



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Gobbit

OLD CHAP



Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste
Fremaux et Thomas Luzurier



Nicolas Fumanal

N° 2942



8 +



15 mn



3 - 8



Rapidité

Dans Gobbit, on tape, on râle, on jubile, on crie et on en redemande ! Le jeu reprend le principe de la chaîne alimentaire avec des « mouch'tik » qui se font manger par des caméléons, des caméléons qui se font manger par des serpents et des gorilles qui écrabouillent tout le monde (sauf les mouch'tik, ils sont trop petits).

Vous devez attaquer le tas de carte des autres joueurs, tout en prenant garde à ne pas se faire attaquer par ceux-ci. De plus, selon les cartes qui tombent dans le cimetière, des règles bonus se rajoutent pour donner encore plus de piment à ce jeu délirant.

Un jeu de rapidité et d'observation où vos réflexes seront la clef de la survie !

Gobblet

GIGAMIC



Thierry Denoual



NR

N° 6286



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le but du jeu est simple : réaliser une ligne avec 4 pions de sa couleur (quelle que soit leur taille).

Chaque joueur à son tour a le choix entre deux possibilités soit amener un nouveau gobelet en jeu sur une case vide de son choix soit prendre un gobelet déjà posé et le reposer sur une case de son choix.

Gobblet fait partie de ces jeux à 2 où la règle se comprend rapidement, mais où le challenge est présent à chaque partie !



7 +



15 mn



2



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Gravity superstar

SIT DOWN!



Julian Allain



Gyom Seijnhaeve

N° 7662



7 +



30 mn



2 - 6



Stratégie

De courageux explorateurs se déplacent au travers d'astéroïdes afin de récupérer le plus d'étoiles possible.

Dans ce jeu, vous allez devoir jouer avec l'orientation du plateau afin de "tomber" sur le plus d'étoiles possibles. Chacun son tour, on va jouer une carte qui va permettre un déplacement particulier. En suite, en fonction d'on on est placé, on va tomber jusqu'à une plateforme. Gravity superstar est un jeu à la mécanique très originale qui dénote vis à vis des jeux du même genre.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Halli Galli

GIGAMIC



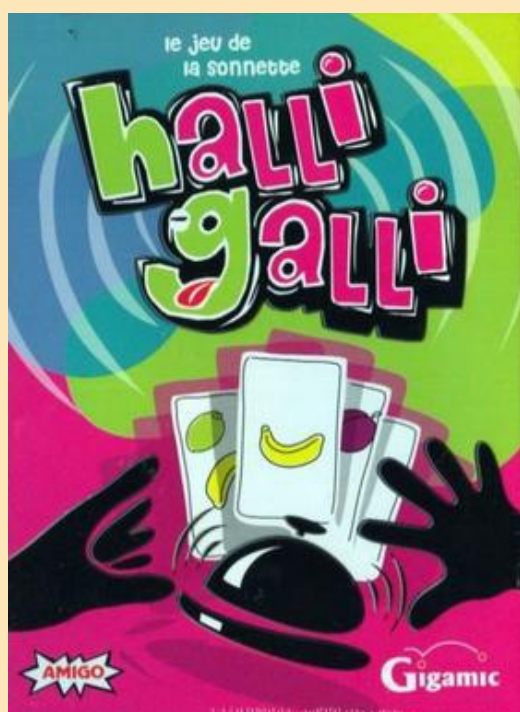
Haim Shafir



NR



N° 5611



Halli galli est devenu un grand classique du genre.

Le but du jeu est de récupérer toutes les cartes distribuées en début de partie.

A son tour on retourne une carte et si 5 fruits identiques apparaissent, il faut être le plus rapide à taper sur le buzzer !

Avec ses règles simples mais efficaces, Halli Galli est un jeu fun qui, sans en avoir l'air, fait travailler le calcul mental !



10 +



15 mn



2 - 10



Rapidité

Hanabi

COCKTAIL GAMES



Antoine Bauza



Gérald Guerlais

N° 7203



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Hanabi est un jeu de coopération qui va vous emmener dans le monde du feu d'artifice.

Vous incarnez des artificiers débutants et vous avez mélangé les poudres et les couleurs pour la grande fête !

En vous concertant, vous allez devoir donner des indications à vos coéquipiers sur leur cartes qu'ils possèdent afin qu'ils puissent les jouer efficacement.

Hanabi est un jeu zen où la gestion de l'urgence sera primordiale pour gagner la partie !



10 +



30 mn



2- 5



coopération

Hansel et Gretel

ATALIA



Krzysztof Jurzysta



Maciej Szymanowicz

N° 7000



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Hansel et Gretel est un jeu coopératif dans lequel vous essayez d'aider les héros du célèbre conte à obtenir cinq délicieux pains d'épice sans se faire attraper par la sorcière.

Tour à tour, les joueurs ajoutent une tuile friandise sur la table à côté d'une autre.

Dès qu'une friandise est complète, un jeton Pain d'épice est gagné.

À la fin de chaque tour de table, chaque personnage doit être déplacé selon le nombre de points de sa couleur présents sur le pourtour de l'ensemble de tuiles : Hansel avance d'autant de cases que de points verts, pour Gretel, on compte les points rouges et, pour la sorcière, les violets.



6 +



30 mn



2- 4



coopération

Happy-na-ta

WIDYKA!



NR



NR

N° 3495



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Lors d'une fête costumée, la Pinata est sortie et vous voulez récolter le plus de bonbons possible ! Comptez jusqu'à 3 et pointez une pile de carte. Si vous êtes seul à la pointer, vous les gagnez ! Rassemblez les personnages identiques et échangez les contre des bonbons. Mais gare au pirate !



6 +



30 mn



2- 5



collection



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Ghost adventure

BUZZY GAMES



Wlad Watine



Yann Valeani, Jules Dubost

N° 6123



La souris fantôme à besoin de votre aide pour empêcher le seigneur du mal de prendre le contrôle du monde !

Dans ce jeu d'adresse, vous incarnez la souris qui est incarnée sous la forme d'une toupie ! Faites la tourner et passez la-vous de plateau en plateau jusqu'à votre objectif !



8 +



30 mn



1 - 4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Hi! Hi! Hi!

DJECO



Max Gerchambeau



NR



N° 6550



La grande course annuelle des sorcières à débiter qui sera la première ?

Dans ce jeu de parcours, chaque joueur dispose d'un pion secret. On va ensuite jeter les 3 dés qui détermineront quelle couleur doit avancer et de combien. Avec le 3ème dé, on va faire avancer la sorcière de son choix.

Attention, certaines cases vous feront reculer, retourner à la case départ on encore passer votre tour. Hi ! Hi ! Hi! est un jeu ressemblant au jeu de l'oie en plus rapide et avec plus d'interactions.



6 +



15 mn



2 - 4



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Hockey sur table

FERTI



Torsten Marold



NR



6680



Dans cette version du hockey sur table, vous allez devoir d'abord construire le terrain avant de jouer !



7+



15 mn



2



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Hop !

FUN FORGE



Marie Cardouat et Ludovic Maublanc



Marie Cardouat

N° 5651



Le ciel sera votre seule limite ! Dans Hop ! vous incarnez des enfants visant le ciel. Pour pouvoir monter, vous allez jeter un arc - en - ciel dans la main de votre coéquipier du moment. Mais les gages vous rajoutent une difficulté comme jeter l'anneau en équilibre, avec le coude...

Avec son magnifique matériel, le plateau en 3D et des gages toujours plus amusants, Hop va vous faire monter haut dans les nuages !



7+



30 mn



3 - 6



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

I am a banana

LE DROIT DE PERDRE



Antonin Boccaro, Yves Hirschfeld



Mathieu Clauss, Yves Hirschfeld

N° 4116



Jouez la folie auprès de vos coéquipiers tout en évitant de vous faire remarquer par le docteur !



8 +



30 mn



4 - 8



Mimes



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Ice cool

BRAIN GAMES



Brian Gomez



NR



N° 6257



Les pingouins de "Ice Cool" sont de vrais p'tits malins : grâce à leur forme originale, ils peuvent non seulement avancer en ligne droite mais, si votre pichenette est réussie, ils pourront aussi tourner ou même sauter par dessus les murs !

Chaque joueur devra faire preuve d'adresse : d'un côté, il y a les pingouins qui doivent rattraper 3 poissons de leur couleur parmi ceux disséminés sur les portes de leur école ; et de l'autre, un pingouin qui est, quand à lui, chargé de rattraper les voleurs de poissons ! C'est plus que cool, c'est Ice Cool!



6 +



30 mn



2 - 4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Illusion

OYA



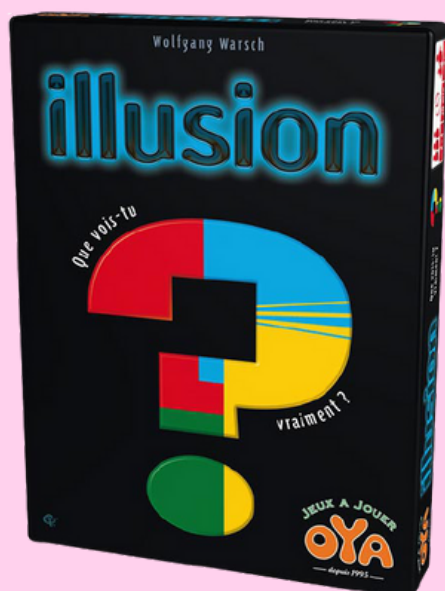
Wolfgang Warsch



NR



N° 1777



Peux-tu te fier à ce que tu vois ?
Quelle quantité de couleur vois-tu
vraiment ? Illusion tourne autour de
ces questions. Les règles sont si
simples que l'on peut
immédiatement commencer. Les
petits contre les grands, les plus
jeunes contre les plus âgés. Qui aura
l'œil et ne se laissera pas tromper ?



7 +



20 mn



2 - 4



Observation



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Imagine famille

COCKTAIL GAMES



Motoyuki Ohki, Shintaro Ono



Shintaro Ono

N° 5904



Dans imagine famille, vous allez devoir faire superposer des formes de manière à faire deviner un mot ! Avec plus de 60 cartes transparentes, vous allez pouvoir faire travailler votre imagination et trouver les meilleures combinaisons possibles !



8 +



30 mn



3 - 8



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Inspecteur Leflair

OYA



Reinhard Staupe



Oliver Freudenreich

N° 4622



Collectivement, essayez de retrouver une image par élimination, en vous servant des images donnés par l'inspecteur. Soyez malins et discutez ensemble de l'image à éliminer car la moindre erreur vous coutera la victoire !



7+



30 mn




2-5




Dédution

Jamaïca

GAMEWORKS

 Bruno Cathala, Sébastien
Pauchon et Malcolm Braff

 Mathieu Leysenne

N° 7453



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Embarquez dans la course des pirates !

Dans ce jeu, vous incarnez un célèbre marin et vous voulez montrer à vos concurrents que vous êtes le plus rapide !

A son tour, on va associer les dés à une carte qui va nous faire gagner de l'or ou de la nourriture, avancer ou parfois reculer. Il faudra aussi récupérer les trésors sur votre chemin et calmer vos adversaires à coup de boulets de canon.

Rapide à prendre en main malgré une mécanique particulière, Jamaïca vous entraînera dans une course intense avec beaucoup de rebondissements !



8 +



40 mn



2 - 6



Stratégie

Jeux 2 en 1 : les petits chevaux et le jeu de l'oie

JEU JURA



NR

NR

N° 463.0



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Il est des jeux que l'on peut considérer comme classiques. Les petits chevaux et le jeu de l'oie en font partie. Ces deux jeux de hasard très accessibles demandent tout de même un effort de concentration tout au long de la partie !



6 +



20 mn



2 - 4



Hasard



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jenga

HASBRO



NR



NR

N° 4629



Avec une seule main, chaque joueur enlève un bloc quelconque dans la tour, à l'exception de ceux de la rangée supérieure, pour le replacer au sommet.

Il faut compléter une rangée de 3 blocs avant d'en commencer une nouvelle.

Mais attention à ne pas faire tomber la tour !

Le gagnant sera le dernier joueur à enlever un bloc et le reposer sans faire basculer la tour



6 +



15 mn



1 - 4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jeu de l'oie

RAVENSBURGER



NR



NR

N° 6550



Grand classique du jeu de société, dont les origines remonteraient au 17e siècle, le jeu de l'oie est un jeu de hasard pur où il va falloir être le premier joueur à atteindre la 63ème case du plateau.



