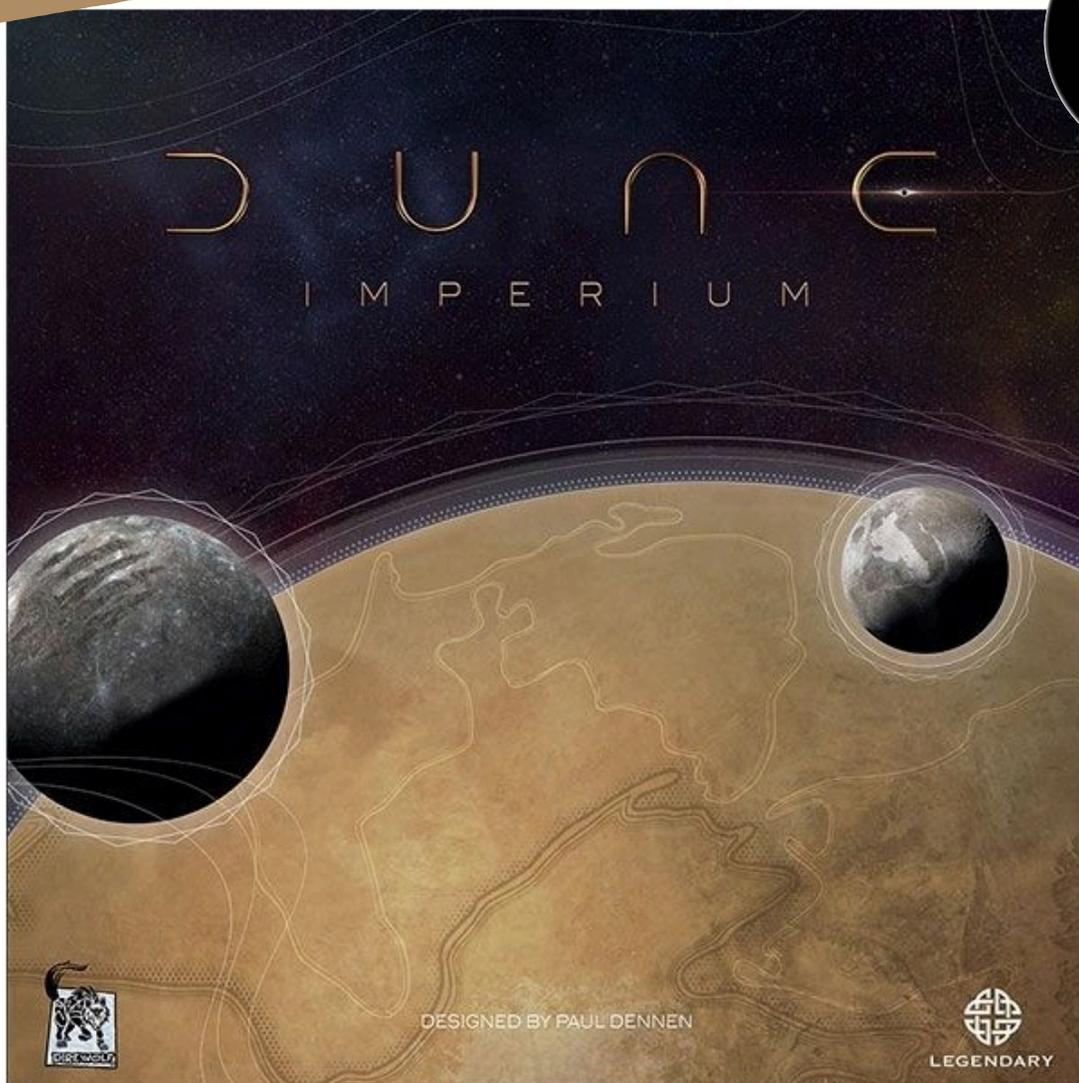
Durée approximative de la partie : 120 à 180 minutes

Âge recommandé : 14 ans +

**Se joue en compétition
(D301)**



Dune : Imperium



Dune : Imperium emploie le deck-building pour ajouter une mécanique astucieuse d'informations cachées au traditionnel placement d'ouvriers.

Vous commencez avec une carte de Dirigeant, et un deck identique pour tous les joueurs. Alors que vous allez acquérir de nouvelles cartes et façonner votre deck, vos choix définiront vos forces et vos faiblesses. Ces cartes vous permettent d'envoyer vos Agents sur les différents lieux du plateau de jeu, votre stratégie est donc affectée par l'évolution-même de votre deck. Vous pouvez devenir un puissance militaire, capable de déployer plus de troupes que vos adversaires, ou vous pouvez acquérir des cartes vous ouvrant les portes des quatre factions politiques représentées dans le jeu : l'Empereur, la Guilde Spatiale, l'Ordre du Bene Gesserit et bien sûr, les Fremens.

Nombre de joueurs : 1 à 4

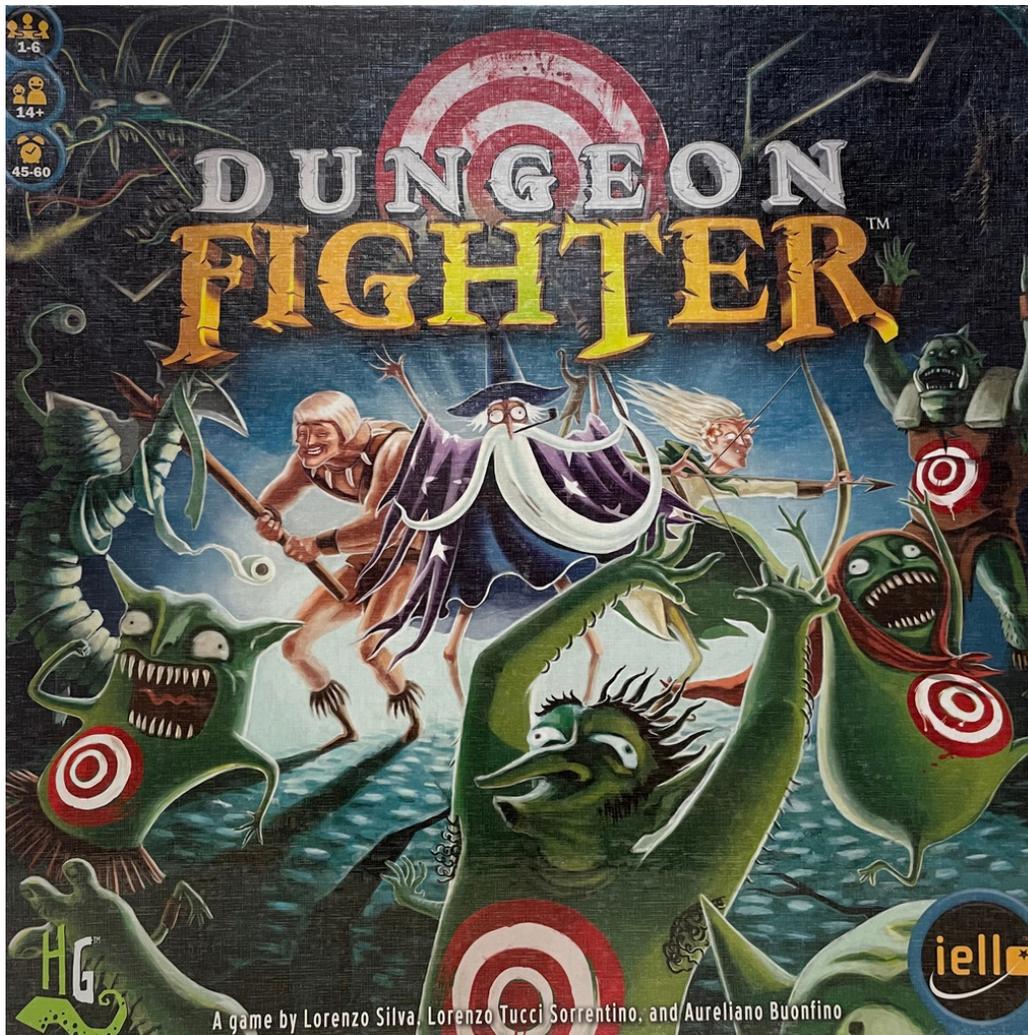
Durée approximative de la partie : 60 à 120 minutes

Âge recommandé : 13 ans +

Se joue seul (D101)



Dungeon Fighter



Dungeon Fighter est un jeu coopératif qui vous demandera, en équipe et avec humour, de vous évader d'un donjon rempli de monstres et de pièges ! Armé de vos dés et de vos capacités spéciales, vous n'avez qu'à les lancer et espérer atteindre la cible qui repoussera les redoutables monstres qui se trouvent sur votre chemin.

Nombre de joueurs : 1 à 6

Durée approximative de la partie : 45 minutes

Âge recommandé : 14 ans +

Se joue seul (D101) ou
en coopération (D401)





Earth



Créez des écosystèmes autosuffisants dans un jeu aux règles simples, offrant de multiples possibilités stratégiques. Choisissez judicieusement les cartes qui composeront votre île parmi plus de 358 cartes uniques et placez-les stratégiquement afin de créer un environnement prospère. Découvrez de nouvelles synergies et connexions à chaque partie, et expérimentez la diversité de la nature!

