



Association
**Le Manège
aux Jouets**

**LE CATALOGUE
DES JEUX
POUR 2 JOUEURS**



Découvrez l'ensemble de nos jeux de société pour 2 joueurs

Que ce soit des jeux de stratégie ou des jeux d'ambiance, vous trouverez ici l'ensemble de nos jeux de société pour 2 joueurs.

Ce catalogue a été réalisé par les ludothécaires et les bénévoles de l'association Le Manège aux Jouets pour vous guider dans vos choix de jeux

Comment sont classés nos jeux?

Par commodité, nos jeux sont classés par ordre alphabétique. Néanmoins, les couleurs et pictogrammes sont là pour vous aider à trouver le jeu qui vous convient.

Guide des couleurs et pictogrammes



Auteur



Illustrateur



Age conseillé



Nombre de joueurs

N° Numéro du jeu



Temps de jeu



Mécanique de jeu



Jeux de stratégie



Jeux d'ambiance



Jeux d'expression



Jeux d'enquête



Jeux de paris et de hasard

7 wonders duel

REPOS PRODUCTIONS



Antoine Bauza, Bruno Cathala



Miguel Coimbra

N° 7458

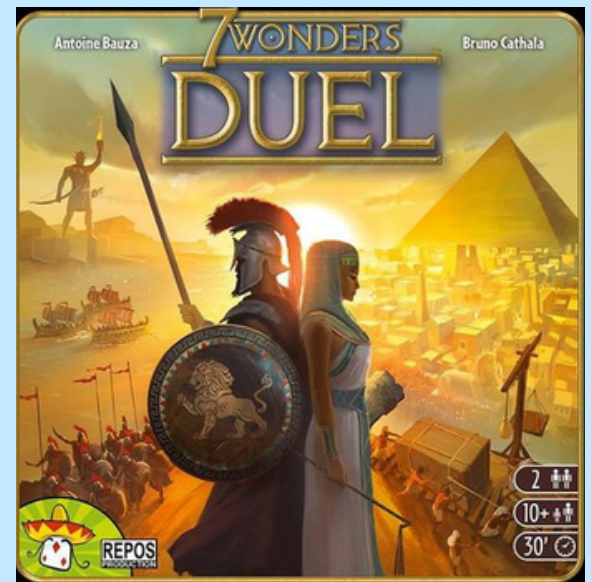


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans 7 Wonders Duel vous incarnez une civilisation en conflit avec votre adversaire.

A votre tour, vous allez devoir réaliser une action en lien avec les cartes communes afin d'accumuler des ressources, réaliser des merveilles, avancer votre armée vers la cité de votre adversaire ou encore faire progresser les sciences de votre cité.

Quelque soit votre stratégie, sachez que la victoire ne sera jamais acquise!



10 +



50 mn



2



Stratégie

Abalone

PARKER



Michel Lalet et Laurent Lévi



NR

N° 6005



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le premier des deux joueurs qui réussit à sortir 6 billes à son adversaire gagnera la partie. Pour cela, les déplacements des billes se font en ligne. Il est possible de déplacer 1, 2 ou 3 billes maximum.

Un 'affrontement' de bille est résolu à la condition que le joueur actif soit en supériorité.



8 +



30 mn



2



Stratégie

Backgammon

SCHMIDT



N° 5100



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le nom de Backgammon apparaît en Angleterre au XVIIIe siècle. Il est formé de Gamen (jeu en ancien anglais) et Back (retour) puisque les pions sont obligés de recommencer le parcours au début s'ils sont capturés.

Le Backgammon est la version évoluée du Jacquet, qui vient lui-même du Trictrac joué au moyen-âge.

On peut par des voix plus anciennes le faire remonter au jeu du Nard (Perse) et à celui des 12 Lignes (Rome).



Ballon cup

TILSIT



Stephen Glenn



Michaela Schelk, Fine Tuning et Jürgen Zimmermann

N° 6048



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le gain de la partie est établi par la possession de trois cartes.
Pour gagner une carte, il faut emporter la majorité des cubes de sa couleur.