6 +



15 mn



2 - 4



Hasard

Jeux celtiques légendaires

TERMITES FACTORY



NR



NR

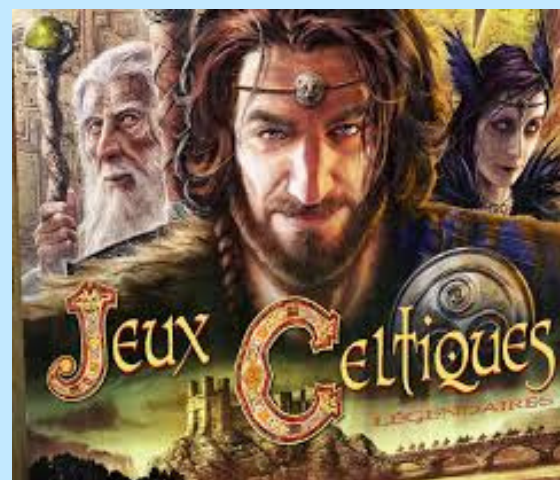
N° 7618



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Ancêtres des dames, des échecs, du morpion et de bien d'autres encore, les règles originales de ces jeux médiévaux ont perduré dans l'histoire, au travers de livres anciens. Quel que soit l'endroit du monde où ils sont nés, tous trouvent leur place dans cette culture et font désormais partie intégrante de l'Histoire Celte et Bretonne.

Ces jeux de duels devraient donc ravir les amoureux de la culture bretonne qui souhaitent découvrir quels étaient les jeux qui rythmaient la vie de nos ancêtres, autant que les passionnés de jeux de société.



Jumping la compétition

SMART GAME



Raf Peeters



Studio Smart

N° 3035



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jumping la compétition est un jeu de logique dans lequel vous devez franchir les obstacles dans un ordre précis avant d'atteindre la sortie. Faites preuve d'observation et de déduction pour créer le parcours qui reliera le point de départ à celui d'arrivée en utilisant les tuiles obstacles et remporter le défi. Mais attention, les défis n'indiquent pas toujours où se trouvent les obstacles à l'intérieur de la piste, ni l'ordre dans lequel les franchir. Arriverez-vous à remporter la médaille d'or ? Le jeu propose 80 défis évolutifs de facile à difficile pour les cavaliers les plus expérimentés.



6 +



15 mn



1 +



Logique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jungle cache - cache

SMARTGAME



NR



NR

N° 7596



Dans la gamme des jeux pour 1 joueur, jungle cache cache reprend le thème des animaux, ou il va falloir ne faire apparaître que les animaux présents sur le livret.

Avec 2 mode de jeu (le mode nuit pour les joueurs confirmés), jungle cache cache suit à merveille la gamme de jeux de défis pour 1 joueur.



8 +



15 mn



1



Défis

Jungle speed

ASMODEE



Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko



Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko

N° 6309



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans Jungle Speed, vous allez devoir récupérer le totem central lorsque 2 symboles identiques apparaissent sur la table.

Facile ? Notez toutefois que les symboles se ressemblent et se confondent facilement, ce qui rend les parties épiques !

Grand classique du jeu de rapidité, les parties se succèdent pour le plus grand plaisir de tous !



7 +



20 mn



3 - 7



Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Karambolage

HABA



Heinz Meister



NR



N° 4483



En tirant avec un jeton d'une des couleurs obtenues avec les dés, on cherche à atteindre le jeton de l'autre couleur indiquée. Les plus adroits peuvent se servir du bloc pour faire ricocher leurs tirs.



6 +



30 mn



2 - 4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Kartel

HELVETIQ



Reiner Knizia



Felix Kindelàn

N° 3873



Dans Kartel, vous incarnez un détective et vous avez pour but de chasser le plus possible de mafieux. Sauf que les mafieux peuvent aussi s'échapper en vous proposant des pots de vin afin de vous enrichir car à la fin de la partie, seul le joueur le plus riche sera le vainqueur !

Petit jeu rapide et amusant, Kartel est idéal pour commencer à faire ses propres choix !



6 +



15 mn



2 - 6



Stratégie

Karuba

HABA



Rüdiger Dorn



Claus Stephan

N° 7609



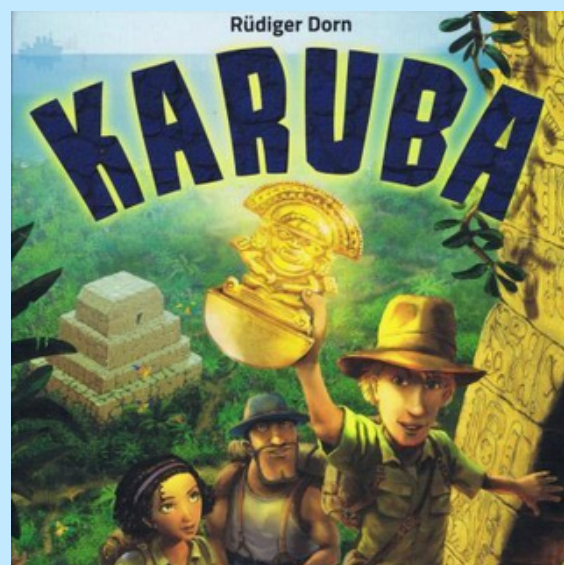
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Chaque joueur est à la tête d'une équipe de 4 intrépides aventuriers qui s'enfoncent dans la jungle à la recherche des temples perdus pleins de trésors.

Toute l'originalité de ce jeu, et ce qui en fait sa dynamique, est le fait que chaque joueur joue sur son propre plateau et essaie de créer des chemins en faisant avancer ses aventuriers le plus vite possible pour arriver en premier aux différents temples.

Comment placer sa tuile au mieux ou choisir de faire avancer un de ses aventuriers tout en ramassant au passage cristaux et pépites ?

Karuba est facile d'accès et plaira à toute la famille.



8 +



40 mn



2 - 4



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Katarenga

HUCH!

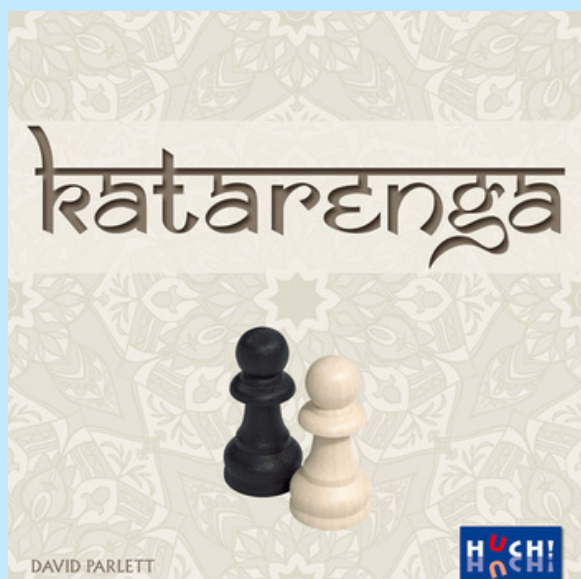


David Parlett



Dennis Lohausen

N° 3780



8 +



15 mn



2



Stratégie

Voilà un jeu où l'on retrouve la profondeur des échecs, sans la difficulté.

Chaque joueur contrôle 8 pions qui vont avoir un déplacement différent en fonction de la case où ils se trouvent.

Tantôt votre pion va se déplacer comme une tour, tantôt comme un cavalier ou un fou.

Votre but va être de capturer les pions de votre adversaire ou de réussir à faire

sortir 2 de vos pions du plateau.

Même si ce jeu peut être proposé comme une initiation aux échecs, il n'en reste pas moins un excellent jeu de stratégie qui permet aussi aux joueurs les plus initiés de grands moments de réflexion.

Kingdomino

BLUE ORANGE



Bruno Cathala



Cyril Bouquet

N° 7532



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre votre domaine.

Chaque joueur prendra plaisir à constituer son royaume au fur et à mesure de la partie en connectant les différents paysages du jeu (champs, forêts, pâturages, mer).

A deux joueurs ou plus, en famille ou entre amis, Kingdomino est bien plus qu'un jeu de dominos.

Excellent, grâce à ses mécaniques très simples mais bien plus riches tactiquement qu'il n'y paraît au premier abord.

Kingdomino revisite la pose de domino avec une mécanique qui est un modèle de simplicité et de fluidité, tout en offrant de belles prises de décisions. Le jeu est rapide, nerveux, mais très loin d'être dénué de réflexion.



8 +



15 mn



2 - 4



Stratégie

Kinoko

HELVETIQ



Tim Rogasch



Polina Ozean

N° 5737



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les familles de champignons ont la fâcheuse habitude de se cacher. Il va falloir être le premier à réassembler sa famille !

Le but du jeu est donc de réunir les 3 cartes de notre couleur. A votre tour, lancez les dés et choisissez une action. Facile ? Dans Kinoko, vous ne voyez pas vos cartes ! il va donc falloir déduire ce que l'on a en regardant celles des adversaires et de centre du jeu.

Hautement interactif, Kinoko est un jeu tactique de déduction qui va vous surprendre !



7+



20 mn



2 - 4



Carte



Association
**Le Manège
aux Jouets**

King Arthur

RAVENSBURGER



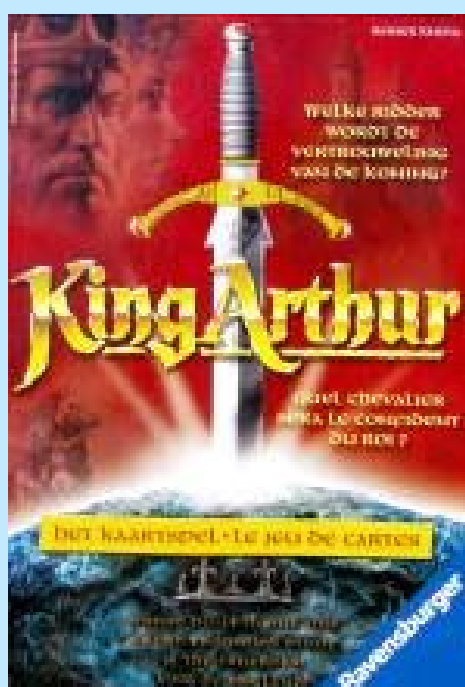
Reiner Knizia



Franz Vohwinkel



N° 6282



Oyez oyez chevaliers, serez vous prêts à prendre les armes face aux ennemis qui vous font face?

King Arthur est un jeu de cartes où vous allez envoyer vos chevaliers attaquer des ennemis afin de réaliser des quêtes et de gagner le plus de prestige possible.

C'est un jeu très dynamique où il va bien falloir surveiller vos adversaires pour pouvoir prétendre au titre de plus prestigieux chevalier du royaume !



10 +



30 mn



1 - 4



Stratégie

Klask

GIGAMIC



Mikkel Bertelsen



NR

N° 7459



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les joueurs contrôlent leur pion par un astucieux système d'aimant placé sous le plateau.

L'objectif du jeu est de pousser la bille sur le plateau et de l'envoyer dans le but de votre adversaire. Au milieu du plateau se trouvent trois pièces magnétiques qui servent d'obstacle.

Il ne faut surtout pas les attraper avec votre pion mais vous pouvez vous amuser à les envoyer sur votre adversaire !

Attention à ne pas tomber dans votre propre but car dans ce cas votre adversaire marquerait un point. Gardez votre sang froid !



8 +



15 mn



2



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Korrigans

MATAGOT ET ILOPELI

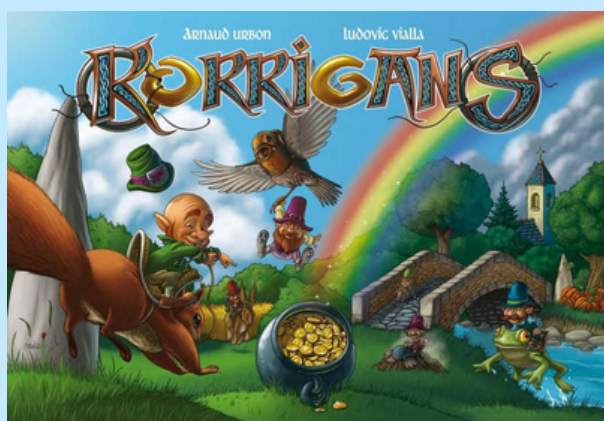


Ludovic Vialla et Arnaud Urbon



Olivier Fagnère

N° 7617



Les Korrigans sont de sortie, et ils veulent tous la même chose, le fabuleux trésor apparu au pied de l'arc en ciel.