Nombre de joueurs : 1 à 5

Durée approximative de la partie : 45 à 90 minutes

Âge recommandé : 13 ans +

Se joue seul (D101) ou
en compétition (D301)





Escape Room

Le jeu



Ressentez l'excitation et profitez de l'ambiance mystérieuse d'un Escape Game dans votre propre maison! Comme c'est le cas dans la plupart des Escape Room du monde, vous êtes « enfermés » dans le jeu et votre objectif est de trouver les codes qui vous permettront de vous « échapper » en résolvant des énigmes et des casse-têtes. Tout cela en moins de 60 minutes. Faites marcher vos méninges ! Le travail d'équipe, une bonne communication, de l'ingéniosité, de la créativité, de la logique et un bon sens de l'observation seront très importants.



Nombre de joueurs : 3 à 5

Durée approximative de la partie : 60 minutes

Âge recommandé : 16 ans +

Se joue en
coopération
(D401)



Finspan



Avec une nouvelle approche des mécanismes de construction de tableau et d'exploration d'habitats — le plateau est orienté verticalement pour simuler la plongée sous-marine, et votre personnage est un plongeur ! Vous êtes un chercheur marin qui cherche à trouver et à observer toute une gamme de vie aquatique dans la « Sunlight Zone » colorée, la fantomatique « Twilight Zone » et la sombre « Midnight Zone » des mers et des océans du monde entier.



Nombre de joueurs : 1 à 5

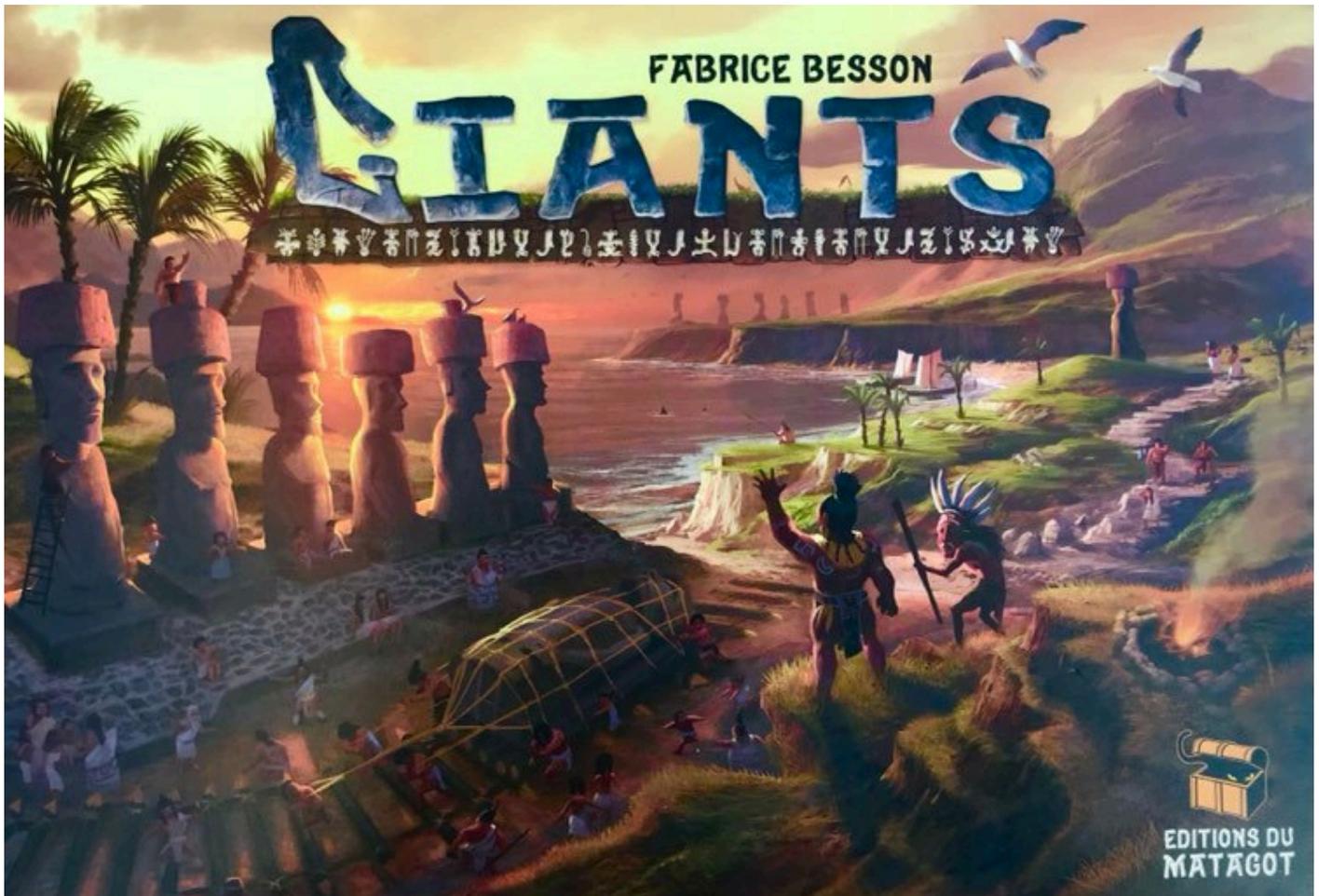
Durée approximative de la partie : 60 minutes

Âge recommandé : 10 ans +

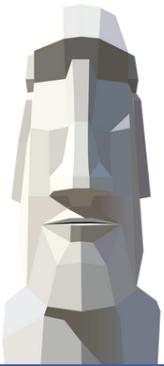
**Se joue en
compétition (D301)**



Giants



Mêlant le peuple Rapanui et les mystérieuses statues moais de l'île de Pâques, le jeu Giants vous plongera tête première dans une quête de pouvoir et de stratégies à travers les siècles. «Devenez le chef de tribu le plus prestigieux, accumulez les puissantes tablettes Rongo-Rongo, érigez les plus imposantes statues, utilisez les pouvoirs de votre sorcier et entrez dans la légende ! »



Nombre de joueurs : 3 à 5

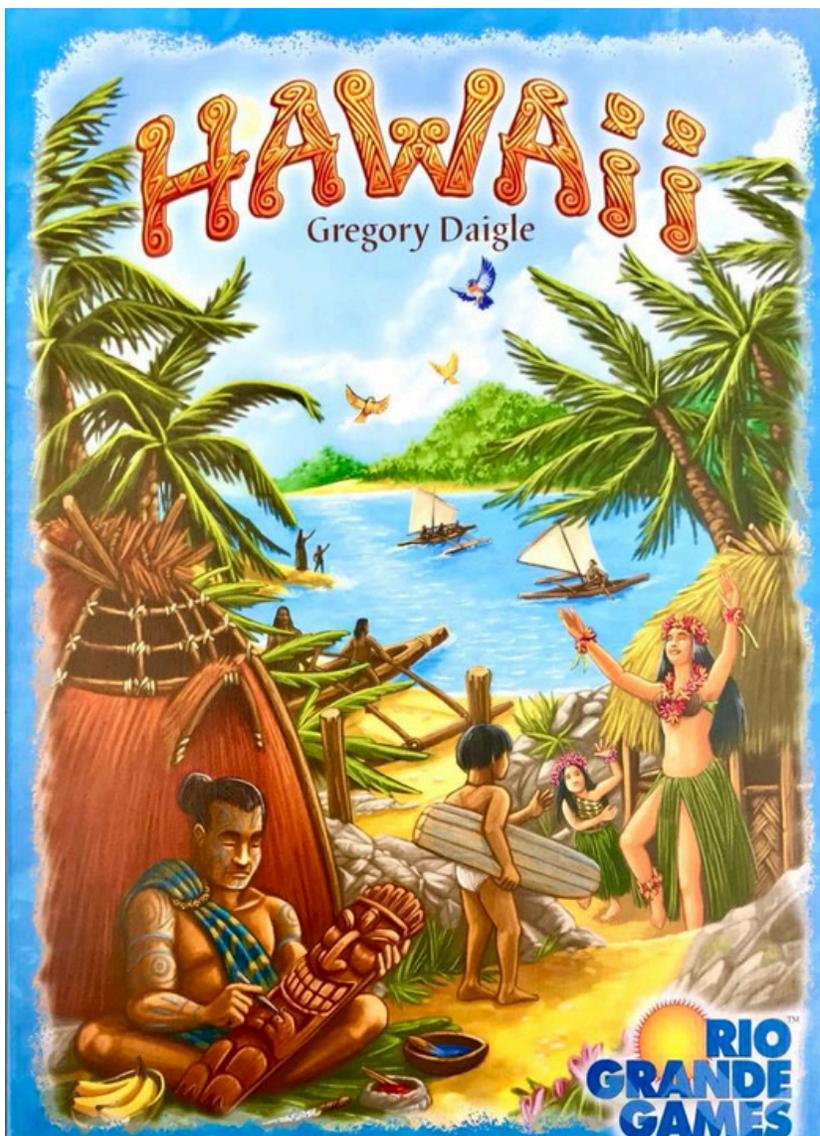
Durée approximative de la partie : 60 à 150 minutes

Âge recommandé : 10 ans +

Se joue en
compétition (D301)



Hawaii



Tout en vous permettant de jouer sur plusieurs plateaux de jeux variables à chaque partie jouée, Hawaii vous demandera d'user de stratégie afin de choisir quand, comment et où développer le plus beau village sur l'île d'Hawaii. Au verso de la boîte de jeu les règles sont en anglais, mais les règlements dans la boîte sont en français.

