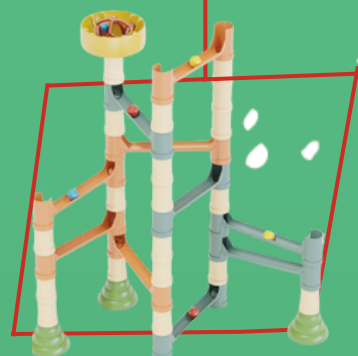




Sélection de
Noël 2023
des Ludothécaires



COUPS DE CŒUR

DES LUDOTHÉCAIRES

TESTÉS

ET APPROUVÉS



Association
**Le Manège
aux Jouets**

5, rue de l'Avenir
92260 Fontenay-aux-Roses
01 41 13 94 49
www.lemanegeauxjouets.fr



Association subventionnée par



**Fontenay-
aux-Roses**

Quoi de neuf dans la hotte des ludothécaires ?



Cette année encore, les ludothécaires de l'association Le Manège aux Jouets vous ont concocté une sélection* de près de 40 jeux et jouets, autant d'idées-cadeaux pour les fêtes de fin d'année.

Il y a des jeux pour les petits, pour les grands, pour les adultes, des jouets, des jeux d'ambiance, de réflexion, de coopération, de cartes, d'adresse, etc.

Il ne vous reste plus qu'à faire votre choix.

Comment sont classés les jeux ?

Vous trouverez la classification ESAR (Exercice, Symbolique, Assemblage et Règle) qui suit les différents stades de développement de l'enfant à travers le jeu.

GUIDE DES PICTOGRAMMES



Créateur



Illustrateur



Age conseillé



Nombre de joueurs



Temps de jeu



Prix du jeu



Mécanisme

** Cette sélection a été établie en dehors de toute relation commerciale. Le seul critère retenu est la valeur ludique de l'objet présenté. Les prix sont donnés à titre indicatif.*

Objets utilisés dans des activités sensorielles et motrices pour le plaisir d'obtenir des effets ou de résultats immédiats.

Jouets pour le jeu d'Exercice

Toupie mini top nordique



GONGE



La toupie est un module qui permet à l'enfant de découvrir sa motricité en l'utilisant comme balancelle ou comme fauteuil avec le coussin. Sa forme est faite pour se balancer sans se renverser ou se retourner. Nous y avons ajouté un coussin (vendu séparément) à l'intérieur pour « adoucir » les parois. L'enfant se sent contenu (haut/bas et côtés).



Naissance



55,90 €

Set de 2 balles en Silicone



NATTOU

Ces deux balles en silicone invitent bébé à les saisir, les tourner et les mordiller. Les grands trous et la matière souple facilitent la prise en main pour des heures de jeu et de découvertes.



Naissance



18,99 €



Jeux permettant de faire-semblant, d'imiter les objets et les autres, de jouer des rôles, de créer des scénarios, de représenter la réalité au moyen d'images et de symboles.

Jouets pour le jeu Symbolique

La maison des souris

Créez votre propre monde imaginaire avec cette belle maison bleue ! Cette superbe maison à plusieurs niveaux comprend une voiture décapotable, deux personnages souris, un escalier, un lit, une baignoire, une table et deux chaises pour un jeu créatif sans fin. Tous les éléments se rangent dans la maison pour l'emporter partout. De quoi inventer de superbes histoires à n'en plus finir ! Avec ses matériaux recyclés et recyclables très solides, Green Toys nous séduit encore avec sa gamme éco-conçue.



2 ans



57,60 €



La tour d'observation Wiltopia

Wiltopia est la nouvelle gamme de Playmobil entièrement consacrée à la faune sauvage et la protection de celle-ci. Au travers de ces boîtes de jeu, Playmobil souhaite transmettre des valeurs éducatives directement liées à l'éco-responsabilité et à l'environnement. Les jouets sont créés avec plus de 80 % de matériaux durables. Il est toujours intéressant de mettre en avant la démarche de trouver une alternative à l'utilisation abondante du plastique pour les jouets de cette marque.



4 ans



69,99 €

Jeux d'Assemblage

Jeux qui consistent à réunir, combiner, agencer, monter plusieurs éléments pour former un tout en reproduisant des modèles ou au gré de son imagination.

Circuit de billes Migoga Marble Run PlayBio

Avec sa gamme Play Bio, Quercetti propose des jouets fabriqués à base de fibres de bois et de plastiques. Pour ce circuit à billes aux douces couleurs pastel et à l'agréable texture, le plaisir de la construction est plus que jamais là et la chute des billes est toujours un plaisir pour les yeux. Alors, s'il y a une démarche plus respectueuse de l'environnement derrière, c'est encore mieux.