Dans ce jeu, vous allez donc incarner une équipe de lutin à la recherche d'or. Tout au long de la partie, vous allez rencontrer des compagnons animaux qui vont vous permettre de vous déplacer, des trolls ou farfadets qui vous bloqueront, ou de l'or que vous mettrez dans vos poches ! Tout cela jusqu'au moment où l'arc-en-ciel sera formé, et où vous devrez vous rendre sur le chaudron le plus vite possible !

Avec son magnifique matériel et sa règle simple, Korrigans est un bon jeu de stratégie !



8 +



45 mn



2 - 5



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Kraken attack !

LOKI



Esteban Bauza, Antoine Bauza



Betowers

N° 3933



Les pirates sont de sortie !
Dans Kraken attack ! Chaque joueur joue un membre de l'équipage des pirates et tente de repousser l'attaque du kraken !

A votre tour, lancez les dés pour faire avancer les tentacules puis effectuez des actions. Seule une coordination sans faille et un esprit d'équipe réussiront faire fuir le dangereux mollusque. Alors à vos canons !



7 +



30 mn



1 - 4



Coopération

Kung fu gang

REPOS PRODUCTIONS



Benjamin Schwer



Heinrich Drescher

N° 7601

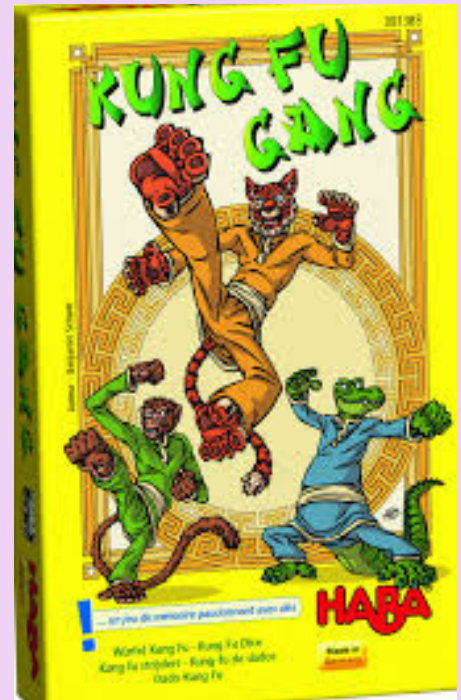


Association
**Le Manège
aux Jouets**

L'école de kung fu cherche un nouveau maître et pour cela, un challenge de taille est mis en place. Dans Kung fu gang, vous allez retourner des cartes combattant comportant de 2 à 4 symboles identiques. On va ensuite cacher ces cartes puis jeter les dés.

Le but du jeu va être de reproduire avec les dés les symboles des combattants. une fois réalisés, on révèle une carte et si les symboles correspondent, on la gagne !

Kung fu gang est un jeu de mémoire et de hasard sympathique qui va vous plonger dans l'univers du kung fu !



6 +



10 mn



2 - 4



Mémoire

Kung fu panda

FUNFORGE



Kristian Amundsen Østby, Rob Harris, Nick Fallon, James Sheahan



JJ Ariosa, Michal E. Cross

N° 5002



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Incarnez l'un des personnage du film d'animation dans ce jeu de figurine en coopération !

installez les tuiles plateau selon la mission proposée et soyez les plus efficaces possibles ! Passez sur les toits, détruisez les murs ou encore combattre les méchants afin de réussir le scénario.

Avec une mécanique originale où vous allez en plus devoir finir vos missions dans un temps imparti, Kung Fu panda est un jeu qui va vous tenir en haleine !



8 +



40 mn



2 - 4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La bonne paye

MB



NR



NR



N° 5769



La bonne paye, ou comment gérer son argent !

Dans ce jeu, vous êtes d'honnêtes citoyens et vous cherchez à être le plus riche à la fin du mois !

Chaque joueur commence avec une somme de départ, puis se déplace sur le plateau et applique les effets des cases. Un bon plan, une transaction ou encore des factures peuvent influencer sur votre trésor et tout faire basculer d'un coup !



8 +



90 mn



2 - 6



Hasard



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La cabane à potions

BLUE ORANGE



frédéric Lamy



Lisa Guisquier

N° 6240



C'est le grand jour pour les apprentis de la sorcière Nécrochu : elle part en vacances et confiera la maison des potions au plus brillant d'entre vous. La course est lancée ! Mais difficile de retrouver tous tes ingrédients au milieu de ce bazar. Munis de vos recettes et de votre baguette magique, fouillez le grenier de fond en comble.

Gardez l'œil sur ce que font vos adversaires afin de réaliser le plus rapidement possible les meilleures potions !



6 +



30 mn



2 - 5



Stratégie

La chasse aux gigamons

REPOS PRODUCTIONS



Karim Aouidad et Johann Roussel



Marie-Anne Bonneterre

N° 7405



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les gigamons sont des créatures dotés de pouvoirs surprenants, et aujourd'hui, vous allez apprendre à les invoquer !

Dans ce memory, vous devrez retrouver 2 éléments (des petits gigamons) identiques afin d'appliquer leur pouvoirs et si on en possède 3, on récupère un gigamon !

Rapide et amusant, La chasse aux gigamons renouvelle le genre du memory en y ajoutant une mécanique de pouvoirs très agréables.

Les illustrations vous plongeront dans un superbe monde coloré.



6 +



15 mn



2 - 4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La cité des fourmis

HABA



Hermann Huber et Michael Huber



Ina Hattenhauer

N° 6615



Comme à leur habitude, les fourmis s'affairent à la construction de leur fourmilière. Mais Oscar le fourmilier veut les manger !

Dans ce jeu de coopération, vous allez devoir vous concerter afin de faire prendre le meilleur chemin à vos fourmis.

La fourmilière va petit à petit prendre de la hauteur jusqu'à ce qu'elle devienne suffisamment grande pour accueillir tout le monde.

Le plateau en 3d de ce jeu rend les parties très attrayantes, et les 2 modes de jeu permettent de les renouveler !



6 +



30 mn



1-4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La Colo-nid des manchots

SMARTGAMES



N.C



Jeanne Ribbens

N° 6108



6 +



30 mn



2 - 4



Tactique

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.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La course aux fromages

RAVENSBURGER

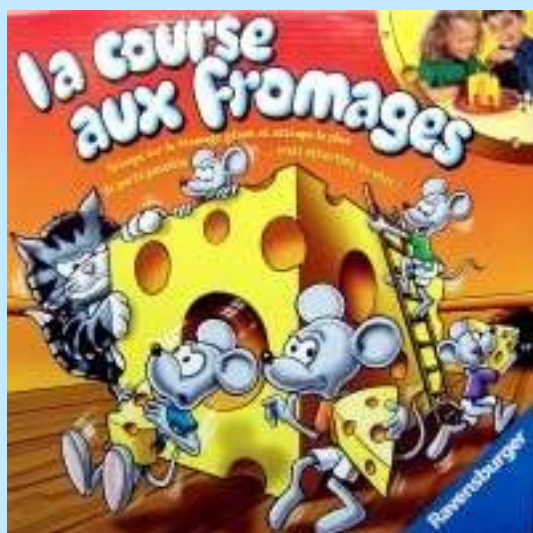


NR



NR

N° 6779



Les souris sont de sortie et veulent manger du fromage, mais le chat rôde et compte bien les attraper. Le but du jeu est d'être la première souris à avoir 5 morceaux de fromage.

Après avoir lancé le dé, on se déplace autour du grand plateau et on espère obtenir du fromage sans arriver sur le chat !



6 +



10 mn



2-4



Hasard



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La course aux tortues

WINNING MOVES



Reiner Knizia



Rolf Vogt

N° 6135



6 +



15 mn



2-5



Bluff

Comme à leurs habitudes, les tortues veulent manger la salade, mais seule l'une d'entre elles y arrivera !

Dans ce jeu de course et de bluff, personne ne sait quelle tortue vous appartient.

On va ensuite déplacer les tortues à l'aide de cartes, les tortues peuvent aussi grimper sur le dos des autres afin de prendre de la vitesse.

La course des tortues est un jeu tactique prenant qui va amuser petits et grands !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Lama

GIGAMIC



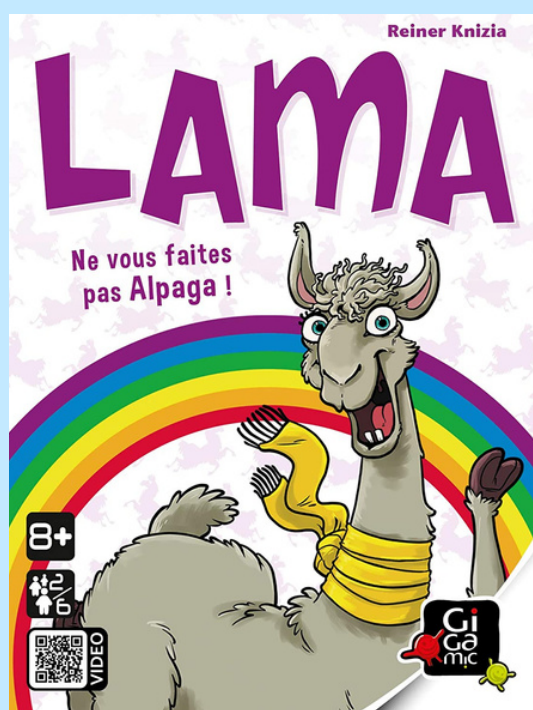
Reiner Knizia



NR



N° 4192



8 +



20 mn



2-6



Prise de
risques

Gare au lama ! A votre tour, soit vous jouez une carte de valeur supérieure à celle précédemment jouée, soit vous piochez une carte. Vaut il mieux piocher et pouvoir jouer plusieurs cartes de suite ? Ou bien parier sur le jeu de vos adversaires pour se libérer de ses cartes ? A la fin d'une manche, on compte les cartes qui nous restent et les points qui en découlent. Le joueur avec le moins de points l'emporte ! Rapide et amusant, ce jeu est idéal pour des parties entre amis, tout en gardant un coté prise de risque qui va vous faire cogiter !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La mine aux trésors

HABA



Shaun Graham, Scott Huntington



Natalie Behle

N° 3800



5+



20 mn



2-4



Adresse

En bon mineur que vous êtes, vous voulez récupérer le plus de pierres précieuses possible. Mais attention ! le dragon rode et fera perdre un temps précieux aux mineurs trop gourmands.

Chacun votre tour, tapez sur la boîte avec le marteau (en bois) afin de faire tomber des pierres précieuses. Si vous en faites tomber plus de 8, vous perdez votre tour. Si vous réussissez à remplir l'objectif demandé, vous aurez alors le droit de prendre les bijoux de la couleur demandée par votre carte.

La mine aux trésors est un jeu où pour gagner, la tactique prend l'avantage sur la force.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Land of clans

TACTIC



NR



NR

N° 5739



Bienvenue dans la rude Écosse et les magnifiques Highlands ! Les vastes Highlands écossais avec leurs magnifiques lacs promettent une grande prospérité si vous êtes assez courageux pour en prendre possession. Votre mission n'est pas facile, car des clans hostiles vous remettront sur le droit chemin. Vous pouvez marquer encore plus de points si vous attaquez les châteaux de vos adversaires.



8 +



30 mn



2 - 4



Placement

Mais votre clan doit alors être assez fort pour briser ses défenses. Et ne perdez pas de vue votre propre défense : une attaque trop féroce vous rend vulnérable. Le chef de clan ayant obtenu le meilleur score gagne la bataille des Highlands !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La maison des souris

GIGAMIC

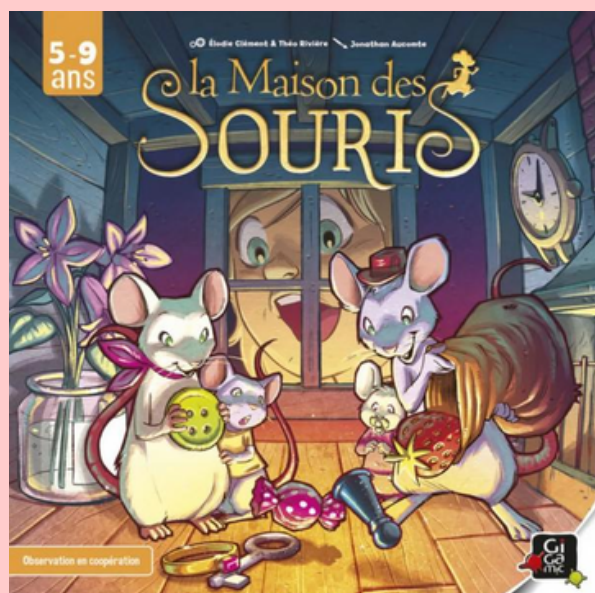


NR



NR

N° 5041



5+



30 mn



2 - 6



Mémoire,
Coopératif

Une famille de petites souris s'est installée chez vous !