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée approximative de la partie : 60 à 90 minutes

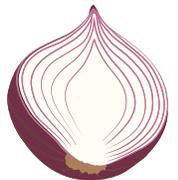
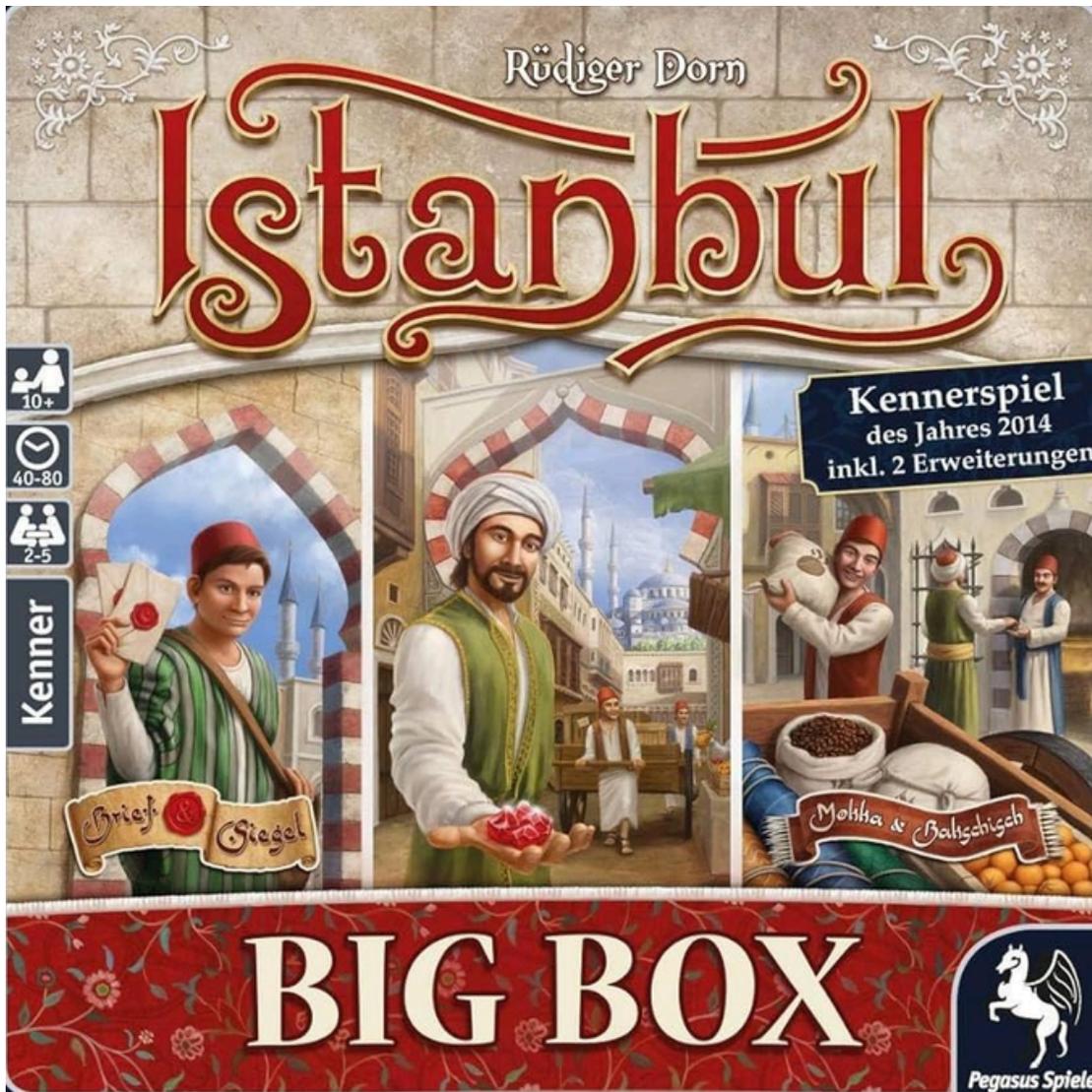
Âge recommandé : 13 ans +

Se joue en
compétition (D301)





Istanbul



C'est le souk au grand bazar d'Istanbul! Dans les allées étroites encombrées par les étals, les marchands et leurs assistants s'affairent à dénicher les plus belles affaires et doubler leurs concurrents. Leur sens des affaires et de l'organisation sont mis à rude épreuve : les Charrettes doivent être remplies de marchandises aux entrepôts et rapidement transportées par les assistants vers les meilleures destinations.

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée approximative de la partie : 60 minutes

Âge recommandé : 10 ans +

**Se joue en compétition
(D301)**





La Famiglia



Dans ce jeu pour 4 joueurs, deux équipes se disputent de la Sicile pendant la Grande Guerre de la Mafia. Lutte pour que votre famille prenne le contrôle de la Sicile. Six familles mafieuses différentes, chacune dotée de capacités spéciales, sont à votre disposition. Les tours de jeu sont divisés en deux phases : Dans la phase de planification, vous développez vos capacités et apportez des combattants ainsi que des ordres secrets sur le plateau de jeu. Dans la phase de combat, ces ordres sont révélés et exécutés. Vous utilisez alors vos chasseurs et vos bombes pour dominer le plus grand nombre de régions possible. Le système de combat est à la fois simple et innovant, faisant de chaque combat un duel psychologique passionnant. L'équipe qui combinera et coordonnera le mieux ses capacités dominera finalement la Sicile. La Famiglia est un jeu d'équipe extraordinaire qui procure une excitation durable grâce à des capacités asymétriques et à une configuration de jeu variable.

Nombre de joueurs : 4

Durée approximative de la partie : 90 à 180 minutes

Âge recommandé : 16 ans +

**Se joue en
compétition (D301)**



Le Château Blanc



Le Château Blanc est un Eurogame qui associe des mécaniques de gestion de ressources, de placement d'ouvriers et de placement de dés pour effectuer des actions. Au cours de la partie, répartie en trois manches, les joueurs envoient des membres de leur clan s'occuper des jardins, défendre le château ou progresser dans l'échelle sociale de la noblesse. À la fin de la partie, ces actions attribuent des points de victoire aux joueurs de diverses manières

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée approximative de la partie : 80 minutes

Âge recommandé : 12 ans +

Se joue en
compétition (D301)



Les Chevaliers de la Table Ronde



En coopération avec les autres joueurs autour de la table, ce jeu vous permettra d'incarner un chevalier de la célèbre Table Ronde et de tenter de vaincre les troupes ennemies. De nombreuses quêtes s'offrent au groupe et elles vous guideront vers les multiples combats à mener. Attention ! Peut-être se trouve-t-il un traître parmi votre groupe, qui viendra vous mettre des bâtons dans les roues !



Nombre de joueurs : 3 à 7

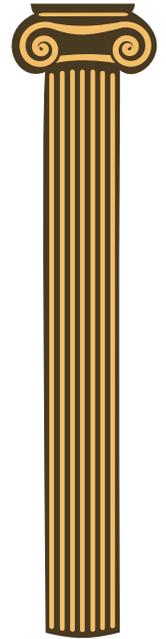
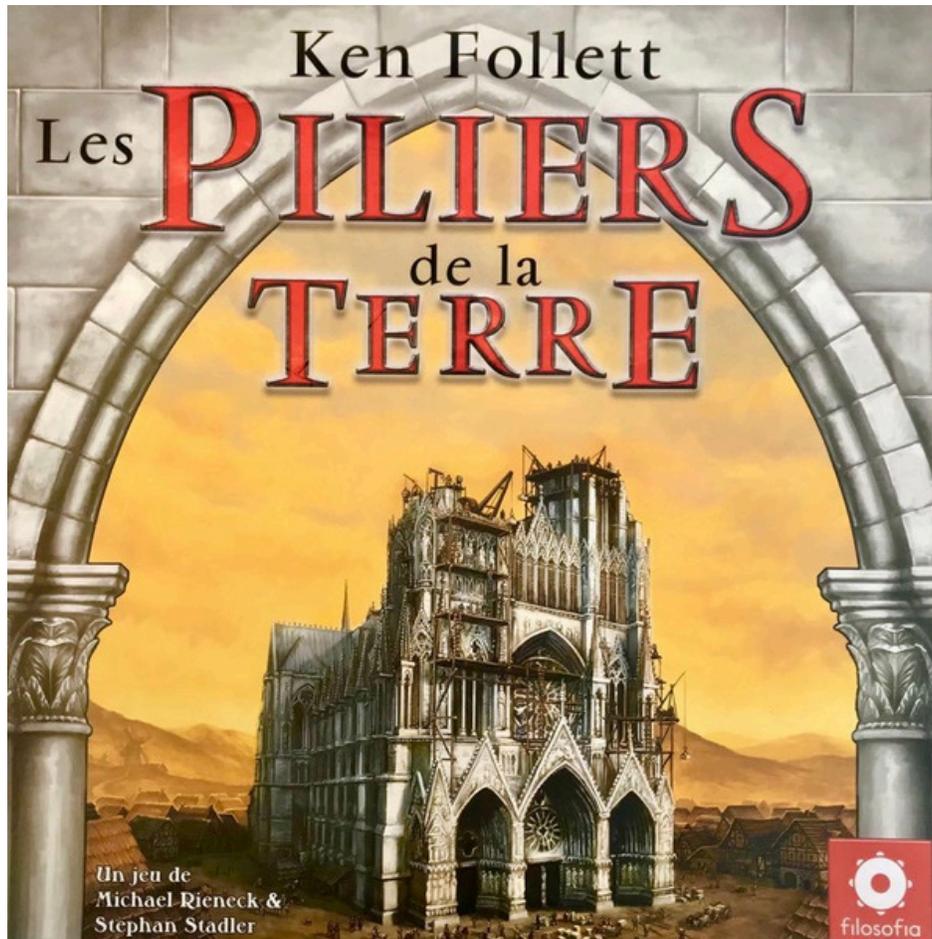
Durée approximative de la partie : 90 minutes