Et pour gagner des cubes, il faut remporter des courses en totalisant parfois plus et parfois moins que l'adversaire. En plus de tout cela, il est possible de jouer chez notre adversaire pour l'empêcher de prendre son envol.

Balloon cup est un jeu où même en cas de faux départs, on peut toujours remonter la pente.



10 +



30 mn



2



Affrontement

Les colons de Catane - Le jeu de cartes

KOSMOS



Klaus Teuber



Franz Vohwinkel

N° 5892



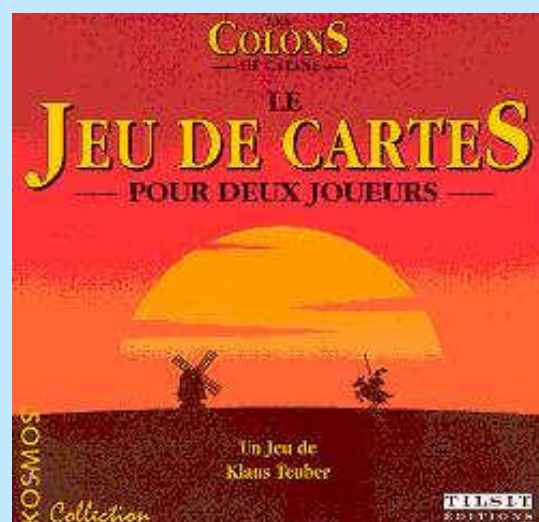
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Sur Catane il y a beaucoup de boulot. Cette terre sauvage n'attend plus qu'une chose : vous et votre désir d'y établir la civilisation.

Mais voilà... Il y a l'autre... Celui qui pense que c'est lui l' élu.

L'usurpateur qui veut attirer toute la gloire à lui.

Cette adaptation du célèbre jeu de plateau Les Colons de Catane reprend exactement le même thème mais adapté pour 2 joueurs.



12 +



60 min



2



Affrontement

César et Cléopâtre

KOSMOS



Wolfgang Ludtke



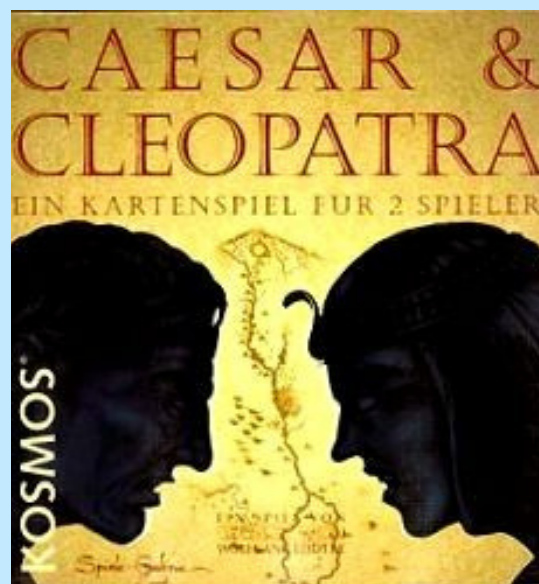
Franz Vohwinkel

N° 7095



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu de bluff et de manipulation, deux joueurs s'affrontent pour la prise du pouvoir. Pour cela vous devez influencer un maximum de patriciens et les convaincre de se rallier à votre cause durant les différentes élections. Sauf, bien sûr, durant une orgie !



10 +



30 - 40 mn



2



Affrontement

District Noir

SPIRAL EDITIONS



Nao Shimamura, Nobutake Dogen



Vincent Roché

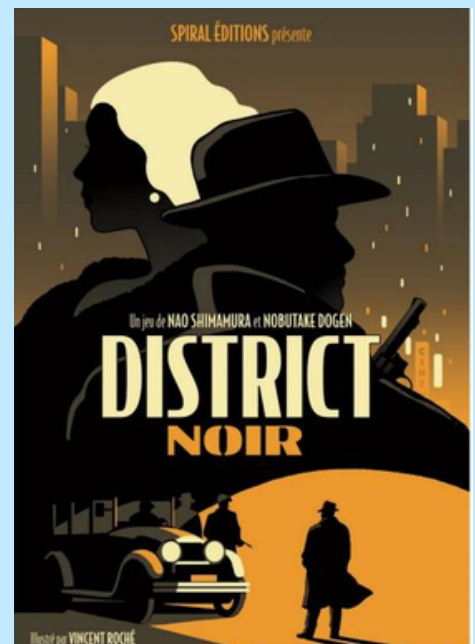
N° 6096



Association
**Le Manège
aux Jouets**

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 tactique puisqu'il faudra gérer du mieux possible sa main de cartes et essayer d'amener son adversaire à faire de mauvais choix.