Les coquines ne se gênent pas pour vous chiper quelques objets afin de décorer leur mini-maison. En leur absence vous ne résistez pas à l'envie d'aller regarder discrètement à leur fenêtre pour en savoir plus. Tous ensemble, les joueurs vont observer les différents recoins de la maison par les fenêtres avant que la lampe ne s'éteigne. Il faudra alors se souvenir de l'emplacement et du sens des jetons pour retrouver le maximum d'objets avant le retour des petites souris !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La vallée des vikings

HABA



Wilfried et Marie Fort



Maximilian Meinzold

N° 6300



7 +



15 mn



2 - 4



Adresse

Dans la vallée des Vikings, c'est l'excitation générale !

Pour entrer dans la compétition du grand bowling des tonneaux et tenter de récupérer le plus de pièces d'or, il faut faire tomber les bons tonneaux.

La Vallée des Vikings est beaucoup plus subtile qu'il n'y paraît. Il ne s'agit pas uniquement d'un jeu de lancer mais bel et bien d'un bon jeu d'adresse tactique.

Du courage, de l'habileté et une bonne dose de risques seront nécessaires pour gagner la partie !

Labyrinthe Junior

RAVENSBURGER



N° 4447



Association
**Le Manège
aux Jouets**

L'atmosphère qui règne dans une cave de château enchanté est unique.

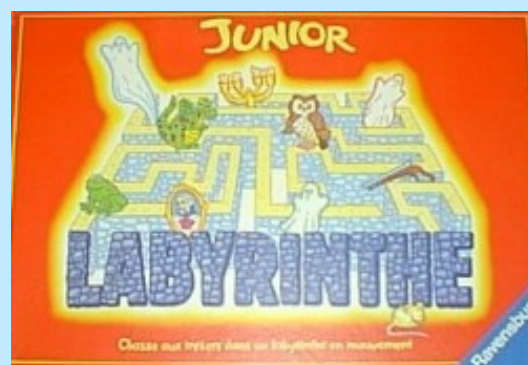
Il s'y cache de gentils fantômes ainsi que de merveilleux trésors.

Tout est constamment en mouvement.

Chaque joueur doit se frayer un chemin afin d'accéder aux trésors.

Le joueur ayant rassemblé le plus de trésors est le gagnant.

Le labyrinthe junior est une version adaptée aux plus jeunes du célèbre jeu labyrinthe



6 +



15 mn



1 - 4



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Labyrinthe

RAVENSBURGER



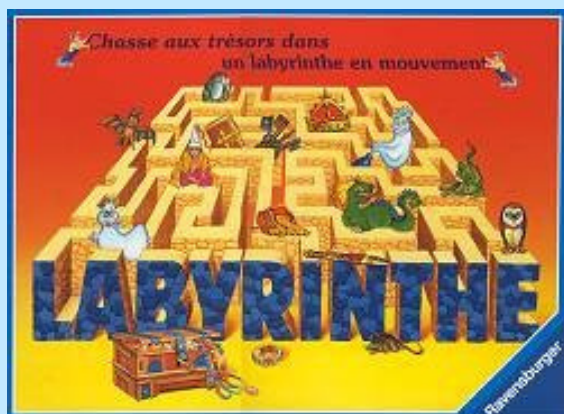
Max J. Kobbert



NR



N° 6002



8 +



30 mn



1 - 4



Stratégie

Vous incarnez des explorateurs en quête de richesses et vous vous rendez dans un labyrinthe rempli de trésors.

Alors que vous vous empressez de récupérer le magot, vous vous apercevez que les murs bougent ! En effet dans ce jeu, vous allez devoir déplacer les mur du plateau de jeu avant de pouvoir vous déplacer. Il va donc bien falloir observer le placement des trésors, ainsi que les conséquences du changement du labyrinthe pour gagner !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Labyrinthix

DJECO



NR



NR

N° 4769



8 +



30 mn



1 - 4



Rapidité

Qui sera le plus rapide à attraper le totem ?

Retournez la première carte et observez bien la disposition des flèches. Suivez leur parcours des yeux en démarrant par la flèche rouge, jusqu'à la flèche désignant la sortie. Emparez-vous alors du totem de la même couleur que la bordure de la carte indiquée par la flèche ... et conservez bien la carte auprès de vous pour compter les points à la fin, quand les 32 cartes auront été passées en revue ! Attention, trois des cartes n'ont pas de sortie possible ! Si vous tombez sur elles, le premier joueur a crier "Totem" gagne la carte labyrinthe

L'âge de Pierre Jr

FILOSOFIA



Marco Teubner



Michael Menzel

N° 7533



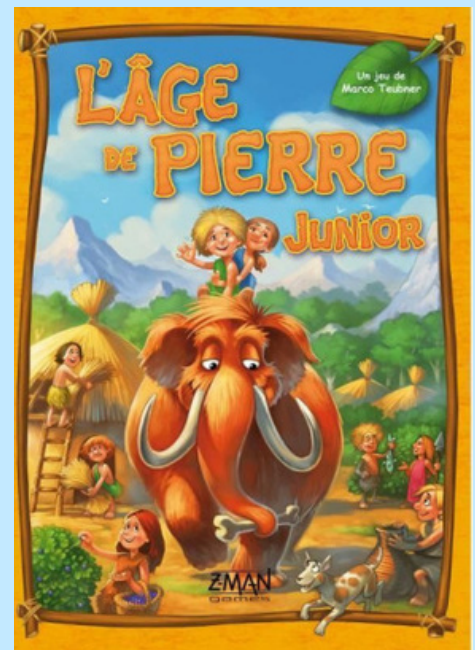
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu, vous pourrez développer votre mémoire et votre talent de stratège pour construire les huttes du village.

Chaque joueur, à son tour retourne une tuile forêt de son choix, se rend sur la case indiquée et fait l'action correspondante : collecter un objet, faire un échange, construire une hutte ou prendre le chien.

Au fil de la partie, il faut se rappeler des illustrations cachées pour optimiser ses collectes et ses déplacements et être le premier à construire ses 3 huttes.

À vous d'optimiser vos déplacements en utilisant au mieux la mécanique de memory du jeu ! Un véritable plaisir à jouer, le matériel est vraiment superbe et de bonne qualité, les parties sont assez rapides et les règles bien écrites.



7 +



30 mn



2 - 4



Stratégie

Last message

IELLO



Lee Ju-Hwa, Giung Kim



Stéphane Escapa, Vincent Dutrait

N° 5424



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Un crime vient d'être commis !
La victime est incapable de parler -
mais elle peut dessiner, et ce faisant,
elle aidera idéalement les inspecteurs
à deviner qui, dans la vaste foule, est
le criminel !

Pour donner des indices lors d'un tour,
la victime dispose de 30 secondes
pour dessiner et écrire dans une grille
3x3 - mais avant de donner ces
indices, le criminel peut effacer
secrètement une partie de ces
dessins.

Last Message, c'est un jeu d'ambiance
addictif et malin dans lequel une
victime tente de mettre les enquêteurs
sur la piste du coupable, dissimulé
parmi la foule. C'est un cocktail de fun,
déduction, rapidité, observation et
dessin, qui invite de 3 à 8 joueurs à
incarner des rôles différents, tous
aussi excitants à jouer.



8 +



15 mn



3 - 8



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Las Vegas

OYA

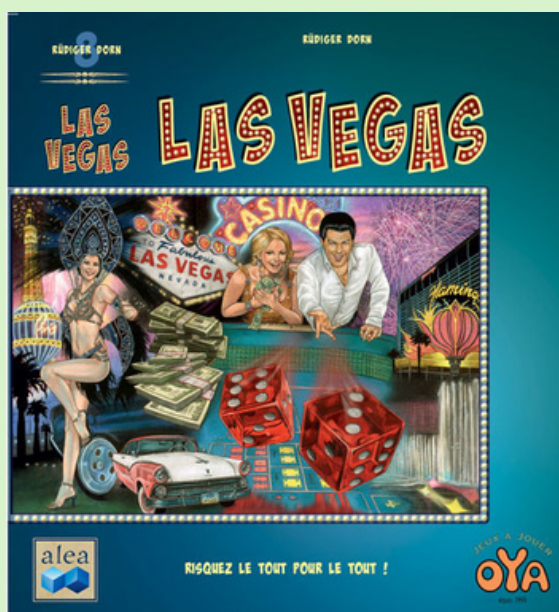


Rüdiger Dorn



Mia Steingraber et Harald Lieske

N° 7225



8 +



30 mn



2 - 5



Dés

Le casino ouvre ses portes et en bon joueur que vous êtes, vous voulez absolument gagner le gros lot !

Dans ce jeu, chaque joueur va miser un ou plusieurs de ses dés dans un casino et espérer y être majoritaire pour gagner le plus gros billet.

Un savant mélange de chance et de tactique font de ce jeu de dés une pépite ludique !

Le cochon qui rit

JEUX MICHEL



Joseph Michel



NR

N° 4116



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous allez espérer faire des 1...
Dans le cochon qui rit, chaque
joueur doit reconstituer son cochon
le plus vite possible.

A son tour, on jette les dés, sur un 6
on récupère le corps du cochon et
sur des 1 on peut prendre les
différentes parties du corps de la
bête.

Jeux aux règles simplissimes mais
qui ravit petits comme grands !



5 +



10 mn



2 - 4



Hasard



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le fantôme de Mc Gregor

NATHAN



Dominique Ehrhard



NR

N° 5178



8 +



30 mn



2 - 4



Stratégie

Minuit sonne ! Le fantôme pose secrètement ses cartes sur la table pour indiquer son parcours.

Terrorisés, les autres joueurs tentent de s'échapper : pour chaque clé jouée, un joueur avance d'une pièce. Mais une clé ne permet d'ouvrir qu'une seule porte de la même couleur.

Une fois que les joueurs se sont déplacés, le fantôme dévoile ses cartes (dans l'ordre) et passe... à travers les murs ! S'il rattrape un joueur, il prend sa place et le joueur devient fantôme... Qui parviendra le premier à s'échapper du château par l'une des trois portes... ?

Le fantôme de minuit

RAVENSBURGER



Wolfgang Kramer



Nicole Baron et Bernard Girou

N° 5178



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Bouhou, le fantôme rôde dans le manoir, et vous allez essayer de lui échapper !

Dans ce jeu, chaque joueur va déplacer l'un de ses personnages en direction d'une pièce vide. Mais attention ! Si le fantôme vous attrape, vous gagnez des points d'épouvante qui vous rapprocheront de la défaite !



8 +



30 mn



2 - 8



Stratégie

Le grand prix de Belcastel

SCHMIDT



Wolfgang Warsh



Michael Menzel

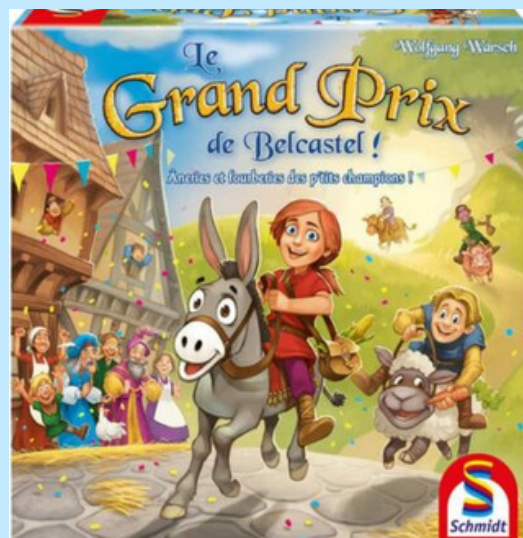
N° 5943



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Sur le dos de votre âne, vous allez participer à la plus folle des courses pour remporter le chaudron d'or. En chemin vous allez pouvoir récupérer des rubis avec lesquels vous allez acheter de nouveaux aliments. La nourriture, primordiale pour avancer, est un peu fantaisiste, comme l'herbe de rêverie qui vous incitera à faire une petite sieste. Dans ce jeu, tactique et prise de risque se mêlent habilement pour être le premier à franchir la ligne d'arrivée.