Âge recommandé : 10 ans +

**Se joue en
coopération (D401)**



Les Piliers de la Terre



Basé sur le célèbre roman historique du même nom, de l'auteur Ken Follett, Les Piliers de la Terre vous amènera à bâtir la plus grande et la plus belle cathédrale d'Angleterre au XIIème siècle. Vous incarnerez le maître constructeur de ce chantier, qui sera chargé de superviser les ouvriers et les ressources pour mener le projet à terme. Attention de ne pas manquer d'ouvriers et de ressources, car vos actions par tour de jeu sont limitées !

Nombre de joueurs : 2 à 4

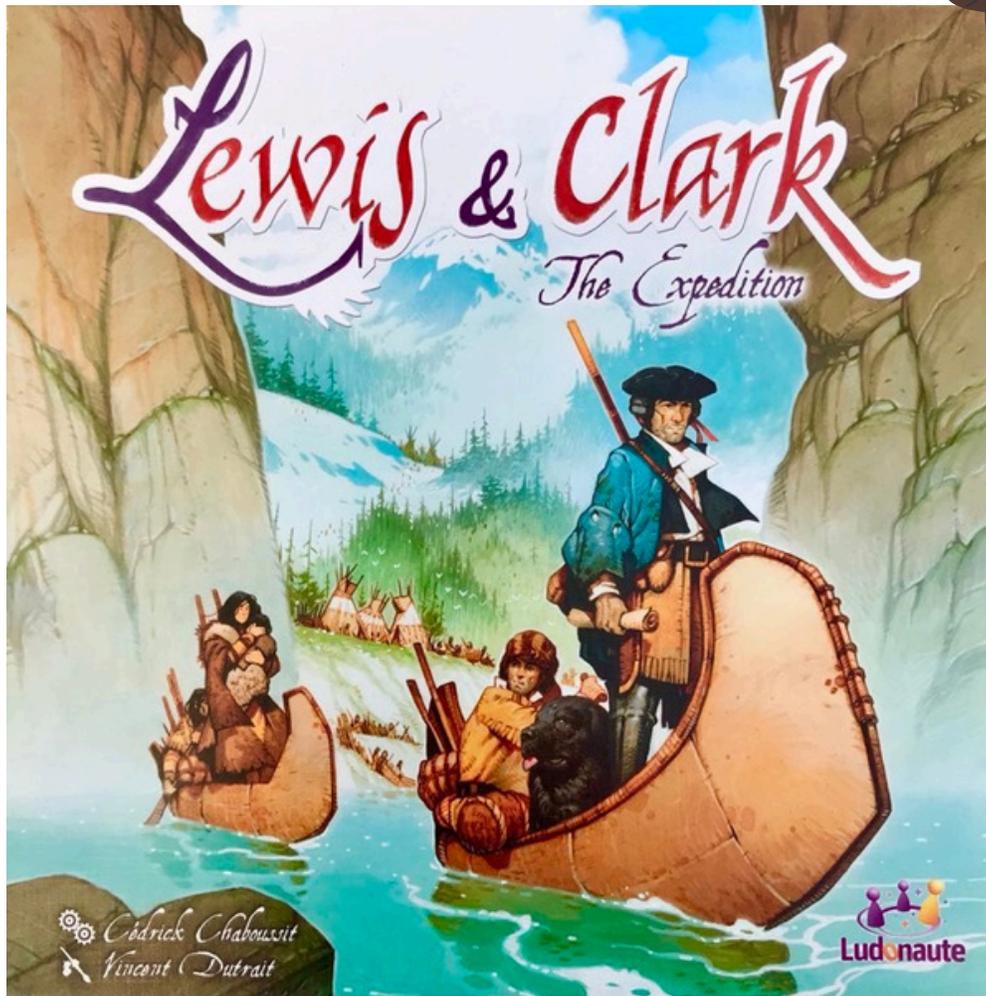
Durée approximative de la partie : 90 à 120 minutes

Âge recommandé : 12 ans +

Se joue en
compétition (D301)



Lewis & Clark



En 1804, les États-Unis envoient en expédition Lewis & Clark pour explorer les nouveaux territoires inconnus et mystérieux de l'Ouest. Vous serez amené à vous mettre dans la peau d'un explorateur qui aura pour mission d'être le premier arrivé au Pacifique. Une gestion efficace de vos ressources et une stratégie mêlant optimisation et force seront de mise pour réussir cette expédition.

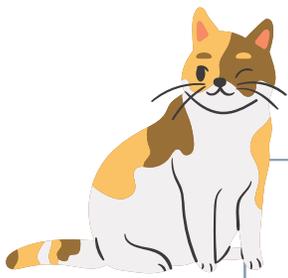
Nombre de joueurs : 1 à 5

Durée approximative de la partie : 30 à 60 minutes

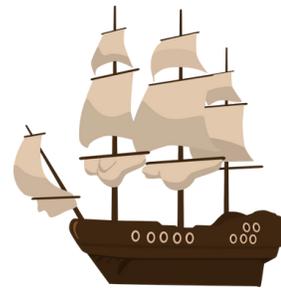
Âge recommandé : 14 ans +

Se joue seul (D101) ou
en compétition (D301)





L'Île des chats



Explorez l'île, récupérez des trésors anciens et bien entendu sauvez un maximum de chats. Entreposez le tout sur votre rafiote avant de repartir pour l'Impasse des Miaulements. Placez les chats par famille, recouvrez les rats et les cartes Trésors et remplissez au mieux les cases de votre bateau et les objectifs des Traditions. Vous avez 5 jours pour tenter de remporter la partie.

Nombre de joueurs : 1 à 4

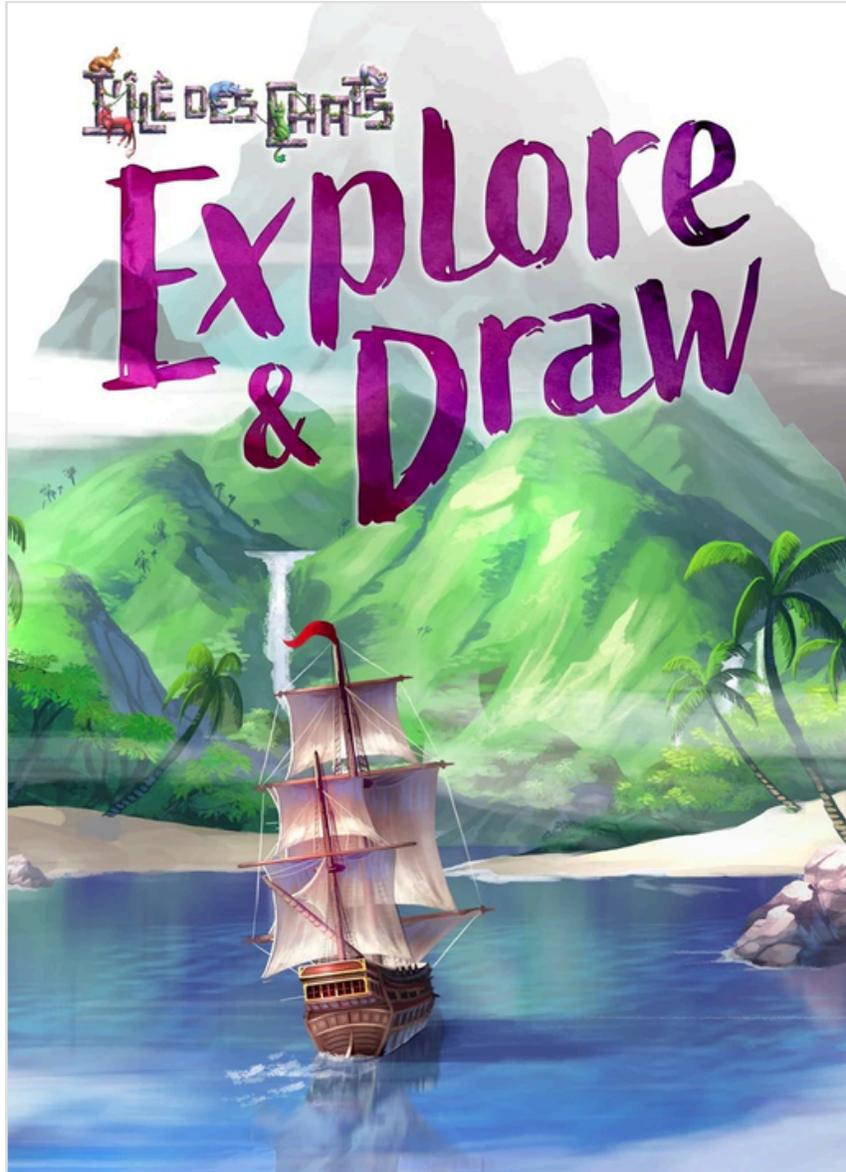
Durée approximative de la partie : 60 à 90 minutes

Âge recommandé : 8 ans +

Se joue seul (D101) ou
en compétition (D301)



L'Île des chats : Explore and Draw



L'Île des Chats - Explore & Draw présente un gameplay similaire à celui de L'Île des Chats, mais les joueurs choisissent désormais un ensemble de cartes à chaque tour au lieu de les tirer, puis ils dessinent leurs découvertes sur leur bateau.