4 ans



25 €



makedo



8 ans



32 €



Boîte à outils Explore

Les enfants adorent récupérer les boîtes en carton pour construire des cabanes, des costumes, des jouets... Les outils Makedo permettent de transformer le carton plus facilement avec des outils et des vis qui s'utilisent à l'infini.

Une fois que l'enfant souhaite faire une autre création, il lui suffit de dévisser les vis pour les réutiliser.

Une idée cadeau très sympa pour donner une seconde vie aux boîtes en carton et montrer aux enfants l'importance du recyclage.

Les outils Makedo sont sans danger pour les enfants et permettent de développer la créativité des petits.

Les jeux de règles (appelés aussi jeux de société) comportent un ensemble de conventions et d'obligations supposant l'adhésion des joueurs. La pluralité des mécanismes et la diversité des univers proposés font que les jeux de société peuvent se partager à tout âge.

Jeux de Règles

Morris le dodo



Emilie Soleil, Forgenext, Jérôme Soleil
Gyom

Un explorateur un peu trop curieux vient fouiner sur l'île. Comment Morris le dodo parviendra-t-il à protéger sa progéniture ? La cachette idéale ne serait-elle pas de dissimuler ses œufs dans les buissons, au pied de la cascade qui bouillonne en contrebas ? Tous ensemble, vous devrez aider Morris à cacher ses œufs, sans les abîmer, en bas de la cascade pour les protéger des mains de ce curieux. À votre tour, faites glisser Morris et placez son œuf dans une des cachettes seulement si celui-ci est intact. Mais si l'œuf est cassé, cela donnera des indices à l'explorateur qui se rapproche dangereusement du nid. Le suspense est garanti quand Morris s'élanche en haut de la cascade. Les enfants retiennent leur souffle et laissent éclater leur joie ou leur déception à la réception des œufs. Le matériel est particulièrement réussi, solide, coloré et permet de se représenter la scène au premier coup d'œil.



3 ans



10 min



2 - 4



23,20 €



Coopération, Dextérité

Pouss'Nature



Non communiqué
Non communiqué



3 ans



10 min



1 - 4



19,98€



Mémoire

La nature autour de nous se développe et grandit, de la graine au grand tournesol ou de l'œuf au magnifique papillon, découvrez les différentes étapes de la vie. Dans *Pouss'Nature*, les joueurs devront d'abord observer et mémoriser les différentes tuiles avant de les retourner face cachée. Ensuite, les joueurs retourneront une tuile, en essayant de reconstituer dans le bon ordre du cycle de la nature afin que la chenille devienne un joli papillon ou que la graine devienne un grand tournesol. Mais attention aux prédateurs qui rodent, cachés sous certaines tuiles ! Saurez vous reconstituer entièrement le cycle de la nature avant que les prédateurs ne vous attrapent ?

La planche des pirates

Benoît Turpin, Florian Sirieix
Camille Chaussy

La planche des pirates est un jeu de stop ou encore dans lequel tous les joueurs gagnent... sauf celui qui perd ! Le principe du jeu est particulièrement jubilatoire, puisque chaque joueur doit essayer d'avancer le moins possible sur une planche de plus en plus lestée par les adversaires. Le premier qui tombe à l'eau a perdu, tous les autres ont gagné ! Cette perspective de victoire semi-collective est plutôt originale. On aime cette belle configuration du « tout le monde a gagné sauf celui qui fait plouf » comme on aime la rapidité des parties et la belle accessibilité du jeu. Les plus jeunes pourront y faire leurs premières armes en stop ou encore, et les plus grands pourront taquiner les statistiques en tentant une victoire flamboyante. C'est bas, c'est vil, c'est génial et cela fait autant fuser les rires que les cris de désespoir !



5 ans



15 min



2 - 4



28,5 €



Prise de risque



5 ans



15 min



1 - 4



38,80 €



Coopération

La colline aux feux follets

Jens-Peter Schliemann, Bernhard Weber
Annette Nora Kara & Clem Newter

Quatre sorcières maléfiques ont en tête de dérober le cristal légendaire d'Elias le magicien. Par chance, six courageux apprentis se mettent en route afin de prévenir Elias. Votre mission : envoyer les feux follets à travers la forêt pour guider les apprentis sur le bon chemin et égarer les sorcières. Réfléchissez ensemble afin de trouver quel sera le meilleur endroit sur la piste inclinée pour faire rouler les feux follets.

La colline aux feux follets est un enthousiasmant jeu de plateau coopératif (et compétitif) aux règles simples et immédiates à prendre en main. On adore regarder les billes dévaler la colline et se coller derrière le mage que l'on souhaitait faire avancer, de même que l'on se lamente quand une sorcière profite également du déplacement. Pour les plus téméraires, sont proposés des niveaux de difficultés gradués pour corser les parties.