Un jeu aussi de prise de risque et de bluff aux règles extrêmement simples.



10 +



15-20 min



2



Stratégie

Fantomes

DREI MAGIER SPIEL



Alex Randolph



NR

N° 5871



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Fantômes est un grand classique des jeux de bluff. Deux joueurs s'affrontent sur un tablier de 6 × 6 cases.

Toutes les cases communiquent. Les 4 cases des coins sont dotées d'une sortie.

Au départ, chacun reçoit 8 fantômes. 4 sont marqués en bleu au dos, ce sont les gentils. Les 4 autres sont méchants, et marqués en rouge.

À votre tour, vous déplacez un de vos fantômes d'une case en avant, en arrière ou sur le côté. Vous seul savez s'il s'agit d'un gentil ou d'un méchant.

Réussirez-vous à faire sortir vos gentils fantomes ?



10 +



20 mn



2



Bluff

Fjorde

HANSIM GLUCK



Franz-Benno Delonge



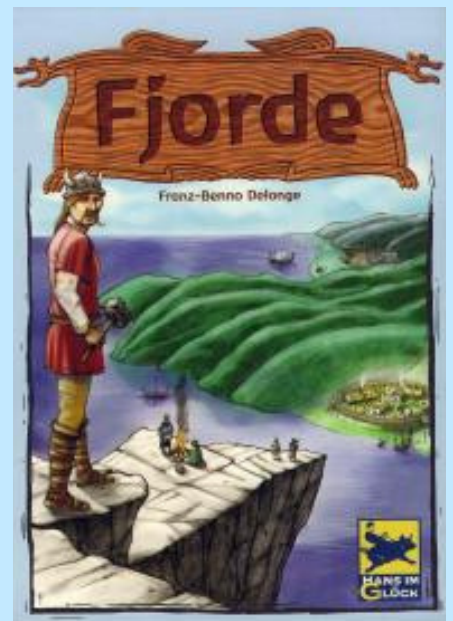
Christof Tisch et Jörg Asselborn

N° 6478



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Fjorde est un jeu de pose de tuiles qui ne se joue qu'à deux. Chaque joueur y incarne le rôle d'un chef viking luttant contre un autre chef de clan afin d'avoir le plus de terres arables possibles.



8 +



30 mn



2



Placement

Go

RAVENSBURGER



N° 830



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le jeu de go est un jeu traditionnel ancestral qui nous vient du Japon. C'est un jeu de stratégie abstrait qui se pratique à deux joueurs. Malgré des règles simples le jeu de Go est d'une grande richesse stratégique.



8 +



60 mn



2



Réflexion



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jaipur

SPACE COWBOY



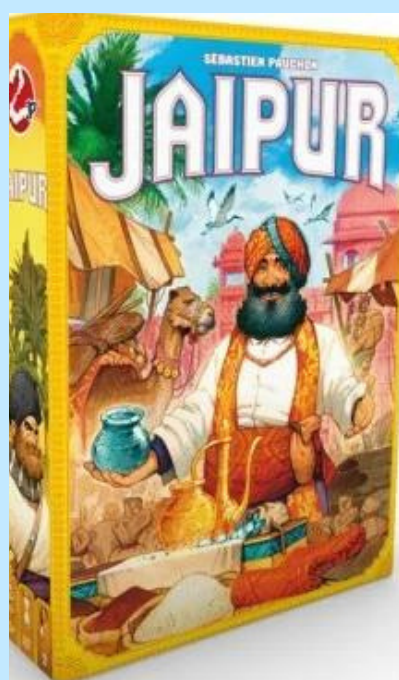
Sébastien Pauchon



N.R



N° 6029



Dans Jaipur, travaillez bien, gagnez plus que votre adversaire et devenez le marchand attitré du Maharaja !
Devenez plus riche que votre concurrent à la fin de chaque semaine (manche). Récoltez et troquez des marchandises au marché, puis vendez-les pour amasser des roupies.