Nombre de joueurs : 1 à 6

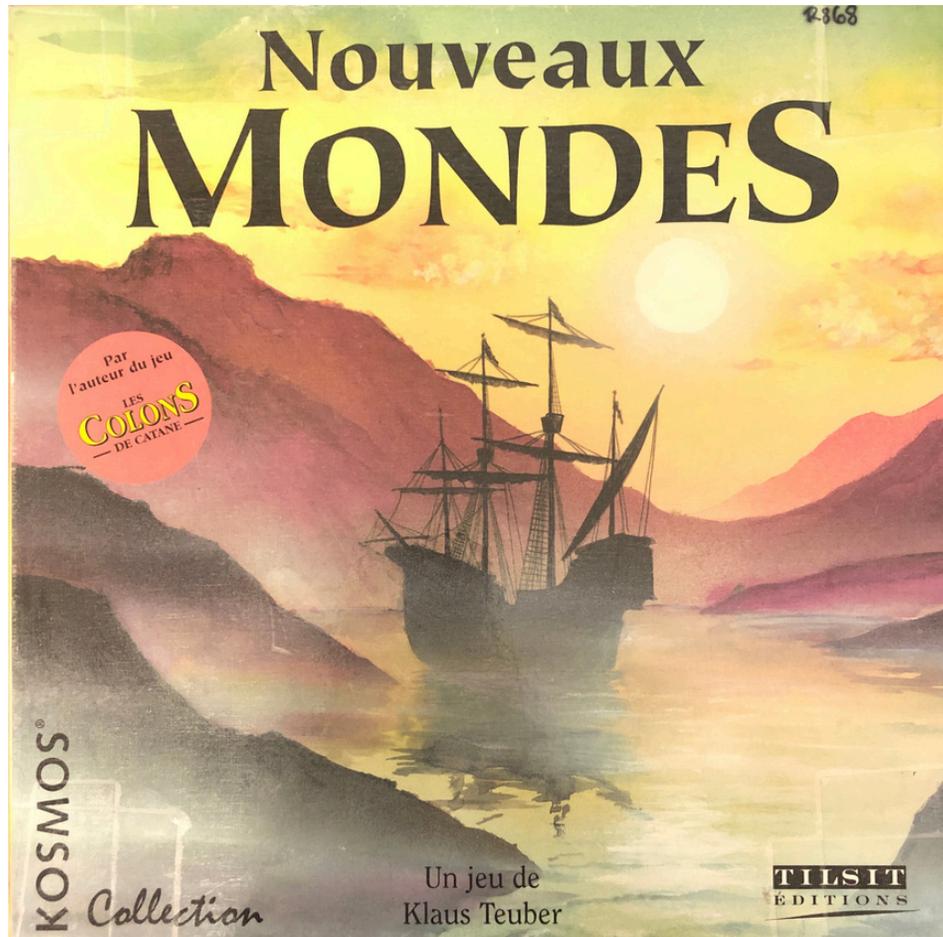
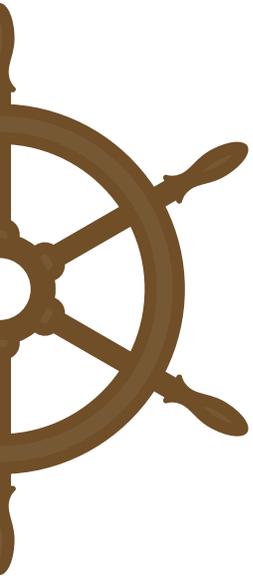
Durée approximative de la partie : 30 à 45 minutes

Âge recommandé : 8 ans +

Se joue seul (D101) ou
en compétition (D301)



Nouveaux mondes



«À chaque tour de jeu, vous devez initier une exploration (qui démarre du bord du plateau ou d'une région déjà découverte), acheter des tuiles visibles ou cachées pour découvrir de nouvelles régions et progresser votre navire, et éventuellement accoster une île pour y asseoir votre influence coloniale. Lorsqu'une île est totalement découverte, les joueurs présents gagnent des points de victoire en fonction de la taille de l'île, de la présence éventuelle de bonus, et de l'influence qu'ils y exercent.»

Nombre de joueurs : 2 à 4

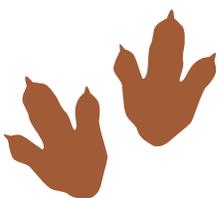
Durée approximative de la partie : 120 minutes

Âge recommandé : 10 ans +

**Se joue en compétition
(D301)**



Paleo



Paleo est un jeu coopératif d'aventure, basé dans la préhistoire, dans lequel les joueurs tentent de garder leurs humains vivants, tout en complétant des missions. Parfois, il faudra une tente, ou de quoi se tenir au chaud, mais tout cela n'est rien à côté de votre réelle mission : Peindre un mammoth sur un rocher pour qu'on se souvienne de vous des millénaires durant.

Nombre de joueurs : 2 à 4

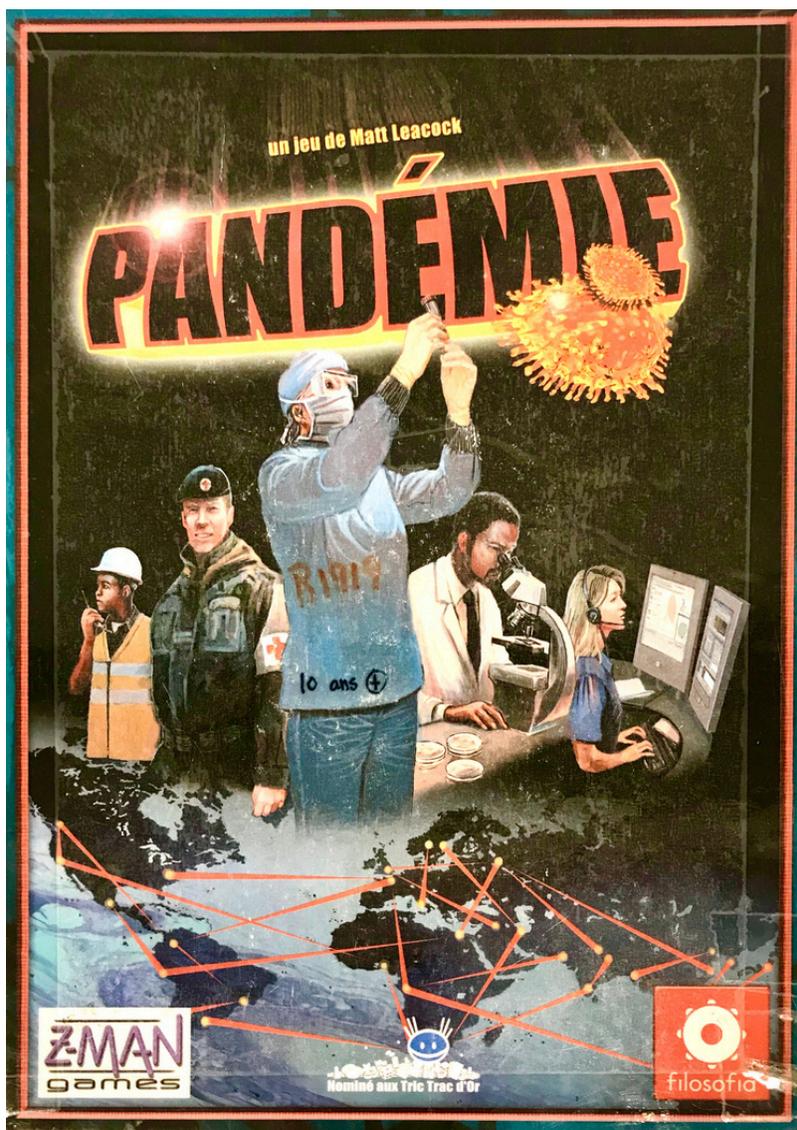
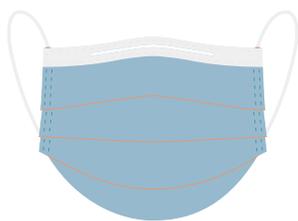
Durée approximative de la partie : 40 à 60 minutes