Les clefs magiques

Arno Steinwende, Markus Slawitscheck
Camillia Peyroux

Qui n'a pas rêvé d'ouvrir un coffre au trésor plein de pierres précieuses ?

Dans *Clefs magiques*, partez à l'aventure, récoltez des clefs afin d'ouvrir le coffre plein de cristaux magiques. À partir de lancers de dés, vous avancerez sur un chemin vers le château et essayerez de récupérer les clés qui ouvriront le coffre au trésor.

Mais attention, certaines clefs trouvées sur le chemin ne fonctionnent pas ! Prenez des risques, mais pas trop, en lançant les trois dés qui vous mèneront (ou pas) vers la clef dorée tout au bout du parcours.

Clefs Magiques est un joli jeu de prise de risque et le délicat frisson du stop ou encore fait merveille à chaque moment de la partie.

C'est un jeu original dans sa mécanique qui fera le bonheur des enfants grâce à un matériel immersif.



5 ans



15 min



2 - 4



25 €



Stop ou encore

Connect'Ortho

Olivier Mahy
Olivier Fagnère



6 ans



30 min



1 - 4



22,45 €



Observation

Connect'Ortho reprend le concept passionnant du dessin-mystère où les joueurs doivent relier des points entre eux pour révéler le dessin caché.

Tout en conservant les principes de base de « Connecto », cette nouvelle version, mélangeant dessin et mot, permet d'accompagner l'enfant dans l'apprentissage de la lecture, de l'encourager dans sa progression, d'améliorer sa prononciation et sa capacité d'observation.

Le jeu se décline en trois niveaux de lecture différents, ce qui permet aux joueurs de choisir un niveau de difficulté adapté à leur compétence en lecture. Cela permet aussi de mémoriser les mots et de les reconnaître plus facilement au fil des parties. *Connect'Ortho* promet une expérience riche et évolutive dans l'apprentissage de la lecture tout en restant un jeu d'ambiance fun et accessible !

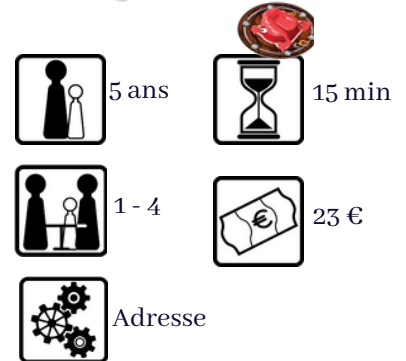
Soupe à la grenouille

Jean-Philippe Sahut
Camille Chaussy

La sorcière va cuisiner une soupe à la grenouille. Mais en tant qu'ingrédient principal, vous êtes bien décidé à ne pas finir dans le chaudron. Sautez pour renverser ses objets magiques et lui retirer ses pouvoirs.

Soupe à la Grenouille est donc un jeu coopératif dans lequel les joueurs doivent unir leurs forces contre les objets magiques qui protègent la sorcière.

A son tour de jeu, chaque joueur doit déterminer quelle est sa cible et dispose alors de trois essais pour tenter de la dégommer en faisant sauter sa grenouille. Si l'objet tombe, alors le marqueur de la sorcière est déplacé pour indiquer la prochaine cible. S'il restait un ou deux essais au joueur, il peut alors les utiliser immédiatement pour tenter d'attaquer le prochain objet. A chaque fois que les joueurs parviennent à faire tomber un objet, ce dernier est défaussé. Si c'était le dernier autour de la sorcière, la partie est gagnée et les grenouilles sont sauvées !



Toko Island

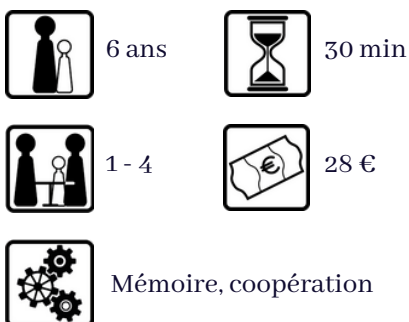
Marie For, Wilfried Fort
Sandie Senac-Retaud

Il est dit que l'île de Toko renferme de nombreux trésors qui ne demandent qu'à être découverts. En tant qu'aventuriers, vous avez été envoyé par des scientifiques de renom déterrer ces trésors archéologiques. Comme votre bateau ne contient qu'une quantité limitée de ressources, il va falloir faire preuve d'astuce et de logique pour répondre aux demandes sans tomber à court d'outils !