Le grand prix de Belcastel est un jeu réussi tant du point de vue du graphisme que de celui de la mécanique du jeu.



7 +



20 mn



2 - 4



Course

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 jeu des cat-tapultes

EXPLODING KITTEN



N° 3841



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu d'adresse totalement délirant, soyez le plus rapide à envoyer les balles dans le camp de votre adversaire en utilisant une patte de chat magnétique "cat-tapulte". Le jeu des Cat-tapultes est un jeu pour toute la famille dans lequel il faut bien viser, mais surtout être rapide car votre chat-dversaire ne vous laissera pas le temps de souffler...

Mêlant flipper et catapultes, le jeu modernise le passe-trappe en bois. Le petit plus, tout se range en se pliant pour se transformer en mallette et s'emporter partout !



7+



15 - 30 mn



2



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le labyrinthe magique

GIGAMIC



Dirk Baumann



Rolf Vogt



N° 6651



Le labyrinthe recèle bien des secrets, et ça va être à vous, apprentis magicien de les découvrir. Mais attention ! des murs invisibles se dressent entre vous et votre objectif. Saurez - vous les trouver ? Le labyrinthe magique est un jeu de mémoire de de parcours aimanté ou les joueurs vont déplacer leurs pions sur le plateau de jeu. Si la bille placée en dessous d'eux tombe, le joueur doit recommencer.

Avec une mécanique amusante et bien pensée, le labyrinthe magique va faire travailler votre mémoire !



7 +



20 mn



2 - 4



Mémoire

Le lynx

EDUCA



NR



NR

N° 4692



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Faites preuve de rapidité et utilisant votre œil de lynx pour retrouver les éléments plus vite que vos adversaires.

Le lynx est devenu un classique des jeux d'observation et de rapidité.

Un plateau rempli d'images, un sac de tuiles et c'est parti !

On commence par piocher une tuile, puis on doit le plus vite possible retrouver la même image sur le plateau.

Amusant et rapide, le Lynx est un jeu qui ne se démode pas



6 +



20 mn



2 et +



Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le menteur

MB



NR



NR

N°

6158



Le menteur est un jeu de bluff où, comme le nom l'indique, il va falloir mentir !

Chaque joueur va disposer sur le plateau central, face caché, 1 à trois cartes de sa main. Ces cartes devraient normalement toutes correspondre à l'image du plateau... Jeu de bluff qui rappelle celui joué avec un jeu de carte classique, le menteur est un bon premier jeu de bluff.



7 +



30 mn



2 - 6



Bluff

Le paresseux

REPOS PRODUCTIONS



Dominique Tellier



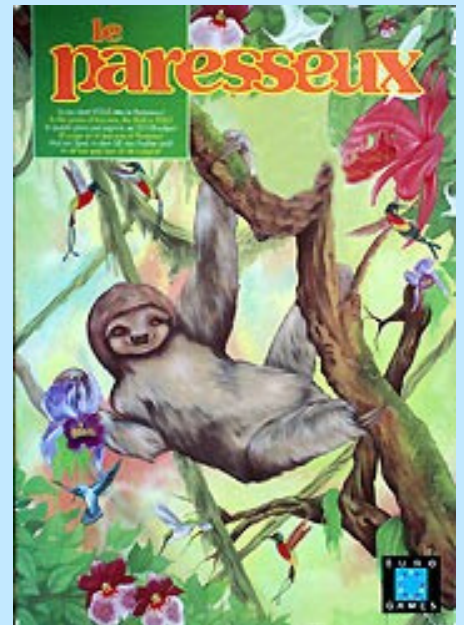
Valter Unfer

N° 3450



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Après une petite sieste bien méritée, vous vous décidez à faire un tour, pas trop vite tout de même ! Dans ce jeu de course, le but est d'arriver le dernier, vous allez devoir ruser pour faire avancer vos adversaires, dépenser vos jetons sieste au bon moment et piocher les bonnes cartes pour vous ralentir ! Le paresseux est l'un des premiers jeux du genre, pour des parties néanmoins assez rapides !



7 +



20 mn



3 - 6



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le petit prince

GIGAMIC



Bruno Cathala et Antoine Bauza



Antoine de Saint-Exupéry

N° 7448



Raconte moi une planète ! Dans ce jeu onirique illustré par l'auteur du célèbre roman, chaque joueur va construire sa planète et essayer de gagner le plus de points en fonction des personnages présents tel que l'Allumeur de réverbères qui donne 1 point par Réverbère ou le Chasseur qui donne 3 points par espèce animal.

Simple et onirique, ce jeu va réveiller le petit prince qui est en vous



8 +



15 mn



2 - 5



Stratégie

Le volcan aux rubis

HABA



Carlo Emanuele Lanzavecchia



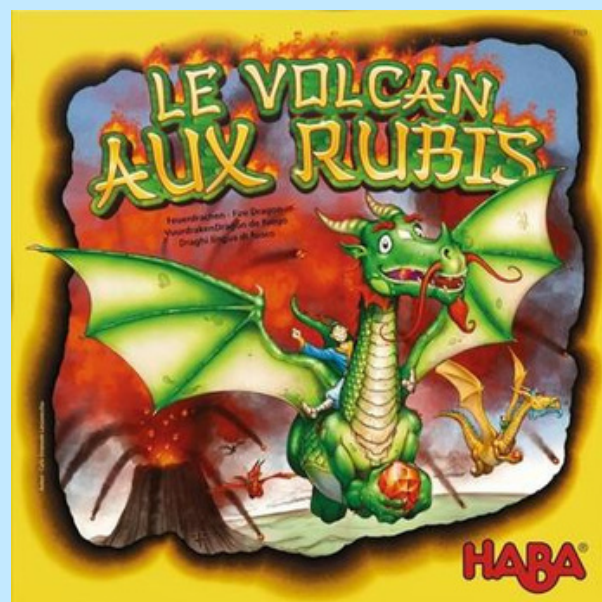
Franz Vohwinkel

N° 6106



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les dragons sont de sortie !
Dans le volcan aux rubis, chaque joueur va tenter de collecter le plus de rubis possible en survolant le volcan grâce à ses dragons.
A son tour, on jette 2 dés qui vont indiquer de combien de cases on se déplace et combien de rubis on ajoute au volcan. Lorsque l'éruption apparaît, on soulève le volcan et les rubis apparaissent sur le plateau. Il va donc bien falloir calculer ses coups pour en récupérer le plus possible, quitte à attaquer ses adversaires !



6 +



20 mn



2 - 4



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Léo

ABACUS SPIEL

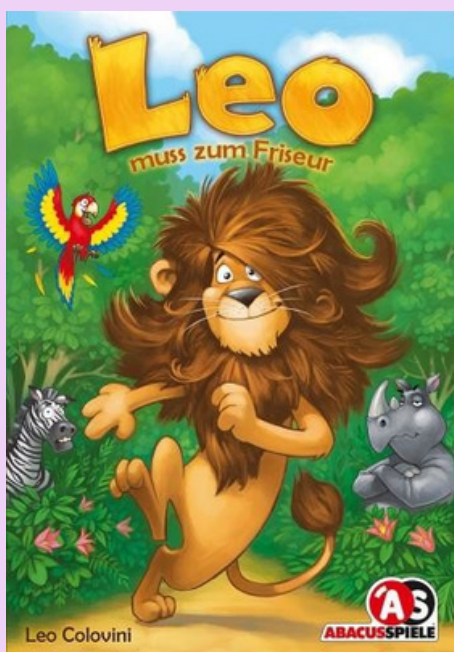


Leo Colovini



Michael Menzen

N° 7506



7 +



30 mn



2 - 3



Coopération

La crinière de Léo est bien trop longue, il risque d'être tout ébouriffé et ainsi perdre le respect de ses pairs.

Sa mission sera d'arriver chez le coiffeur avant qu'il ne ferme son salon. Il n'aura que cinq jours pour y parvenir et apprendre comment éviter les bavards qui se posent sur sa route.

Les joueurs doivent se souvenir des bonnes cartes pour atterrir sur les tuiles correspondantes.

Si vous vous trompez, vous perdez du temps, et si vous perdez trop de temps, vous retournez à la case départ !

Visuellement très sympathique, doté d'un chaos agréable et d'un travail sur la mémoire, Léo est un excellent jeu pour la famille !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le peuple loup

CARTOON SALOON

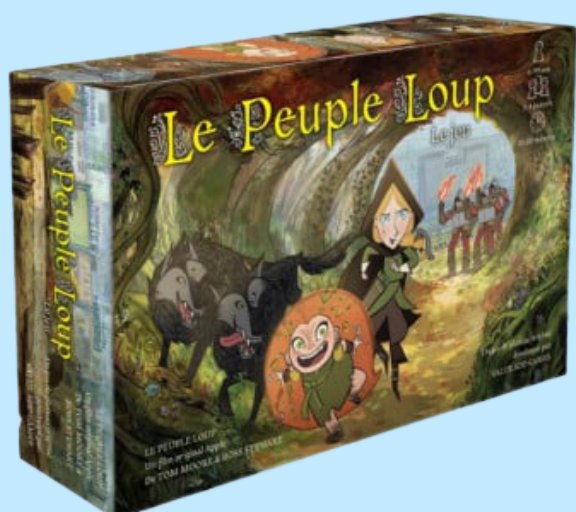


Value Add Games



Maria Pareja, Cartoon Saloon

N° 5255



Le but du jeu est de rassembler l'âme d'un loup avant que les soldats ne découvrent sa tanière.

Lancez le dé, trouvez le meilleur chemin à travers les bois jusqu'à l'icône indiquée et collectez des runes au passage. Elles sont nécessaires pour acheter différentes tuiles (les fragments d'âme ou les tuiles à effets qui vous aideront dans votre mission). Évitez les soldats et ramenez l'âme du Loup en sécurité dans sa tanière.

Chacun y trouvera son compte - le jeu offre quatre modes de jeu - trois coopératifs présentant des niveaux de difficulté variables et un compétitif.



6 +



30 mn



2 - 4



Coopération

Les aventuriers du rail :

New York

DAYS OF WONDER



Alan R. Moon



Julien Delval

N° 6170



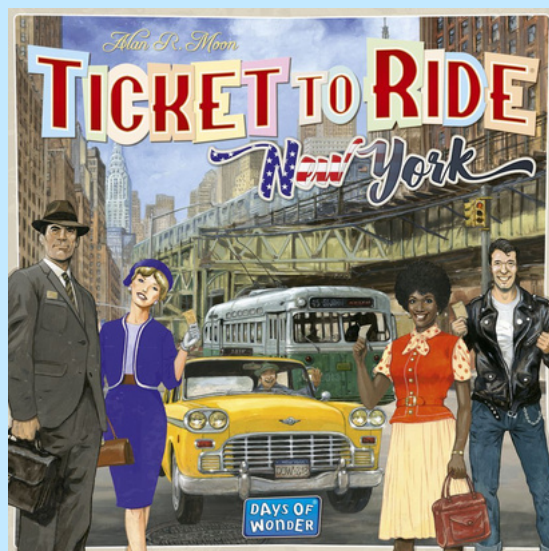
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Parcourez les rues de New-York au coeur des sixties !

Pour ce nouvel opus des Aventuriers du rail, c'est en taxi que les joueurs traversent la ville pour aller de l'Empire State Building à Brooklyn ou de Central Park à Time Square. Les règles restent similaires à celles des autres jeux de la série.

Mais la taille réduite du plateau et la rapidité des parties bousculeront les habitudes tactiques des amateurs de la gamme.

Cette version est idéale pour découvrir, et faire découvrir, cette série de jeux devenus classiques.



8 +



15 mn



2 - 4



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les aventuriers du rail : Mon premier voyage *DAYS OF WONDER*



Alan R. Moon



Jean-Baptiste Reynaud et Régis Torres

N° 7592



8 +



30 mn



2 - 4



Stratégie

Voici enfin une version d'un des très bons jeux familiaux de ces dernières années adaptée aux joueurs en herbe !