Âge recommandé : 10 ans +

**Se joue en
coopération (D401)**



Pandémie



Tout en coopérant avec les autres joueurs, vous serez amené à combattre des maladies à travers le monde ! Vous allez incarner différents rôles pour my parvenir mais serez-vous capable de sauver le monde de maladies mortelles ? Dépêchez-vous avant que les virus ne se propagent ! Une métaphore pour comprendre la récente pandémie. (première édition)

Nombre de joueurs : 2 à 4

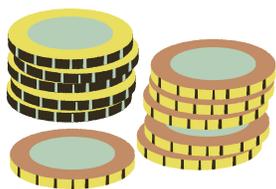
Durée approximative de la partie : 45 minutes

Âge recommandé : 10 ans +

**Se joue en
coopération (D401)**



Pandémie



Tout en coopérant avec les autres joueurs, vous serez amené à combattre des maladies à travers le monde ! Serez-vous capable de sauver le monde de maladies mortelles ? Dépêchez-vous avant que les virus ne se propagent ! Une métaphore pour comprendre la récente pandémie. (2e édition)

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée approximative de la partie : 45 minutes

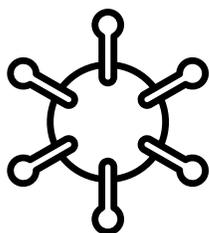
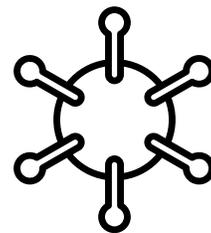
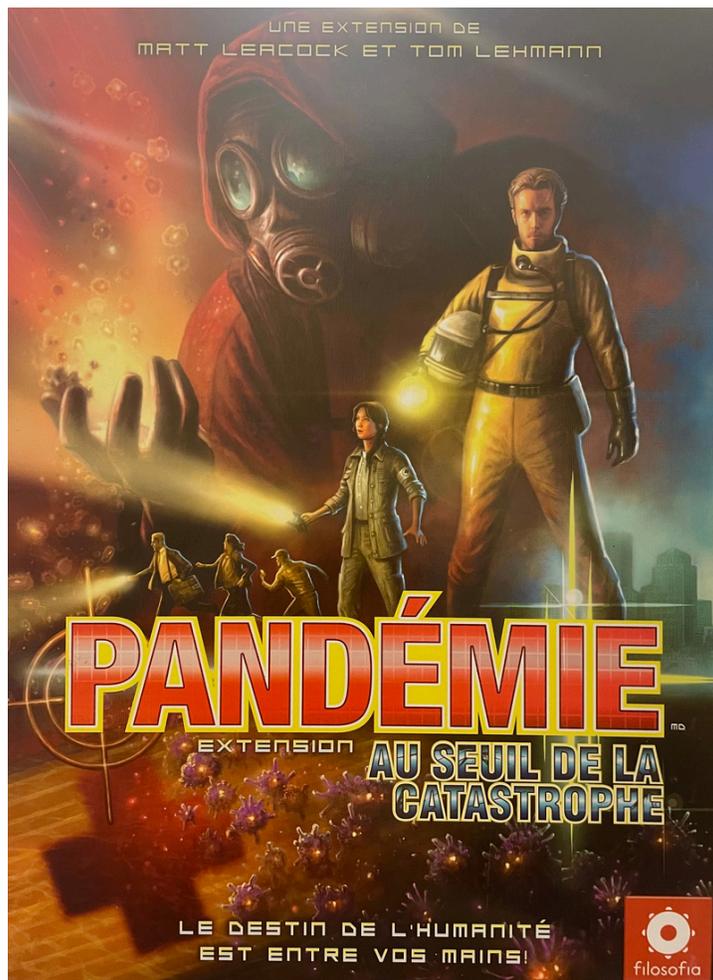
Âge recommandé : 10 ans +

Se joue en
coopération (D401)



Pandémie

Extension Au seuil de la catastrophe



Tout en coopérant avec les autres joueurs, vous serez amené à combattre des maladies à travers le monde ! Serez-vous capable de sauver le monde de maladies mortelles ? Dépêchez-vous avant que les virus ne se propagent ! Cette extension vous proposent plusieurs défis tous plus excitants les uns que les autres ! Une belle métaphore pour comprendre la récente pandémie.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée approximative de la partie : 45 minutes

Âge recommandé : 10 ans +

Se joue en
coopération (D401)



Photosynthesis



« Différentes essences d'arbres rivalisent pour pousser et contrôler le terrain de la petite île ensoleillée. Chaque arbre grandit s'il reçoit assez de soleil et projette une ombre proportionnelle à sa taille. Quand un arbre arrive au terme de son cycle de vie, les joueurs gagnent un nombre de points relatif à la qualité du terrain où il a poussé. Obtenez le plus de points en menant les arbres au terme de leur cycle de croissance dans les endroits les plus intéressants. »

Nombre de joueurs : 2 à 4

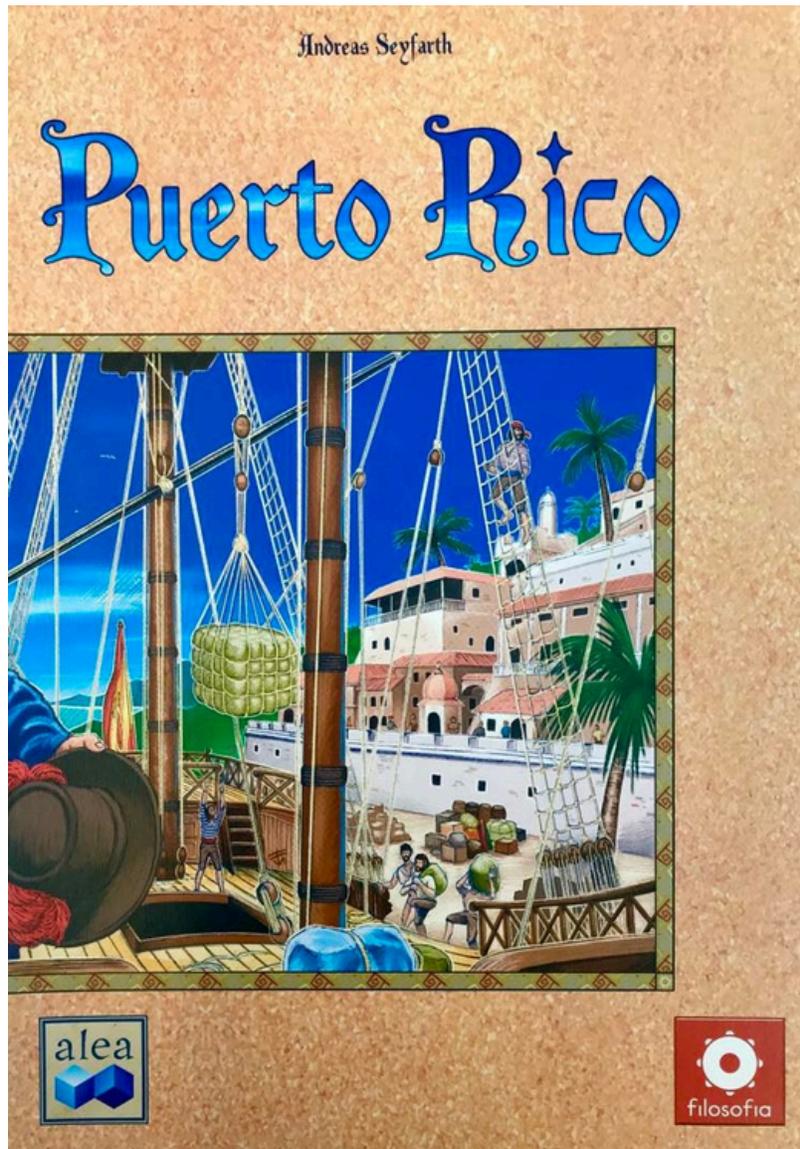
Durée approximative de la partie : 45 à 60 minutes

Âge recommandé : 8 ans +

Se joue en compétition
(D301)



Puerto Rico



Puerto Rico est un jeu de commerce et de gestion qui demandera à chaque joueur d'incarner un personnage possédant chacun leurs propres actions : paysan, artisan, marchand, capitaine, intendant et plusieurs autres. Vous serez amené à user de stratégie pour tenter de remporter la partie !