10 +



45 mn



2



Cartes

Hyper Mastermind

HASBRO



Mordecai Meirovitz



NR

N° 6008



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Retrouvez la combinaison de couleur composée par votre adversaire.

Il va falloir faire preuve de logique et de détermination pour agencer au mieux les pions colorés afin de découvrir ce que votre adversaire a préparé



8 +



20mn



2



Réflexion

Kahuna

FILOSOFIA



Günter Cornett



Claus Stephan

N° 7457



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce duel, vous incarnez un magicien souhaitant contrôler l'archipel de Kahuna.

Pour cela, vous allez aller apposer votre marque sur les îles en créant un maximum de connexions entre elles.

Parviendrez-vous à prendre le contrôle de l'archipel ?



10 +



30mn



2



Affrontement

La marmite du sorcier

GOLDSIEBER



Günter Burkhardt



Franz Vohwinkel

N° 646

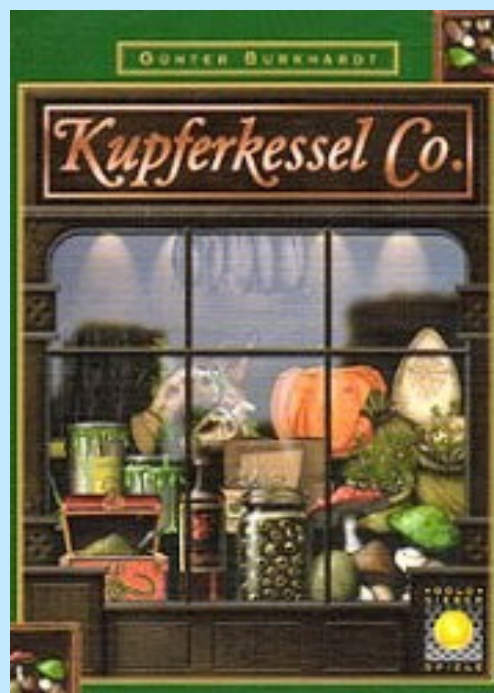


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Kupferkessel Co. est un jeu tactique et de mémoire.

Les deux adversaires doivent collectionner des ingrédients de recettes magiques afin de gagner des points.

Mais attention, chaque nouvel ingrédient pris cache le précédent, ce sera donc à vous de vous souvenir de ce que vous avez déjà pris afin de réaliser les meilleures combinaisons possibles !



8 +



30mn



2



Stratégie

Le jeu de la jungle

TICADO



N° 6065



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le Xou Dou Qi, ou jeu de la jungle est un jeu traditionnel d'origine chinoise pour 2 joueurs.

Vous contrôlez une horde d'animaux ayant chacun une puissance ainsi que des pouvoirs différents et vous avez pour but de prendre la tanière de votre adversaire.

Les mécanismes sont très simples mais le jeu demande une véritable stratégie afin de l'emporter sur votre adversaire.



8 +



15 - 30 mn



2



Affrontement

Le mur

ZOCH ZUM SPIELE



Thomas Fackler



NR

N° 5873

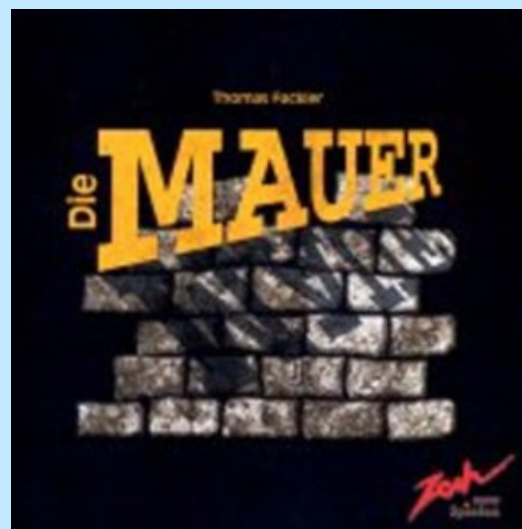


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Construire une muraille peut paraître rébarbatif mais ça devient beaucoup plus mouvementé lorsque plusieurs constructeurs sont associés à cette entreprise.