Réunissez, comme dans la version classique, des cartes wagons de couleur qui vous permettront de relier des villes entre elles afin d'obtenir des tickets destination et être déclaré vainqueur. A chaque tour, le joueur a le choix entre piocher des cartes wagons ou poser des lignes de wagons. Une adaptation bien pensée pour le public visé, notamment grâce aux villes facilement identifiables par les dessins qui les accompagnent.

A vous le ticket d'or !

Les gratounets

HABA



Wolfgang Lehmann



Raimund Fray

N° 6144



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La ville de Gratouncity doit être agrandie ! Le chef de chantier donne ses instructions avec un grattophone et un stylo-gratteur. Pour cela, ouvrez bien grand vos oreilles et écoutez-le attentivement. Grâce au plateau en relief qu'il faut gratter avec une baguette en bois, chaque joueur devra faire deviner l'objet représenté sur la carte qu'il a piochée.

Lorsqu'un joueur a deviné ce qu'il a entendu, il peut agrandir son quartier d'un bâtiment.

L'ouïe mise en avant en fait un jeu original et amusant à jouer en famille ou entre amis. Il y a aussi un 2ème niveau de difficulté pour les oreilles expertes



10 +



50 mn



2



Ecoute



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les petits malins

DREI MAGIER SPIEL

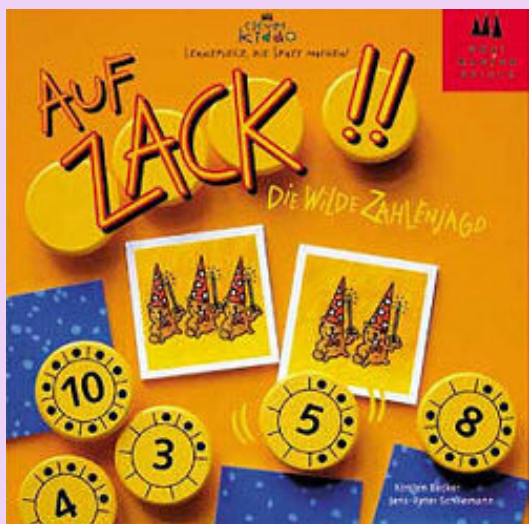


Kirsten Becker et Jens-Peter Schliemann



Franz Vohwinkel

N° 5868



Les petits malins est un jeu mêlant mémoire et rapidité. Dans ce jeu, on va tout d'abord tenter de retourner 2 tuiles comportant le même dessin. Puis on va compter le nombre d'éléments et prendre le plus vite possible le totem chiffre correspondant ! Car c'est bien celui qui prendra le bon totem qui gagnera les tuiles !



10 +



15 mn



2 - 10



Ambiance

Les pingouins patineurs

SMART GAMES



N° 7176



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les pingouins de la banquise sont tout désorientés, il faut les aider ! Dans ce jeu de logique pour 1 joueur, vous allez devoir agencer les pentas sur lesquels reposent les pingouins de la même manière que sur le livret de défi.

Facile ? Ajoutez à cela le fait que les pentas sont coulissants et qu'ils peuvent donc avoir plusieurs formes, et vous trouverez là un jeu de casse - tête tout à fait abouti.



8 +



20 mn



1



Défis

Les poneys

RAVENSBURGER



Helmut Walch et Christian Raffeiner



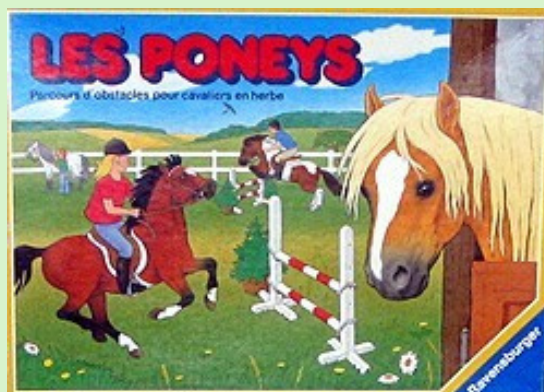
Gerhard Schmid

N° 3225



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La grande course des poney a enfin débutée. Chacun leur tour, les poneys vont se déplacer et tenter de sauter par dessus les obstacles en réalisant le bon nombre avec les dés. Chance et tactique sont au rendez - vous de ce jeu de parcours



6 +



20 mn



2 - 4



Hasard



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les p'tites locos

GIGAMIC

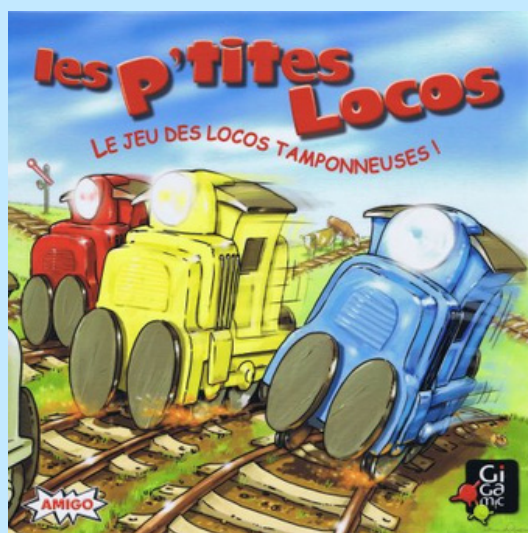


Bob Lindner



Alexander Jung

N° 7109



7 +



30 mn



2 - 4



Stratégie

Tchou tchou ! les locos sont de sortie et se font la course, comme d'habitude.

Sauf que le plateau s'en mêle ! En effet, avant ou après son déplacement, on va réaliser un aiguillage qui va changer la disposition du plateau !

Des voies sans issues peuvent être empruntées, et les locos peuvent se tamponner et tout casser !

Les p'tites locos est un jeu prenant qui malgré son thème enfantin est un jeu pour petits et grands !

Les trois premières marches

RAVENSBURGER



Wolfgang Riedesser



NR

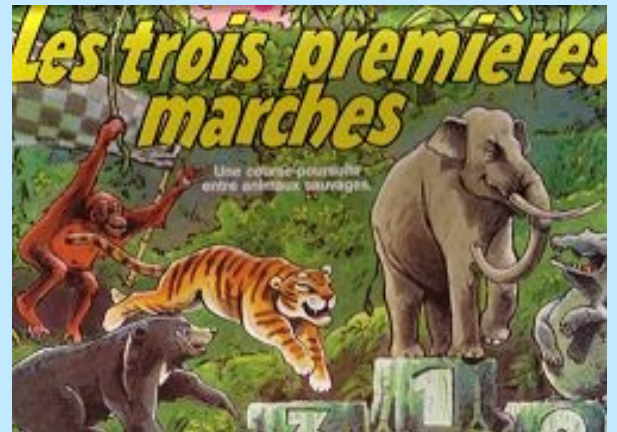
N° 2469



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les animaux sont de sortie et se font la course pour savoir quelle équipe sera la plus rapide !

Une équipe composée d'un cocodile, un tigre, un éléphant, un orang-outan et un ours va donc affronter les autres pour gagner le plus de points !



8 +



45 mn



2-5



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Little battle

LOKI



Dorian et Leandro Berthelot



Ariel Icandri

N° 3791



7 +



15 mn



3 - 5



Stratégie

Sur l'île au trésor, c'est la pagaille !
Tout le monde veut s'emparer des
trésors mais seuls les plus forts
pourront les prendre !

Little battle apporte une mécanique
connue aux jeux de société pour les
plus grands : le draft, c'est - à - dire
qu'au début de partie, on va choisir
l'une de nos cartes parmi 5, puis on
passe le reste du paquet à son
voisin. On recommence ensuite
jusqu'à ce que toutes les cartes
soient choisies.

Une fois ceci fait, on va faire la
bataille pour récupérer les coffres de
couleurs au centre de la table.
Une bonne dose de tactique et un
soupçon de chance vous feront
gagner la partie !

Logikville

ASMODEE ET KODKOD



Avi Winer et Riki Ganor



NR

N° 6959

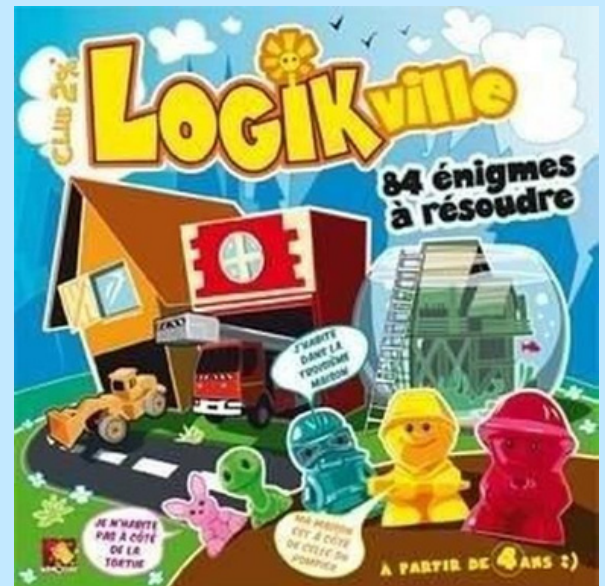


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le bonhomme jaune habite dans la maison bleue, situé à coté de la maison avec le chien...

Dans ce jeu de casse - tête, il va falloir agencer dans votre ville les différents personnages afin que tout le monde soit content !

Les niveaux de difficulté croissants de ce petit jeu de logique vous feront réfléchir de plus en plus !



6 +



10 mn



1



Défis

Look at the stars

BOMBYX



Romain Caterdjian



Adrien Le Coz

N° 6868



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La nuit est belle et étoilée. Et si vous en dessiniez les constellations avant que le jour se lève ?

Si chaque joueur verra les différentes parties des constellations de la même manière, il y a fort à parier pour que celles-ci ne soient pas positionnées à l'identique dans le ciel à la fin de la nuit...



8 +



30 mn



2 - 8



Agencement

Mago magino

REPOS PRODUCTIONS



Reiner Knizia



Barbara Kinzebach

N° 6675



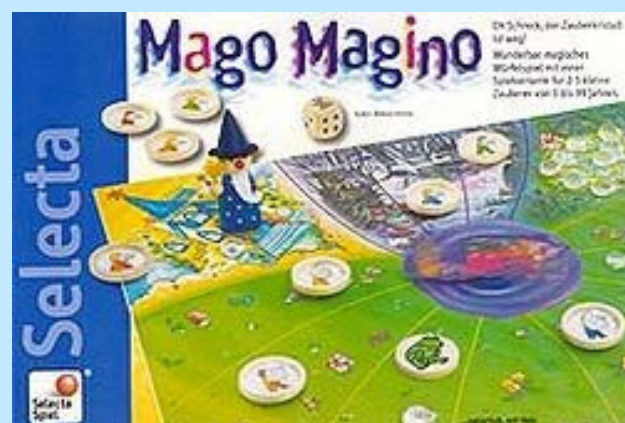
Association
**Le Manège
aux Jouets**

La méchante sorcière a détruit le cristal magique en 1000 morceaux et c'est à vous, courageux enfants d'aller recoller les morceaux !

Dans mago magino, on va déplacer nos pions enfants sur le plateau en prenant garde à la malédiction de la sorcière. Une bonne dose de chance et de tactique vous permettront

d'échapper à sa malédiction, qui vous transformera en grenouille !

Excellent jeu de parcours, Mago Magino est idéal comme premier jeu de prise de risques.



6 +



20 mn



2 - 5



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mahé

FRANJOS

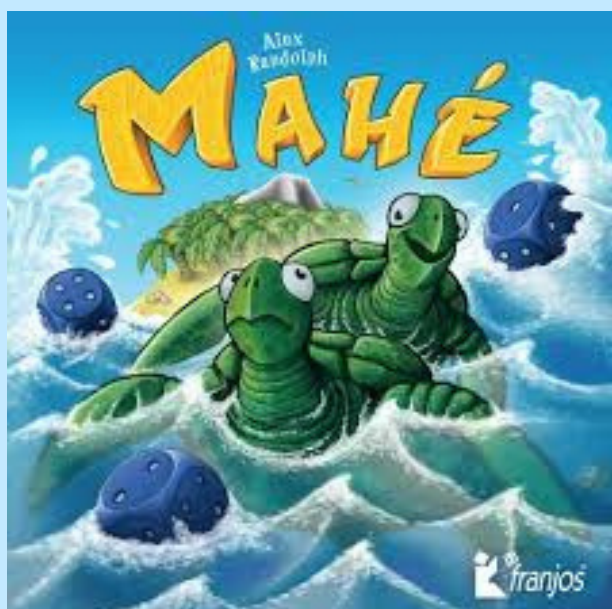


Alex Randolph



Klemens Franz

N° 7401



8 +



30 m



2 - 6



Parcours

Chaque année, lors de la période de la ponte des oeufs, les tortues s'organisent une petite course amicale.