Nombre de joueurs : 2 à 5

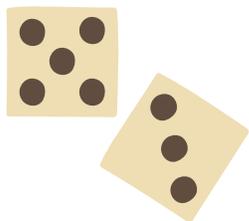
Durée approximative de la partie : 90 minutes

Âge recommandé : 12 ans +

Se joue en compétition
(D301)



Res Arcana



« Res Arcana invite 2 à 4 joueurs à choisir leur mage parmi un alchimiste, une druidesse et une nécromancienne, créer d'étranges artefacts, invoquer des dragons et rivaliser pour la possession d'antiques monuments et de lieux de puissance pour remporter la victoire. »

Nombre de joueurs : 2 à 4

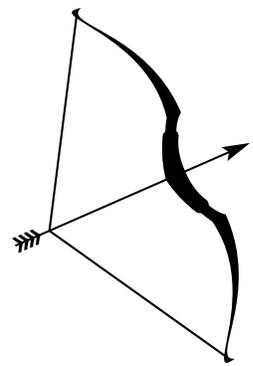
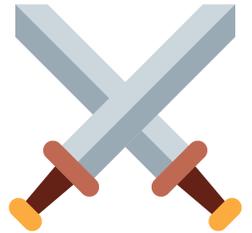
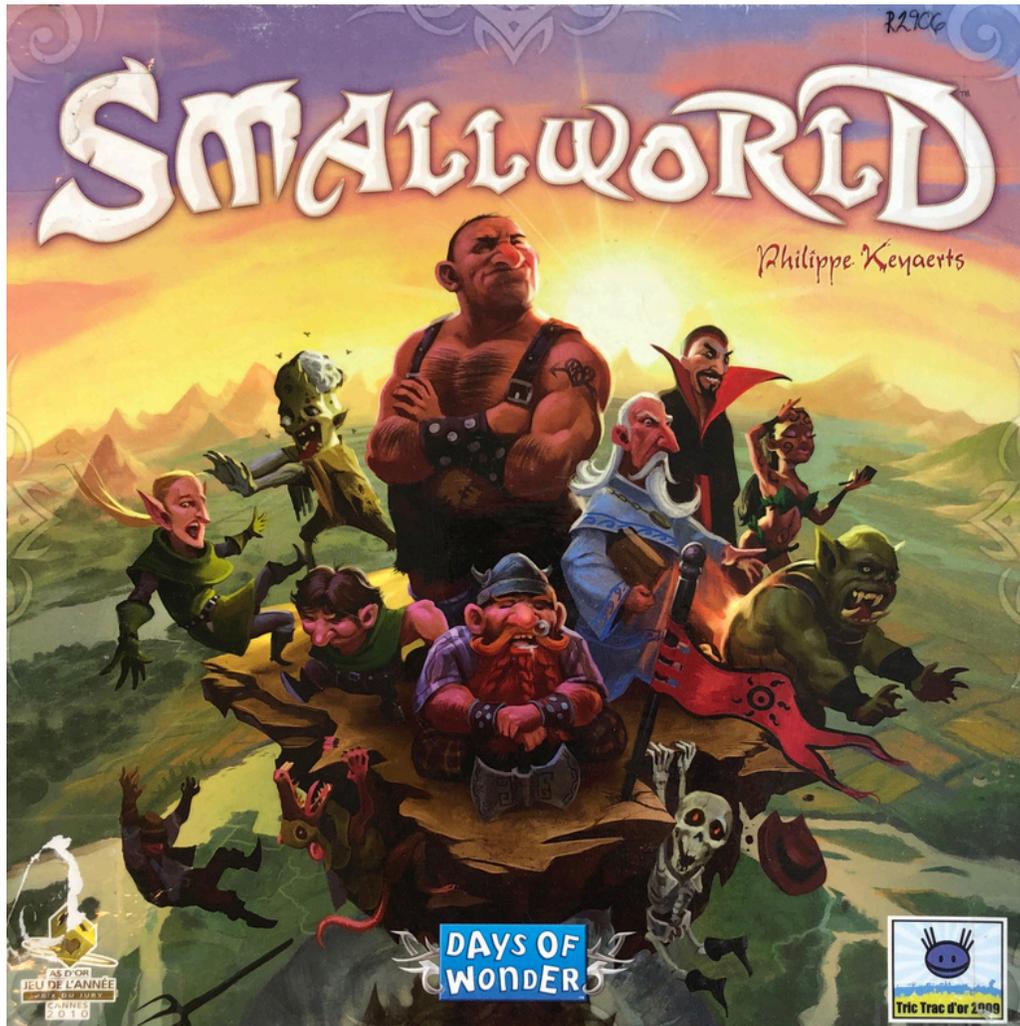
Durée approximative de la partie : 60 minutes

Âge recommandé : 10 ans +

Se joue en compétition
(D301)



Smallworld



«Il n'y a pas assez de place pour tous dans Small World ! Trop de Peuples vivent sur votre territoire - un territoire que vos ancêtres vous ont légué pour que vous bâtissiez un empire et dominiez le monde ! »

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée approximative de la partie : 40 à 80 minutes

Âge recommandé : 8 ans +

Se joue en compétition
(D301)



Terraforming mars : Le jeu de dés



Nous avons enfin établi des colonies sur Mars. Cependant, nous sommes maintenant confrontés à un défi encore plus grand: donner vie à la planète et façonner un nouveau foyer pour l'humanité! Votre corporation sera-t-elle en mesure d'ouvrir la voie? Basé sur le jeu de stratégie à succès Terraforming Mars, TM le jeu de Dés combine 60 dés personnalisés et 159 cartes uniques pour une expérience ludique rapide et simple d'accès en famille ou entre joueurs experts.

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée approximative de la partie : 45 minutes

Âge recommandé : 14 ans +

Se joue seul (D101)



Trolls et princesses



Vous incarnez l'un des quatre clans de trolls et pour obtenir les faveurs du roi des montagnes, vous essayez de l'impressionner. Les joueurs obtiennent des faveurs lorsqu'ils font ce que font habituellement les trolls : échanger des changelings, "embaucher" des humains, abattre des cloches d'église, kidnapper des princesses, construire leur grotte et utiliser la magie des trolls. Pour réussir, les joueurs doivent collecter des ressources et se déplacer autour de leurs trolls pour effectuer différentes actions. Le joueur avec le plus de points de victoire à la fin peut se couronner chef de clan troll ultime.

Nombre de joueurs : 2 à 4

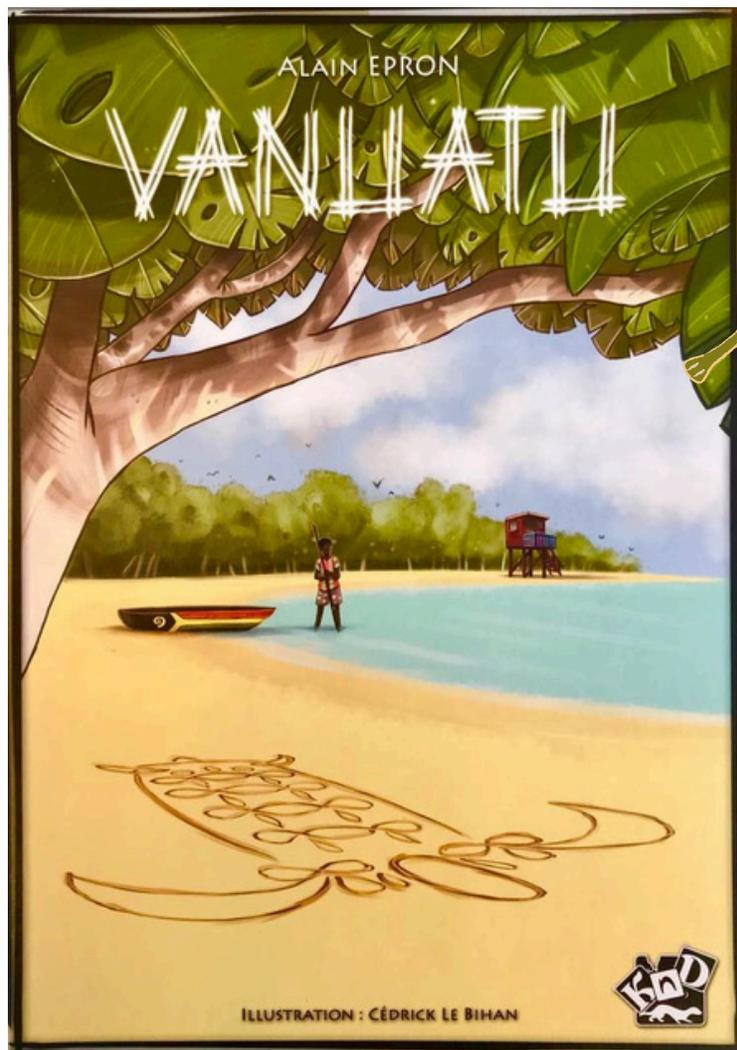
Durée approximative de la partie : 90 à 120 minutes

Âge recommandé : 12 ans +

Se joue en compétition
(D301)



Vanuatu



Ce jeu vous plongera au cœur de Vanuatu, un archipel d'îles paradisiaques où les ressources sont cependant très faibles. Vous devrez donc survivre en récoltant les ressources de l'île pour ensuite les vendre et ainsi espérer demeurer en vie sur ces îles qui ne sont finalement pas si paradisiaques qu'elles en ont l'air !

Nombre de joueurs : 3 à 5

Durée approximative de la partie : 90 minutes

Âge recommandé : 12 ans +

Se joue en compétition
(D301)



Vienna connections



Vienna Connection est un jeu autonome inspiré des mécanismes de jeu de Detective. Dans ce jeu, les joueurs incarnent des agents de la CIA envoyés en Europe en 1977 pendant la guerre froide pour enquêter sur la mort mystérieuse de James Werner, un citoyen américain assassiné à Vienne.