En effet, chaque joueur va vouloir poser ses pièces de constructions en premier. A son tour, on révèle l'un de ses éléments qui peuvent être une porte, une tour ou encore une muraille puis, en regarde qui peut poser sa pièce !

Seuls ceux qui auront su anticiper les choix de leurs adversaires pourront prendre part à la construction commune.



7 +



15 - 30 mn



2



Bluff

Les cités perdues

FILOSOFIA



Reiner Knizia



Claus Stephan

N° 6047



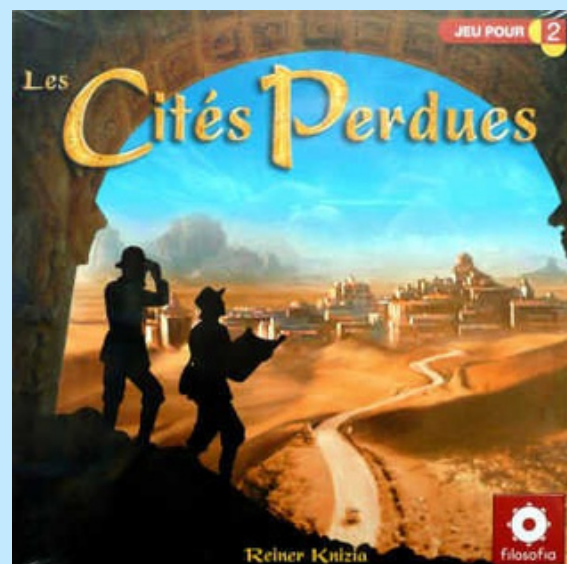
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Partez à la recherche de trésors cachés.

Dans les cités perdues, vous allez vous engager dans différentes expéditions face à votre adversaire. Il va falloir poser les cartes de manière croissante dans chacune des expéditions proposées.

Vous serez tiraillé entre la volonté de prolonger une expédition existante ou de patienter pour combler les chiffres manquants, démarrer de nouvelles expéditions (en gardant l'œil sur la pioche qui diminue) ou encore jeter une carte inintéressante (au risque qu'elle favorise l'adversaire).

Chaque tour de jeu nécessite une décision tactique ou une prise de risque. Le principe est vite compris et pourra donc satisfaire les joueurs qui cherchent un jeu à deux pas trop casse-tête mais toutefois malin.



10 +



30 mn



2



Prise de
risque

Linja

STEFFEN SPIELE



Steffen Mühlhäuser



Steffen Mühlhäuser

N° 6327



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu abstrait, vous devez faire traverser le plateau de jeu - composé de tiges de bambou- à vos pièces de bois.

Cette règle qui peut sembler simpliste comporte beaucoup de subtilités qui vont faire travailler vos méninges !



8 +



15 mn



2



Prise de
risque

Longhorn

BLUE ORANGE



Bruno Cathala



Vincent Dutrait



4442



Association
**Le Manège
aux Jouets**

1870 - Texas - L'élevage de Longhorns, ces vaches venues du nord du Mexique, bat son plein. Une belle source de revenus pour les fermiers texans qui attire la convoitise des voleurs de bétail que vous êtes...

Votre but ? Voler bétail et or, bien entendu !

Il va falloir faire preuve de ruse et de tactique afin de pouvoir prendre de cour votre adversaire.



8 +



15 mn



2



Réflexion

Mr Jack

HURICAN



Bruno Cathala et Ludovic Maublanc



Piérô La lune



6588



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Londres, Jack l'éventreur sévit dans les bas fonds et un courageux inspecteur enquête pour le démasquer.

1 joueur va incarner le célèbre assassin tandis que l'autre sera l'inspecteur. A tour de rôle, vous allez déplacer les personnages et l'inspecteur va tenter de procéder par élimination afin de savoir qui se cache derrière Jack l'éventreur. Est-il visible ou non ?