Toko Island met à l'honneur la coopération et la déduction. Les joueurs sont invités à retrouver les trésors demandés par la mission. A son tour, il va falloir choisir un objet permettant de creuser les différentes parties du magnifique plateau 3D représentant l'île (plage forêt ou montagne). Selon l'endroit du bateau où est pris l'objet, le joueur pourra fouiller 1, 2 ou bien 3 fois l'île, car certains trésors sont bien enfouis !

Si vous trouvez les 10 trésors demandés avant de vous retrouver à court d'objet, la partie est gagnée !

Toko island fait partie de ces jeux accessible aux plus jeunes où même les plus grands prennent du plaisir à jouer. Le magnifique matériel couplé aux personnages historiques proposant des missions à la difficulté croissante fait que tous les joueurs y trouvent leur compte !



La colo-nid des manchots



Non communiqué
Jeanne Ribbens

Direction l'Antarctique dans ce jeu de réflexion où vous devrez rassembler votre famille de manchots ! Vos manchots sont éparpillés sur la banquise, la nuit tombe et il va commencer à faire très froid ! Réunissez votre famille colorée le plus rapidement possible... Tout en empêchant les autres groupes de faire de même. Le premier joueur réunissant tous ses manchots remporte la partie. Une thématique hivernale à souhait, un principe de jeu très simple à comprendre, mais qui, en pratique, permet de progresser de partie en partie. La recette paraît simple, mais Smart Games la maîtrise toujours aussi bien.



6 ans



20 min



2 - 4



24,8 €



Tactique



Trio



Kaya Miyano
Laura Michaud

Trio est un jeu de cartes, simple et rapide, dans lequel vous devrez trouver les trios de cartes identiques parmi celles en jeu et dans les mains de vos adversaires. Qui sera le plus rusé pour déduire quels numéros se cachent sous les cartes ?

Trio est clairement le digne successeur de *Skyjo* tellement il est agréable, fun et est accessible à tous les publics. Fous rires garantis à tenter de se rappeler où se situent les cartes des uns et des autres ! D'ailleurs, plus on est autour de la table et plus c'est marrant à jouer.

Avec ses règles vite expliquées, ses parties rapides et nerveuses et son format tout public, *Trio* ravira autant les adultes que les enfants.



7 ans



15min



3 - 6



23 €



Cartes

Super Méga Lucky Box

Phil Walker-Harding
Non communiqué

Super Méga Lucky Box est un jeu d'ambiance et de combinaison. Le principe est simple : tout le monde joue en simultané, des cartes portant des numéros sont tirées, chacun choisit de cocher les numéros sur des grilles et essaie de faire des combinaisons en ligne ou en colonne dans le but de déclencher des bonus en cascade !

Ce jeu qui fait appel à la prise de risque vous invite à compléter des lignes et des colonnes, les éclairs permettent de modifier les numéros tirés, les étoiles rapportent des points... En 4 manches, à vous de tenter votre chance dans des enchaînements trépidants pour accumuler le maximum de points ! Additionnez les points des 4 manches de jeu et devenez une SUPER MEGA STAR !



8 ans



20 min



1 - 6



22,40 €



Loto, combinaison



Maudits criquets

Jacques Zeimet
Rolf Vogt (Arvi)

Maudits criquets est un jeu de cartes de plis et de mises. Dans ce jeu, vous devez cultiver le meilleur jardin possible en accumulant des légumes. mais gare aux insectes qui pourraient piller votre réserve !

Tous les joueurs révèlent en même temps une carte de mise de leur main, mais attention, les cartes de valeurs identiques s'annulent. Vous devez donc essayer d'anticiper les mises des autres joueurs pour l'emporter !

Dans le même esprit que *Stupid vautour*, simple à saisir, *Maudits criquets* est un vrai régal, on entourloupe, on tente, on se fait avoir...



8 ans



30 min



2 - 4



13,75 €



Cartes, bluff

Look at the star

 Romain Caterdjian
 Adrien Le Coz

Ce soir est une nuit parfaite pour créer des constellations. Les étoiles brillent de mille feux et il va falloir les relier entre elles avant que le jour ne se lève.

Look at the stars est un jeu de type "Draw and Write" (littéralement "Dessine et écris") dans lequel chaque joueur va devoir reproduire sur son plateau individuel, représentant une nuit étoilée, la ou les lignes dessinées sur la carte piochée afin de créer des constellations. Chacun pour soi ou en équipe, vous devrez faire preuve d'observation pour relier vos étoiles de la plus belle des manières !

Le matériel est vraiment généreux car vous aurez la possibilité de jouer jusqu'à 8 joueurs sur des plateaux vraiment magnifiques et effaçables.