Dans ce jeu tactique de parcours, on va jeter un dé pour faire avancer sa tortue. On peut aussi jeter un 2ème dé et espérer que le total fasse moins de 7. Si c'est réussi, on avance du double ! Sinon on retourne à la case départ.

Si une tortue arrive sur la case d'une autre, elle lui grimpe sur le dos, profitant ainsi de son déplacement ! Mahé est un jeu qui vous demandera de faire des choix !

Maitre renard

SUPERLUDE



Frédéric Vuagnat



Charlène Le Scanff

N° 3393



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu de reconnaissance tactile, il faudra retrouver les objets avec les yeux bandés.

Avec son matériel de qualité et une mécanique originale mettant en avant le toucher, Maître Renard est un jeu agréable qui fera travailler l'ensemble de vos sens



7+



20 mn



2 - 4



Sensoriel

Make'n'Break

RAVENSBURGER



Andrew Lawson et Jack Lawson



NR

N° 6658



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Réaliser un maximum de constructions délirantes dans un temps limité mais elles ne sont pas toutes évidentes.

Attention le chronomètre tourne !



8 +



30 mn



2 -4



Adresse

Make'n'Break architect

RAVENSBURGER



Andrew Lawson et Jack Lawson



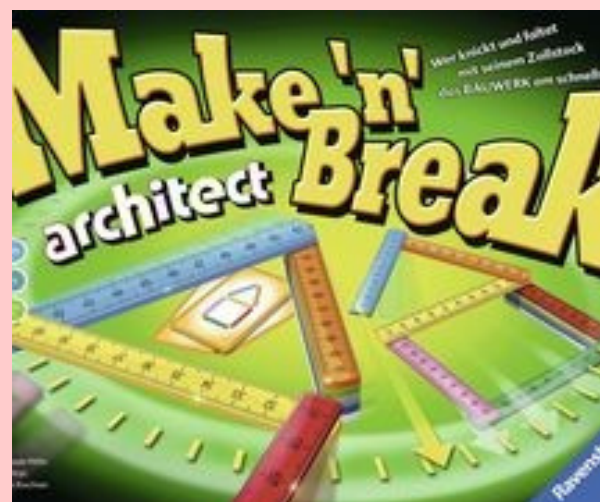
NR

N° 6658



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans cette autre version de Make'n'break, il va falloir reproduire des formes en 2D grace à votre règlette.



8 +



30 mn



2 -4



Adresse

Marrakech

GIGAMIC



Dominique Ehrhard



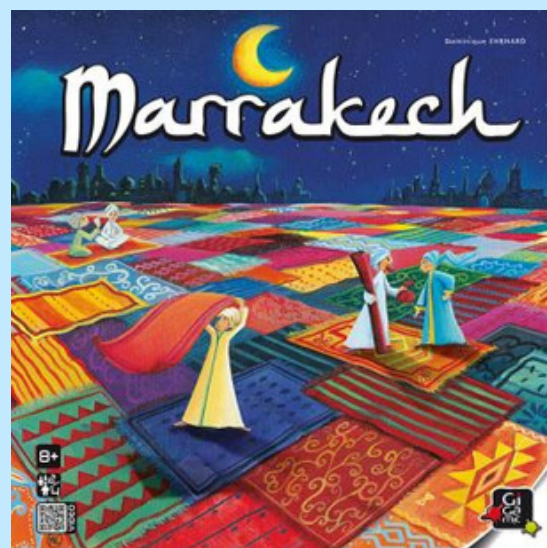
NR

N° 6575



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous incarnez un marchand de tapis dans le bazar de Marrakech. Vous allez chacun votre tour, déplacer Assan le contremaître, puis placer votre tapis autour de lui. Si Assan arrive sur le tapis d'un adversaire, il faudra lui payer 1 dirham pour chaque case occupée par les tapis. Il vous faudra bien observer le plateau de jeu et placer judicieusement vos tapis afin de devenir le plus riche des marchands !



7 +



30 mn



2 - 4



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Maudits criquets

GIGAMIC



Jacques Zeimet



Rolf Vogt (Arvi)

N° 7390



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 +



20 mn



2



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Meeple circus

MATAGOT



Mordecai Meirovitz



NR



N° 4884



8 +



45 mn



2 - 5



Adresse

Vous n'avez qu'un but : divertir !
Vous ne recherchez qu'une chose :
les applaudissements des grands et
des petits.

Oui mais la concurrence est rude.
Devenez le cirque le plus éclatant en
proposant des numéros étincelants !
Acrobates, chevaux et divers
accessoires sont à votre disposition.
Faites preuve d'une préparation
sans faille puis d'une adresse
remarquable lorsque la musique de
cirque retentira et quand tous les
yeux seront sur vous !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mia london

SCORPION MASQUÉ



Antoine Bauza, Corentin Lebrat



Nikao

N° 6216



Mia London, la fameuse détective, fait appel à vous afin de résoudre une affaire affolante ! Une féroce fripouille a commis un affreux méfait. Il faudra identifier le fripon parmi les 625 suspects pour le coffrer. dans ce jeu de mémoire et d'enquête, vous allez devoir faire appel à votre mémoire afin de définir quel attribut possède la fripouille. Avec un matériel très ludique (chaque joueur à son carnet de détective), Mia London est un petit jeu attractif qui initie très bien aux jeux d'enquêtes !



6 +



15 mn



2 - 4



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mikado

DJECO



NR



NR

N° 5189

Dans ce jeu ancestral, il va falloir réussir à prendre une baguette de bois sans faire bouger les autres.



6 +



15 mn



2 - 5



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mind Up !

CATCH UP GAMES

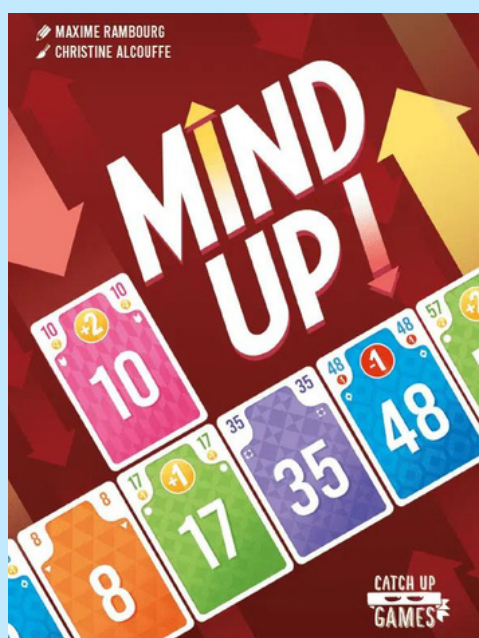


Maxime Rambourg



Christine Alcouffe

N° 7357



8 +



30 mn



3 - 5



Cartes

Dans ce jeu de cartes aussi simple que malin, devinez les intentions de vos adversaires pour gagner la carte que vous convoitez au centre de la table : l'ordre des numéros joués secrètement par vous et vos adversaires détermine quelle carte chacun remporte !

À chaque tour, tout le monde joue simultanément une carte de sa main pour tenter de récupérer celle qui l'intéresse au centre de la table. Les cartes sont classées par ordre croissant, et chacun remporte la carte qui se trouve au niveau de celle qu'il a jouée. La carte que vous gagnez rejoint votre zone de score, en fonction de sa couleur. Mettez la main sur les couleurs associées à vos valeurs les plus élevées pour l'emporter.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Misty

HELVETIK



Florian Fay



Felix Kindelán

N° 5189



6 +



15 mn



2 - 4



Cartes

Lors d'un après-midi pluvieux, vous vous amusez avec vos amis à dessiner sur la buée de vos fenêtres. Rapidement, vous remarquez que ces dessins s'animent et se déplacent !

Dans Misty, vous allez devoir agencer les différentes cartes dessin de manière à former une fenêtre. Puis vous devrez réaliser les actions des différents dessins pour gagner le plus de points possible !

Dans cette petite boîte se cache un jeu très agréable à jouer, avec des règles très accessibles pour un résultat très onirique !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mito

GIGAMIC

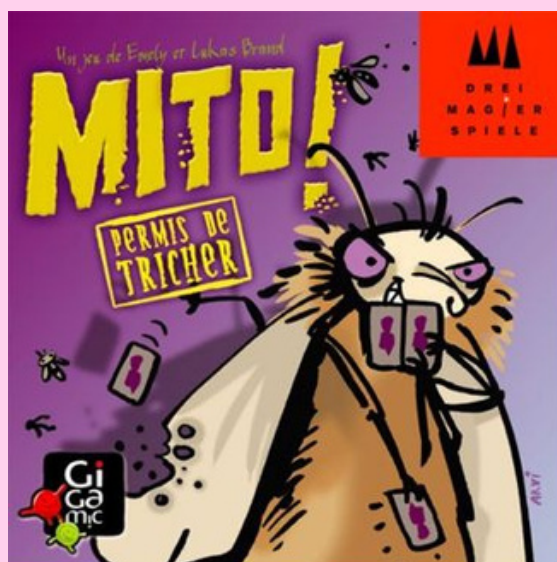


Emely Brand et Lukas Brand



Rolf Vogt

N° 7366



Mito est un jeu où la triche est obligatoire !

Dans ce jeu, on doit se débarrasser de ses cartes en les jouant ou en les trichant. On peut tricher comme on veut, mais la gardienne punaise rôde et si elle vous surprend, on pioche (beaucoup) de cartes !

Fun et amusant, ce jeu n'est pas que pour les enfants !



10 +



15 mn



2 - 10



Ambiance

Monopoly Jr

REPOS PRODUCTIONS



Antoinne Bauza, Bruno Cathala



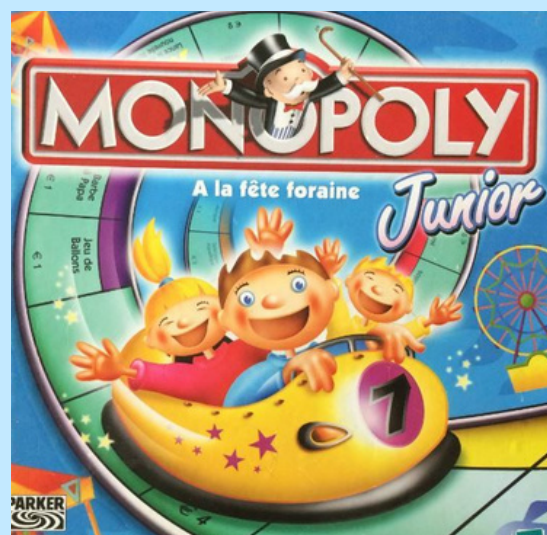
Miguel Coimbra

N° 6572



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Version simplifié du célèbre jeu de transaction, vous allez devoir acheter des stands de fête foraine afin de devenir le plus riche ! Plus simple et plus rapide que son grand frère, Monopoly Junior est un bon jeu pour apprendre à compter et à ne pas trop dépenser ses sous !



7 +



30 mn



2 - 4



Stratégie

Moonlight heroes

HABA



Wilfried & Marie Fort



Monica Pierazzi Mitri

N° 2118



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le méchant sorcier Zirroz a volé les pierres précieuses et c'est à vous de les retrouver ! Mais vous voulez prouver à vos compagnons que c'est vous qui en ramasserez le plus ! Chacun votre tour, allez récolter des cailloux colorés puis échangez les contre de vrai pierres précieuses. Avec un magnifique matériel (un château en 3d, des tuiles qui avancent toutes seule...) moonlight heroes est un jeu tactique attractif !



7 +



30 mn



2 - 4



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Multimouches

HABA



Antje Reiter



Martina Leykamm



N° 4825



Multimouches est le jeu qui va vous faire travailler vos tables de multiplication.

On jette 2 dés, on multiplie le tout et il va falloir taper le plus vite possible sur la mouche avec le bon numéro ! Avec du matériel ludique, même les tables de multiplication peuvent devenir un jeu !



7 +



15 mn



2 - 4



Ambiance

My little Scythe

REPOS PRODUCTIONS



Hoby et Vienna Chou



Katie Khau et Marchen Atelier

N° 7174



Association
**Le Manège
aux Jouets**

My little Scythe est un jeu de stratégie où il faudra être le premier joueur à réunir 4 trophées pour gagner la partie.