A la fin des 8 tours de jeu, si Mr Jack n'est pas démasqué ou si il s'est enfui, il a gagné la partie !



9 +



30 mn



2



Enquête

Mr Jack pocket

HURICAN



Bruno Cathala et Ludovic Maublanc



Jean-Marie Minguez



6798



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mr. Jack Pocket reprend le même thème et le même principe de base que Mr. Jack. Et pourtant, il s'agit d'un jeu tout à fait différent.

Le principe est surprenant de simplicité. Trois détectives essaient de traquer Jack l'Éventreur, dans les rues de Londres.

Le plan de jeu est constitué de neuf cartes, mais une des issues est bouchée.

Il n'est donc pas toujours possible de voir la rue en enfilade, et Mr. Jack va tout faire pour en profiter et échapper aux enquêteurs.



9 +



30 mn



2



Enquête

Nonaga

STEFFEN SPIEL



Viktor Bautista i Roca



NR

N° 4112



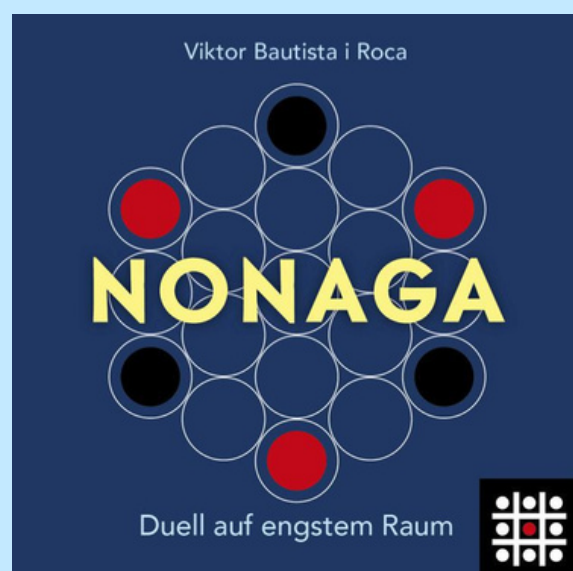
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le but du jeu est d'être le premier à placer ses 3 pions sur des jetons adjacents, en ligne, en triangle ou en angle.

Les règles sont très simples, les pions avancent en ligne droite, jusqu'au bord de l'hexagone ou jusqu'à un autre pion, dans la direction voulue par le joueur.

Après chaque mouvement un jeton libre du bord est déplacé et remis en contact avec au moins 2 autres jetons.

Nonaga, est un jeu tactique, relativement rapide où vous n'aurez qu'une envie : recommencer une partie !



8 +



10 - 15 mn



2



Stratégie

Onitama

IGIARI

 Simpei Sato

 NR

 N° 7615



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les maîtres d'écoles d'arts martiaux effectuent le voyage vers l'Onitama avec leurs disciples les plus prometteurs pour rencontrer dans ses murs sacrés les autres maîtres et disciples afin de leur prouver leurs supériorités au cours d'une bataille. Chaque joueur va donc s'affronter pour prendre contrôle du sanctuaire adverse ou bien terrasser son maître. A son tour, on joue une carte mouvement représentant un mouvement d'art martiaux que l'on va ensuite donner à son adversaire qui va pouvoir s'en servir par la suite. Cette subtilité de règle offre des parties palpitantes, où l'on va être tenté de garder ses meilleurs coups pour ne pas avantager l'adversaire.



8 +



10 - 15 mn



2



Stratégie

Q4

GRUPO COMERCIAL GUDILE



Raul Perez



NR



4339



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu d'affrontement pour 2 joueurs, le but est d'aligner 4 de vos billes sur un plateau en 3D.

Q4 fait partie des jeux abstraits, où la règle se comprend rapidement mais les parties demandent beaucoup de stratégie



8 +



30 mn



2



Placement

Quantik

GIGAMIC



Nouri Khalifa



NR



N° 4189



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Quantik se place dans la lignée des jeux à 2 de chez gigamic (comme Quarto ou Quixo), a savoir des jeux abstraits où la règle se comprend en 2 mn mais qui offre des parties d'une grande richesse stratégiques. Ici, vous allez devoir être le premier joueur à poser la quatrième forme différente d'une ligne, d'une colonne ou d'une zone carrée.