8 ans



30 min



2 - 8



25 €



Tactique



8 ans



30 min



2 - 4




49,85 €



Placement

Alvéola - La cité des abeilles

 Thomas Favrelière
 Matthieu Martin


Dans *Alvéola*, les joueurs sont invités à construire ensemble une magnifique ruche dans l'espoir d'y placer sa reine. A votre tour, vous devrez choisir une tuile qui va agrandir la ruche pour récolter des fleurs et activer des pouvoirs ou surélever la ruche et récolter du miel, puis vous pourrez poser ou déplacer l'une de vos ouvrières sur cette tuile. Mais gare aux frelons qui peuvent dévorer vos abeilles si elles sont mal placées !

Lorsque vous aurez posé toutes vos ouvrières, vous pourrez placer votre reine au sommet de la ruche, ce qui vous rapportera un bonus de points de victoire.

Alvéola est un jeu tactique très accessible qui va vous demander de prendre les bonnes décisions au bon moment.








Fun Facts

 Kasper Lapp
Non communiqué



Fun Facts est un jeu d'ambiance coopératif. Une question est posée à l'ensemble des joueurs. Chacun y répond personnellement et secrètement par un chiffre. Lorsque tous les joueurs ont écrit leur réponse, chacun va essayer à tour de rôle de se positionner par rapport aux autres joueurs. Une fois que tout le monde a placé sa flèche au centre de la table, on révèle les nombres de chacun. Ils doivent se suivre du plus petit au plus grand. Chaque flèche mal positionnée est retirée. Chaque flèche restante représente une bonne réponse et donne un point de victoire pour toute l'équipe. A vous de jauger les réponses de vos coéquipiers pour placer votre flèche où il faut. Ce jeu d'ambiance simple et amusant vous promet des fous rires et des anecdotes insolites sur vos proches... et sur vous-même !








	8 ans		30 min
	4 - 8		22,50 €
	Ambiance, coopération		



Tossit

 Non communiqué
 Non communiqué

Mix ingénieux et fun entre les fléchettes, la pétanque et le molkky, *Tossit* est un jeu d'adresse avec des fléchettes souples 100% en silicone qui se ventosent à l'intérieur ou à l'extérieur, au sol ou à la verticale sur différentes surfaces lisses (carrelage, fenêtre, table, parquet,...) Jouez aux règles classiques de la pétanque en 13 points, en mode duel, en mode bataille en 21 points, en mode apéro avec vos propres règles ! *Tossit* est idéal pour vous amuser entre amis, en famille, en soirée, ou même au bureau entre deux pauses !

	3 ans		30 min
	2 et +		35,7 €
	Adresse		

Taco, chat, bouc, cheese, pizza

 Romain Caterdjian

 Adrien Le Coz

Derrière ce nom à rallonge se cache un jeu simple, fun et rapide !

Souvenez-vous bien de ces 5 mots car il faudra les répéter encore et encore à votre tour tout en retournant les cartes composant votre réserve.

Le principe est simple : dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, il faut taper la pile centrale. Le dernier ramasse tout.

Il faudra être observateurs et vifs pour se débarrasser de toutes vos cartes car la moindre faute d'inattention pourra vous coûter la victoire !



8 ans



10 min



2 - 8



12 €




Rapidité



Sea Salt & Paper

 Théo Riviere, Bruno Cathala

 Lucien Derainne, Pierre-Yves Gallard

Sea Salt & Paper est un jeu de cartes basé sur la mécanique du stop ou encore. Vous devrez collectionner les cartes pour faire le plus de points.

Constituez votre main, jouez vos effets, prenez l'initiative de stopper la manche. Pour tenter d'optimiser vos points, osez-vous accorder aux autres un dernier tour ? Vous devrez choisir : stopper immédiatement la manche ou laisser aux autres un tour supplémentaire pour tenter de creuser l'écart. C'est un risque à prendre...

Les règles sont simples mais pas forcément logiques d'entrée de jeu. Par contre une fois la première manche finie, les diverses stratégies commencent à se mettre en place.

Rapidement, on est happé par la profondeur et la multiplicité des choix à faire : Tactique, bluff, prise de risque, calcul. Tout est question d'équilibre. Tout se joue toujours sur un fil. D'où probablement l'envie systématique de rejouer.

Et en plus, il est esthétiquement très beau. Les illustrations ont été réalisées grâce à de vrais origamis mis en scène.



8 ans



20 min



2 - 4



12,25 €



Cartes, Collection

Paquet de chips

Mathieu Aubert, Théo Rivière
Hervine Galliou

Paquet de chips étonne d'abord avec son packaging original : un sachet identique en presque tout point à ce qu'on trouverait en épicerie, sauf qu'ici c'est un jeu ! C'est un jeu d'ambiance, de paris et de prise de risque. A chaque manche, vous devrez parier sur les chips qui seront piochées.