Nombre de joueurs : 1 à 5

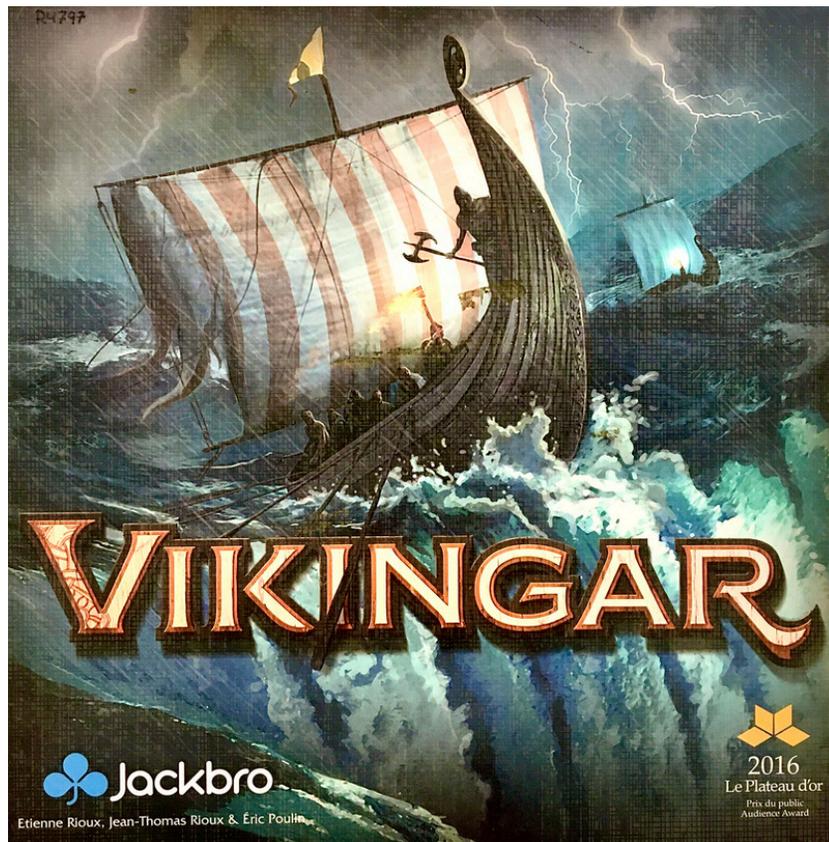
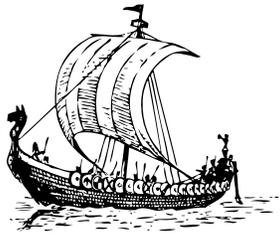
Durée approximative de la partie : 120 à 180 minutes

Âge recommandé : 16 ans +

Se joue seul (D101)



Vikingar



« Les Vikings... terreurs des mers du Nord. Vous n'avez qu'un objectif : quitter le monde des mortels en tant que héro ! Faites face aux aventures imposées par les Ases en explorant la terre des hommes et traversez de façon glorieuse les portes de Valhalla. Pour gagner, vous devrez explorer le monde des mortels avec votre navire, compléter un certain nombre prédéterminé d'aventures divines et vous devrez découvrir les portes menant au monde des Ases qui se trouve à la fin des temps ! »

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée approximative de la partie : 60 à 150 minutes

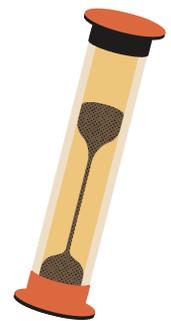
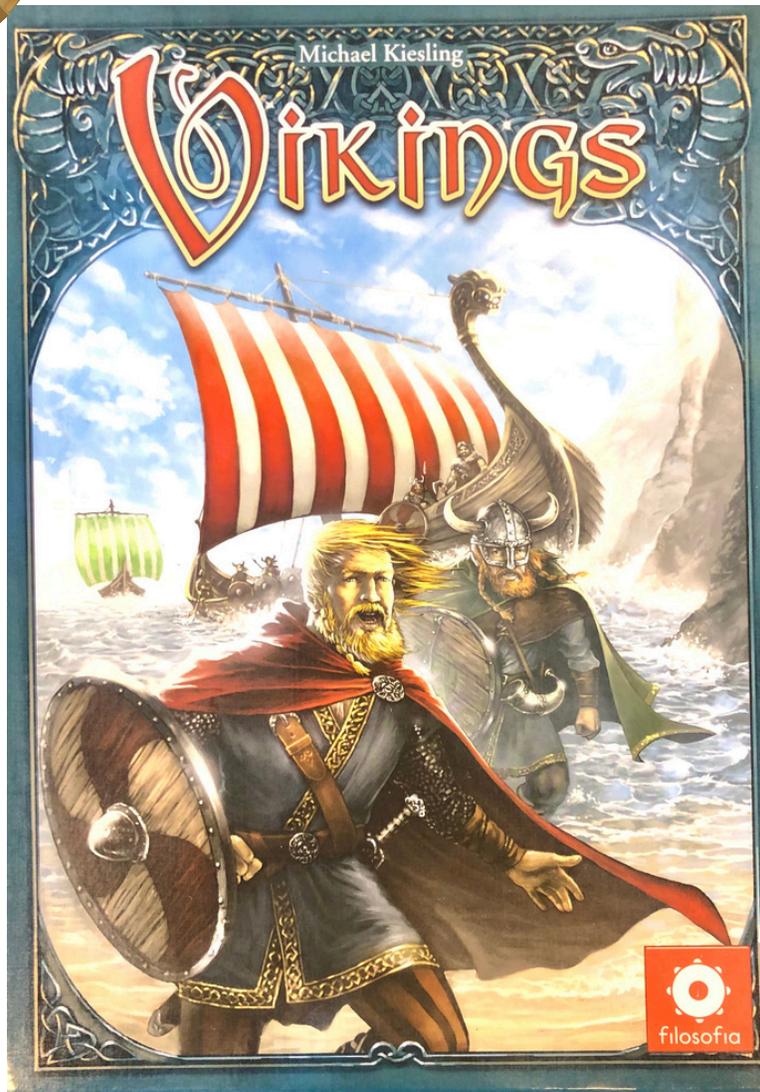
Âge recommandé : 9 ans +

**Se joue en compétition
(D301)**





Vikings



Vikings est un jeu de survie et de combat, qui vous demandera de parcourir les mers à la recherche d'îles à coloniser, tout en combattant les troupes ennemies cherchant à vous voler vos territoires ! Déjouer les ennemis et surveillez la valeur de vos acquisitions pour ainsi tenter de remporter la partie !

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée approximative de la partie : 60 minutes

Âge recommandé : 10 ans +

**Se joue en compétition
(D301)**



Wingspan



Vous êtes des passionnés d'oiseaux : chercheurs, observateurs, ornithologues, ou collectionneurs cherchant à découvrir et attirer les plus beaux spécimens dans votre volière. Chaque oiseau posé déclenche une combinaison d'actions dans un de vos habitats. Chacun de ces habitats se concentre sur un aspect clé de la croissance de votre volière. Agrandissez votre collection d'oiseaux, en piochant parmi des centaines de cartes uniques. Le vainqueur sera le joueur ayant accumulé le plus de points avec ses oiseaux, cartes Bonus, objectifs de fin de manche, nourriture stockée et cartes recouvertes.

Nombre de joueurs : 1 à 5

Durée approximative de la partie : 60 minutes

Âge recommandé : 10 ans +

Se joue seul (D101) ou
en compétition (D301)





Wingspan Asie



Dans cette troisième extension de Wingspan, nous accueillons de nouvelles espèces dans nos habitats en explorant les oiseaux vibrants, intrigants et magnifiques de l'Asie. Ces oiseaux ont été choisis parmi plus de 2 800 espèces vivant en Asie. Il s'agit d'un jeu autonome pour 1 ou 2 joueurs. Un nouveau mode Troupeau est également inclus pour étendre le jeu de base Wingspan à 6 ou 7 joueurs, et ces nouveaux oiseaux et cartes bonus peuvent être combinés avec le jeu de base et/ou les extensions précédentes.

Nombre de joueurs : 1 à 2

Durée approximative de la partie : 60 minutes

Âge recommandé : 10 ans +

Se joue seul (D101) ou
en compétition
(D301)



Wyrmspan



Vous êtes un dracologue amateur dans le monde de Wyrmspan, un endroit où des dragons de toutes formes, tailles et couleurs parcourent les cieux. Explorez un labyrinthe caché que vous avez récemment déterré sur vos terres et attirez ces magnifiques créatures dans le sanctuaire de vos grottes. Au cours d'une partie de Wyrmspan, vous construirez un sanctuaire pour des dragons de toutes formes et de toutes tailles. Vous creuserez d'autres espaces dans votre sanctuaire et attirerez des dragons à y vivre, enchaînant ainsi de puissantes capacités et gagnant les faveurs de la guilde des dragons.

Nombre de joueurs : 1 à 5

Durée approximative de la partie : 90 minutes

Âge recommandé : 14 ans +

Se joue seul (D101) ou
en compétition
(D301)