De la réflexion et de l'anticipation seront la clef pour gagner la partie



8 +



30 mn



2



Stratégie

Quarto

GIGAMIC



Blaise Müller



NR



3159



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les 16 pièces de Quarto sont différentes, elles sont:

- claires ou foncées, •grandes ou petites, •rondes ou carrées, •percées ou pas.

L'objectif du jeu est de réaliser un alignement de quatre pièces ayant un point commun.

La grande originalité de Quarto, c'est que vous choisissez la pièce que votre adversaire doit poser sur le plateau de jeu!



8 +



30 mn



2



Affrontement

Qawale

GIGAMIC



Romain Froger, Didier Lenain Bragard



NR



6853



Association
**Le Manège
aux Jouets**

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 +



30 mn



2



Affrontement

Quixo

GIGAMIC



Thierry Chapeau



NR



4634



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Quixo est un jeu de pions abstrait dérivé du morpion. Vous avez pour but de réaliser un alignement de 5 cubes à votre marque.

A votre tour, vous allez prendre un cube neutre du bord du plateau et le tourner de votre côté en décalant les pièces restantes.

Il va donc falloir adapter votre stratégie à celle de votre adversaire afin de réaliser les meilleurs coups



8 +



10 - 20 mn



2



Affrontement

R.R.R

IGIARI



Seiji Kanai, Hayato Kisaragi



Noboru Sugiura

N° 6712



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Chacun des deux joueurs incarne le leader de la Royauté ou celui de la Religion, et devra gagner le plus d'influence grâce à des personnages représentés par des tuiles. Ils placeront ceux-ci sur un plateau de 3 par 3 représentant le Royaume, et la personne qui aura le plus d'alliés en jeu lorsque le plateau sera intégralement rempli remportera la partie.

Chaque personnage dispose d'un pouvoir spécifique et peut faire changer de camp les autres personnages grâce à son charisme, conspirer, ou utiliser de sa magie pour les forcer à se retirer. Tout est une question de stratégie pour effectuer un placement optimal au meilleur moment.



10 +



30 mn



2



Affrontement

Schotten-Totten

ASS



Reiner Knizia



NR



6597

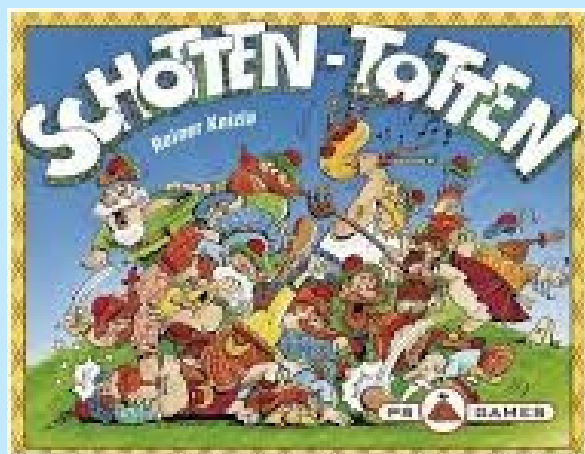


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les tribus celtiques se battent pour un rien, c'est bien connu.

Cette fois c'est du sérieux, il faut prendre la prédominance de la frontière, soit en contrôlant 3 bornes adjacentes, soit 5 bornes. Pour cela, vous allez créer des combinaisons de 3 cartes, ressemblant assez à celles du poker.

Il va falloir gérer et optimiser sa main afin de pouvoir réaliser les meilleures combinaisons, mais on n'a pas toujours ce que l'on veut !



8 +



10 - 20 mn



2



Combinaison



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Splendor duel

SPACE COWBOY



Marc André, Bruno Cathala



Davide Tosello



N° 6278



10 +



30 - 45 mn



2



Tactique

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 !

Autant de nouveautés à apprendre à maîtriser pour remporter la victoire !

Squadro

GIGAMIC



Adrian Jimenez Pascual



NR



5351



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans la famille de Quarto et Quoridor, on demande Squadro !