Piochez des chips directement dans le paquet, choisissez les bonnes missions, et croisez les doigts pour que les bonnes couleurs de chips soient piochées ! Comme dans un bingo, on a le cœur qui palpite en attendant la couleur qui nous fera gagner ou tout perdre.

Paquet de chips est un jeu d'ambiance efficacement chaotique qui donne la frite pour les soirées d'apéro !



8 ans



15 min



2 - 5



15,20 €



Ambiance



Qawale

Romain Froger, Didier Lenain Bragard
N.R

Dans la lignée des jeux abstraits pour 2 joueurs, *Qawale* s'inspire des galets que l'on trouve au bord de la plage. Le but du jeu est simple : il faut être le premier joueur à aligner 4 galets de sa couleur sur le plateau. A son tour, on égrène orthogonalement tous les galets d'une pile, on recouvre les galets de notre adversaire tout en alignant les nôtres.

Simple et rapide, *Qawale* se distingue par son matériel très agréable et sa mécanique qui, bien que facile à comprendre, reste d'une grande profondeur stratégique.



8 ans



10 min



2



37 €



Stratégie



Akropolis

Jules Messaud
Pauline Détraz

Akropolis vous invite à voyager en Grèce antique avec ses couleurs blanches et bleues à l'horizon et vous propose de bâtir une cité en combinant des tuiles hexagonales toujours proposées par trois. Au cœur de l'antique Méditerranée, des cités rivales cherchent à s'attirer richesse et gloire. Les plus talentueux architectes de la Grèce antique s'attellent à la tâche. Habitations, temples, marchés, jardins, casernes... Autant de quartiers qui permettront à votre ville de croître et se démarquer. Mais vos constructions doivent respecter une certaine harmonie et des règles bien précises pour espérer voir grimper le prestige de votre cité.

La mécanique de jeu est assez simple : à chaque tour, vous choisissez une tuile que vous placez dans votre cité. Pour bâtir, la pierre reste le nerf de la guerre. Prenez soin de disposer de suffisamment de carrières et n'oubliez pas de construire en étage pour élever votre cité vers les cieux.

En respectant les règles d'harmonie déterminées pour chaque type de quartiers, vous maximiserez vos points pour gagner la partie. Mais ce n'est pas si simple car chaque type de quartier a ses propres exigences et l'ordonnancement des tuiles exigera quelques réflexions pour optimiser le placement de chaque quartier.

Vous allez plonger dans une expérience de jeu à la fois simple et stratégique, le tout en voyant sa ville grandir en 3D. Seuls les plus malins sauront tirer parti des tuiles proposées et devenir les architectes les plus talentueux de la Grèce antique.



8 ans



30 min



2 - 4



28,5 €



Placement



Les tours ambulantes

Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Michael Menzel

Chaque année, les élèves des classes de magie de l'école de Corbosie s'affrontent dans l'épreuve traditionnelle des tours ambulantes. Pour être le premier à atteindre le donjon, chacun devra rivaliser de réflexion, de mémoire, de magie et maîtriser l'art subtil des tours ambulantes. Dans ce jeu, tentez d'acheminer vos sorciers jusqu'au Donjon avant vos adversaires à l'aide d'une mécanique de déplacement aussi maline qu'originale.

Les tours ambulantes est un excellent jeu familial accessible, plein de rebondissements qui comporte toutefois une dimension stratégique. Le matériel est de qualité, le graphisme agréable et la mécanique de jeu fun.

Le jeu se paye le luxe de vous offrir en plus une variante avancée, un mode coopératif et un mode solo.



8 ans



30 min



2 - 6



45 €

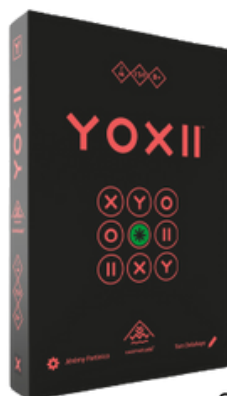


Mémoire, Tactique



Yoxii

Jérémy Partinico
Tom Delahaye



8 ans



30 min



2



23 €



Affrontement

Retrouvez l'univers des Échecs et du Go dans un jeu puissant et accessible à tous !



A la fois ni des échecs ni un jeu de Go mais un mélange des deux, *Yoxii* est un jeu abstrait qui mélange ces deux jeux de manière surprenante avec des règles fluides et intuitives, et vous apprendra vite à trouver les meilleurs positions d'attaque et de défense.

A son tour, chaque joueur déplacera le totem d'une case libre directement proche autour de celui-ci et devra ensuite placer une de ses pièces autour de la nouvelle position du totem.

Lorsque le totem est encerclé et ne peut plus être déplacé, le jeu prend fin et les joueurs décomptent les points des pièces autour de ce dernier. Le placement de chaque pièce doit donc être réfléchi afin de remporter la victoire.



District Noir

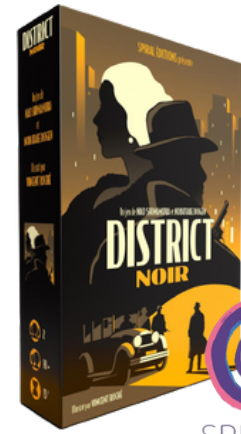
 Nao Shimamura, Nobutake Dogen
 Vincent Roché

Dans les plus grandes organisations criminelles de la ville, des hommes et des femmes s'affrontent pour faire grandir leur influence. Le contrôle du District Noir, une zone très contestée, est un enjeu majeur et primordial pour dominer la ville.

District Noir est un jeu avec de la prise de risque et du bluff. Il faudra essayer d'amener son adversaire à faire de mauvais choix. Jouez vos cartes avec ruse et tactique car, pour marquer des points, il faut ramasser ces dites cartes mais cela n'est possible qu'une seule fois par manche. En effet, les cartes que l'on possède en main sont d'abord posées au centre de la table et pourront donc être récupérées par soi comme par l'adversaire. Il va falloir également avoir le sens du timing : quelles cartes je pose et dans quel ordre ? A quel moment est-ce que je récupère des cartes ?

Ne vous laissez pas bluffer par votre adversaire qui pourrait ramasser plus de points que vous.

Ce jeu allie profondeur tactique, sens du timing, bluff et prise de risque. Les règles sont très simples et les sensations de jeu immédiates. Visuellement, c'est un régal ! Les parties s'enchaînent avec le même plaisir.



10 ans



30 min



2



17,3 €



Prise de risque, Bluff



10 ans



30 min



2 - 6



15 €



Bluff

Spicy

 Zoltan Gyori
 Jimin Kim




3 chats s'affrontent depuis toujours pour savoir lequel aura le contrôle du royaume avant la fin du monde. Après des siècles de lutte, ils décident de concourir dans un ultime défi les départageant : manger les plats les plus épicés du monde ! Ou du moins, convaincre les autres qu'ils les mangent !

Dans *Spicy*, le joueur actif va proposer une carte face cachée en annonçant sa valeur et l'épice inscrite dessus. Le joueur suivant va avoir 2 choix : soit il joue une carte (toujours face cachée) de valeur supérieure, soit il pioche une carte.

A tout moment, les joueurs peuvent contester la carte jouée, soit sur la valeur annoncée, soit sur l'épice annoncée. Et c'est là qu'est tout le sel du jeu ! En effet, les cartes jouées sont très souvent différentes de celles annoncées et il va falloir deviner de quelle manière le joueur bluffe.

Rapide et peu encombrant, *Spicy* est un jeu de bluff où lire dans le jeu de vos adversaires au bon moment sera la clef de la victoire !

Heat

 Daniel Skjold Pedersen,
 Asger Harding Granerud
 Vincent Dutrait

Heat est un jeu de course passionnant basé sur une gestion de main de cartes simple et intuitive qui vous place dans le siège d'un pilote de course automobiles des années 60. A chaque tour, suivant votre levier de vitesse, vous jouerez un certain nombre de cartes pour déterminer de combien vous avancerez. Osez-vous jouer une carte stress au résultat aléatoire ? En tout cas, attention à ne pas trop surchauffer votre moteur en roulant trop vite dans les virages ou en boostant vos accélérations. Votre tableau de bord personnel, vous rappellera votre vitesse et les différentes actions à entreprendre durant votre tour.

Si vous avez déjà joué à *Flamme rouge*, vous ne serez pas perdu, mais ne vous reposez pas sur vos lauriers car il y a quelques différences quand même. La première et qui fait tout le sel du jeu est la gestion du "heat" qui va permettre de sauter vos vitesses, franchir les virages en excès de vitesse et pousser votre moteur à fond en ligne droite.

La course sera tendue et prendre trop de risques pourra vous coûter la victoire, mais conduire comme mamie sera source de défaite assurée, il y a clairement une sensation de stop ou encore à jouer avec les limites de votre cylindrée.

Vous pensez vraiment qu'il y a juste un tour de piste à faire pour l'emporter et on range la boîte ? Non, non, ça, c'est juste le mode découverte ou partie courte. La vraie aventure, c'est le championnat. Là, le jeu fait exploser les possibilités de pilotage, entre draft d'équipements spécifiques entre chaque grand prix, obtention de nouveaux sponsors, prise de risque pour séduire les journalistes et surtout course aux points en plusieurs courses.