Squadro fait partie de ces jeux à 2 aux règles simples mais combien de temps mettez-vous à le maîtriser ?

Votre but, faire un aller-retour avec 4 de vos 5 pièces sur le plateau.

Il faut bien calculer ses coups et faire preuve d'anticipation pour espérer gagner.

Squadro est un bel objet, agréable à prendre en main et à manipuler !



8 +



10 - 20 mn



2



Affrontement

Stratego

JUMBO



Jacques Johan Mogendorff



NR

N° 4528



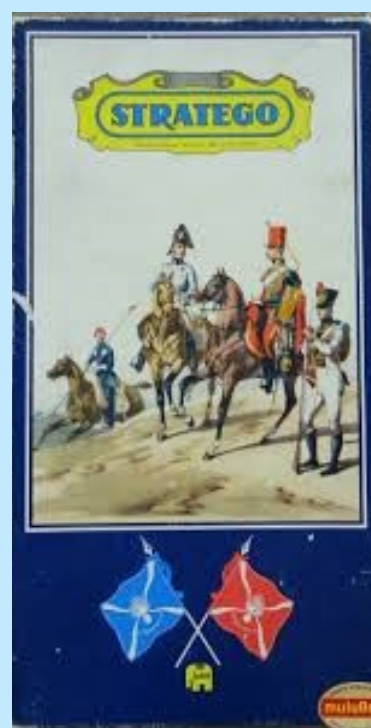
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans stratégo, vous êtes à la tête d'une armée de type napoléonienne et vous avez pour but de prendre le drapeau adverse.

On débute la partie avec la pose secrète des différentes unités, qui sont de force et de capacités différentes.

Puis on déplace chacun son tour l'une de ses unités vers le camp adverse, en cas d'affrontement, c'est l'unité avec la force la plus élevée qui l'emporte.

Il va donc falloir deviner la stratégie de votre adversaire si vous voulez l'emporter !



8 +



2



Tortuga

GIGAMIC



Vincent Everaert



NR



N° 6479



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Deux équipes de tortues s'affrontent et n'ont qu'un seul but : traverser l'île.

Pour cela, tous les coups sont permis !

Sauter par dessus l'adversaire, lui voler des tortues et autres cabrioles.

Mais attention, vos tortues ne peuvent pas reculer.

A la manière des dames, vous allez devoir optimiser vos coups pour gagner la partie !



8 +



20 mn



2



Affrontement

YOXII

COSMOLUDO



Jérémy Partinico



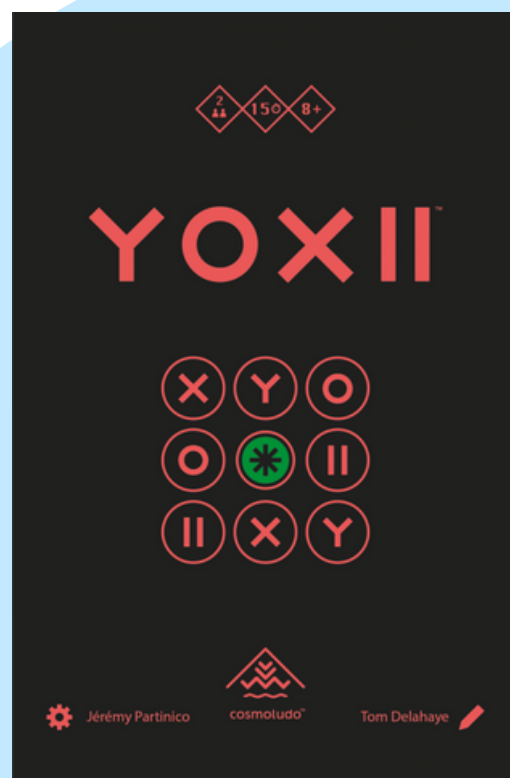
Tom Delahaye

N° 6642



Association
**Le Manège
aux Jouets**

YOXII est un jeu abstrait puissant, qui mélange Échecs et Go mais qui ne ressemble ni à l'un, ni à l'autre. Pour gagner, vous devrez encercler le Totem avec vos pièces les plus fortes.



8 +



20 mn



2



Stratégie