10 ans



60 min



1 - 6



66,3 €



Parcours, Gestion,
Prise de risque



Splendor Duel



Marc André, Bruno Cathala
Davide Tosello

Dans *Splendor Duel* vous devrez faire preuve de stratégie et de réflexion pour affronter la guilde adverse dans une course vers la victoire. Emparez-vous des gemmes et des perles du plateau commun, remportez des faveurs royales et du prestige !

Splendor Duel se base, bien évidemment, sur le même thème et les mêmes mécaniques que son grand frère (collecte de pierres, achat de cartes, ...) mais les nouveautés changent le jeu, sans dénaturer l'original !

C'est une véritable création qui ne renie en rien son grand frère mais se démarque par ses qualités et nouveautés. Savoir quand re-remplir le plateau, quand réserver une carte (pour parfois la subtiliser à son adversaire) ou quand acquérir une carte avec une action sont autant d'éléments à bien prendre en compte pour déployer sa stratégie. Les effets de cartes peuvent retourner une partie et les jetons privilège sont des occasions en or pour prendre une pierre supplémentaire avant de jouer. Autant de nouveautés à apprendre à maîtriser pour remporter la victoire !



10 ans



45 min



2



25 €



Stratégie



NUTS!
PUBLISHING

Joraku



Iori Tsukinami
Katie Welch, Nariko

Dans l'ancien japonais, Joraku signifie "aller à Kyoto". Vous incarnez des Daimyo, seigneurs de guerre locaux et tentez de devenir le plus influent en marchant vers l'ancienne capitale nippone.

Joraku est une petite boîte renfermant un jeu combinant 3 mécaniques particulières réparties en 3 phases de jeu : une phase de draft où les joueurs construisent leur main de carte, une phase de pli où vous tenterez de placer vos soldats dans les différentes régions du Japon féodal, et enfin une phase de majorité territoriale vous conférant les précieux points de réputation.

Joraku est un jeu d'une grande richesse stratégique, qui va vous demander de réfléchir différemment à chaque étape pour devenir le maître du Japon !



12 ans



45 min



1 - 4



15,3 €



Draft, Pli, Conquête



Orichalque

Bruno Cathala, Johannes Goupy
Paul Mafayon

Sur l'Atlantide, le tonnerre gronde, le sol tremble et des pans de terre entiers disparaissent sous les flots ! Les Oracles sont sans équivoque : l'île entière va être engloutie !

Explorateurs, la survie de votre civilisation est entre vos mains. Partez à la recherche d'une nouvelle terre car il en va de la survie de tout votre peuple.

Construisez des Temples, forgez des médaillons d'Orichalque et attirez l'attention des Titans pour obtenir 5 points de victoire en premier et remporter la partie !

Pour cela, il vous faudra explorer l'île, produire des ressources, développer votre camp de base et affronter les créatures qui peuplent l'île.

À votre tour, vous choisissez une des cartes Action disponibles qui vous permet d'abord de récupérer une tuile Terrain à poser sur votre plateau pour symboliser l'exploration de l'île. Son positionnement permet de préparer vos futures constructions mais aussi d'attirer l'attention des Titans. Puis vous effectuez l'Action de la carte choisie. Vous pourrez capturer les Créatures peuplant votre île, recruter des Hoplités qui seront indispensables pour combattre, produire de l'Orichalque nécessaire si vous voulez forger des médaillons ou enfin, construire ce qui vous ouvrira la porte de nouvelles stratégies grâce à de puissants bâtiments.



12 ans



45 min



2 - 4



45 €



Stratégie



Almost Innocent

Philippe Attali
Satoshi Matsuura

Après une soirée arrosée au thé épicé, vous vous réveillez dans une taverne où tous les regards sont braqués vers vous. Vous auriez commis un terrible crime ! A vous de prouver votre innocence.

Almost Innocent est un jeu de coopération et de déduction dans lequel vous allez devoir prouver votre innocence tout en aidant vos coéquipiers à faire de même.

Derrière votre paravent, vous disposez de la solution de votre voisin de droite : le coupable, la victime et l'arme du crime, reportés sur le plateau central en forme de damier.

A votre tour, vous devez poser une question à laquelle votre voisin de gauche va devoir répondre par oui ou non. Par déduction, vous devrez trouver votre combinaison avant la fin du temps imparti.

Derrière ce mélange de *Cluedo* et *Sudoku*, *Almost Innocent* est un jeu de coopération abouti où les questions que vous poserez devront aider tous les joueurs si vous voulez remporter la partie. Il peut aussi se jouer en campagne évolutive où vous débloquerez de nouvelles compétences au fur et à mesure des missions !



12 ans



45 min



2 - 5



34 €



Déduction, Coopération