Vous allez vous déplacer, rechercher des ressources ou encore fabriquer des tartes aux pommes pour les lancer sur vos adversaires ! Il y a plusieurs façons de marquer des points et donc de remporter la victoire.

Digne représentant de son grand frère Scythe, My little Scythe est un jeu très complet, simplifié, sans être simpliste, riche et intelligent.

A découvrir aussi les magnifiques figurines !



8 +



45 mn



1 - 6



Stratégie

Nekojima

UNFRIENDLY GAMES



David CARMONA, Karen NGUYEN



Gilles Warmoes

N° 1738



Association
**Le Manège
aux Jouets**

A Nekojima, "l'île aux chats" au Japon, un réseau électrique se développe pour alimenter les différents quartiers animés de l'île. L'installation des poteaux électriques se complexifie en raison de l'étroitesse du territoire et de sa curieuse population de chats qui se promènent sur les câbles.

Les joueurs doivent à tour de rôle placer ou empiler des Denchuu (poteaux électriques) en respectant les emplacements sans qu'aucun câble suspendu ne se touche. Mais attention à ne pas être celui qui fera tomber la structure. Ce jeu demande de la réflexion, de la concentration et de l'adresse.



7 +



30 mn



1 - 5



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Niagara

GIGAMIC



Thomas Liesching



Victor Boden

N° 6828



10 +



15 mn



2 - 10



Ambiance

Niagara est un jeu qui sent bon la rivière !

Vous incarnez des chercheurs de pierres précieuses et vous savez qu'il y en a beaucoup proche des chutes du Niagara.

Vous enfourchez donc vos canoës et vous allez tenter de les récupérer.

Il va bien falloir programmer ses déplacements et prendre gare à la rivière qui vous pousse continuellement vers la chute !

Avec son matériel très bien pensé, Niagara vous plonge (littéralement) dans un jeu tactique où il va falloir anticiper ses coups .

Nimble

REPOS PRODUCTIONS



Peter Jürgensen



Christian Schupp

N° 7667



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Nimble est un jeu de rapidité où le plus rapide ne gagne pas forcément la partie !

Chaque joueur dispose d'un paquet de cartes identiques. on forme 3 piles de défausse et c'est parti !

Le plus vite possible, on doit se débarrasser de ses cartes en faisant correspondre la couleur extérieure de notre carte à la couleur centrale d'une pile de défausse.

Une fois qu'un joueur n'a plus de cartes, on vérifie que personne ne s'est trompé. Car si un joueur se trompe, il a automatiquement perdu ! Vous l'aurez compris, dans Nimble, il va falloir bien observer avant de jouer si l'on veut gagner !



7 +



5 mn



2 - 4



Rapidité

North pôle expedition

SMART GAMES

 Raf Peeters

 NR

N° 2466

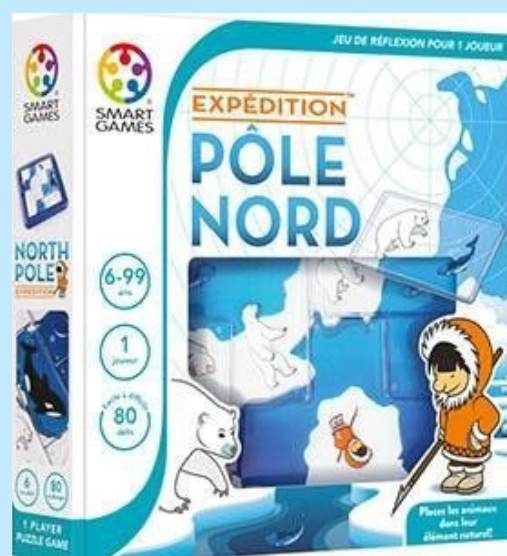


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu de défis pour 1 joueur, il va falloir agencer ses formes à la fiche défi que l'on place sur le plateau.

Il va falloir faire correspondre les ours polaires, les orques et inuits à la banquise et à la mer.

Encore une fois, Smartgame vous propose une succession de défis du plus simple au plus compliqué qui va vous faire réfléchir !



6 +



10 mn



1



Défis



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Okiya

BLUE ORANGE



Bruno Cathala



Cyril Bouquet

N° 7595



7 +



15 mn



2



Stratégie

Les Okiyas sont des écoles de Geishas, vous incarnez l'une d'entre elles et vous allez démontrer à votre adversaire que vous savez mieux que lui placer vos courtisanes.

Dans ce jeu, vous allez devoir placer vos jetons Geisha sur une tuile qui a un point commun avec la tuile précédemment jouée. Si on fait un carré ou un alignement, on gagne la partie.

Okiya est troublant de simplicité. Sans être simpliste, on se prend au jeu de la réflexion et du "si je pose ça là, mon adversaire pourra jouer ici", ce qui rend les parties stratégiques à souhait.

Opération Amon-Rê

HABA



Jürgen P.K. Grunau



Stefan Fischer

N° 7221



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous incarnez des voleurs surentraînés et vous souhaitez dérober le masque d'Amon-Rê, arrivé au musée récemment. Il vous faudra déjouer le système de sécurité en additionnant, soustrayant, multipliant, ou divisant les chiffres obtenus avec vos 6 dés. L'enjeu réside dans le fait que, tant qu'on a des dés, on peut continuer à jouer ! Il vous faudra donc réaliser les meilleurs calculs pour s'avancer dans le musée. Opération Amon-Rê est un jeu qui va rendre le calcul mental amusant !



8 +



15 mn



2 - 4



Calcul



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Othello

DUJARDIN



Lewis Waterman, John W. Mollett et Goro Hasegawa



Franz Vohwinkel

N° 7221



Apparu en 1880, l'Othello est devenu, en l'espace de quelques années, un incontournable du jeu stratégique.

Le principe est simple, 2 joueurs s'affrontent et vont devoir encadrer les pions adverses avec leurs propres pions afin de les retourner. Plus on a de pions à sa couleur, plus on gagne !

Rapide à comprendre et à prendre en main, Othello est un jeu d'une grande richesse stratégique.



10 +



15 mn



2 - 10



Ambiance

Outre-tombe

ZOCH ZUM SPEIL



Norbert Proena



Victor Boden

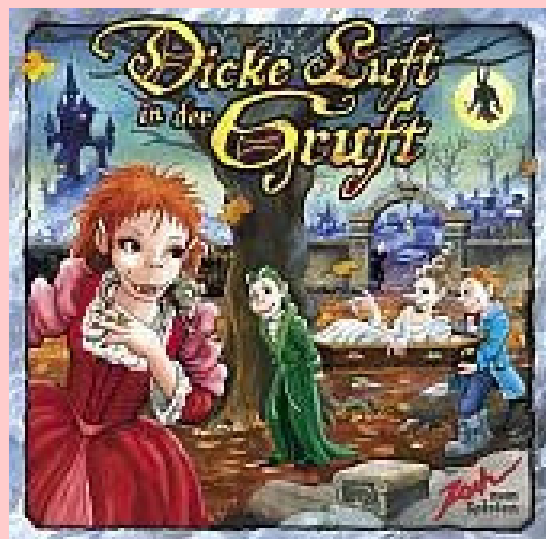
N° 6152



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les vampires vont se coucher, et vous allez devoir les placer dans les tombes de la bonne couleur. Mais attention, certaines d'entre elles sont déjà occupées, soit par d'autres vampires, soit par une gousse d'ail qui vous fait fuir !

Avec son grand plateau, Outre-tombe est un jeu de mémoire bien pensé autour des vampires.



8 +



30 mn



2 - 6



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pagodes

SMART GAMES



NR



NR

N° 7581



7 +



15 mn



1



Défis

Pagodes vous propose 80 défis : installez les 2 ou 3 pagodes comme demandé, vous devrez alors sélectionner vous-même les pièces «chemin» à placer pour pouvoir vous déplacer de l'une à l'autre. Chaque pagode est différente, ayant un ou plusieurs étages. Les niveaux les plus simples n'utiliseront que 2 pagodes, ne nécessitant qu'un seul chemin.

Vous n'êtes pas obligé de tout utiliser, plus ça avance, plus cela devient cauchemardesque.

Comme pour tous les jeux de la gamme, le résultat est très esthétique, mais c'est un vrai casse-tête car il n'y a qu'une seule solution par défi !

Idéal pour travailler la concentration, le repérage spatial et la résolution de problèmes.

Paku Paku

RAVENSBURGER



Antoine Bauza



nr

N° 7603



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vite vite, il faut se débarrasser le plus vite possible de ses dés en les lançant.

Face verte on passe à son voisin, face rouge, on met une assiette sur la pile.

Celui qui fait tomber la pile de vaisselles ou qui récupère tous les dés prend des points de pénalité.

Un jeu délirant où il est impossible de ne faire qu'une partie !



6 +



10 mn



2-8



Rapidité

Paquet de chips

MIXLORE



Mathieu Aubert, Théo Rivière



Hervine Galliou

N° 7603



Association
**Le Manège
aux Jouets**

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 +



15 mn



2 - 5



Ambiance

Passe ta pasta

PROFESSOR PUZZLE



N° 4691



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Collectionnez les pates pour faire de vous le plus grand chef en la matière ! dans ce jeu de collection, vous devez collectionner les pates assorties, tout en empêchant vos adversaires de vous les voler !



8 +



30 mn



2 - 5



Collection

Pas vu pas pris

LETHEIA



Phil Vizcarro, Amine Rahmani



Sylvain Aublin

N° 4133



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous incarnez des fantôme qui ont décidé de passer la nuit dans un hôtel. Sauf que tout les clients ne dorment pas et il ne faut surtout pas être vu !

Chacun votre tour, vous allez déplacer les meubles en 3d de l'hôtel, puis vos fantômes. Il va falloir les cacher à la vu de tous car, si un joueur les remarque, ils retournent à la case départ.

Si l'un de nos fantôme traverse la salle, il nous rapporte des points. Il va donc falloir faire preuve d'imagination pour cacher nos fantôme le plus efficacement possible !



8 +



30 mn



2 - 4



Ambiance

Perlatette

GIGAMIC



Marco Teubner



Rolf Vogt

N° 4131



Association
**Le Manège
aux Jouets**

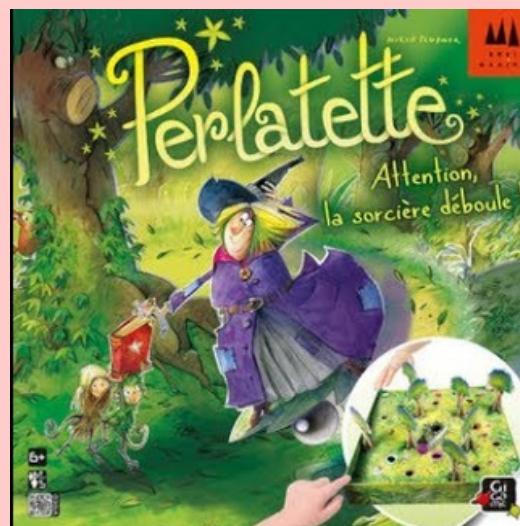
Une sorcière étourdie a égaré ses affaires dans la forêt.

Heureusement les petits lutins vont l'aider à les retrouver avant le lever du jour.

À votre tour, faites équipe avec votre voisin pour faire rouler la sorcière jusqu'à son objectif. En appuyant habilement sur les coins du plateau, on coordonne ses mouvements avec ceux de son coéquipier pour faire rouler la petite sorcière jusqu'à son objet magique. Chaque objet retrouvé fait gagner une baie mais gare si son chapeau s'accroche dans un arbre ou si elle s'embourbe, on perd son tour !

Qui parviendra à récupérer le plus d'objets ?

Un très joli graphisme pour ce jeu innovant qui fait travailler la dextérité et la cohésion d'équipe !



6 +



10 mn



2 - 8



Rapidité

Perplexus

ASMODEE



NR



NR

N° 7129; 7233; 7281



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les perplexus sont des boules transparentes abritant un parcours de billes. Il va falloir faire preuve de beaucoup de patience et d'adresse pour venir à bout du parcours !



6 +



20 mn



1



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pickomino

GIGAMIC



Reiner Knizia



Doris Matthäus



N° 6471



7 +



30 mn



2 - 7



Prise de risque

Lancez les 8 dés puis choisissez une valeur à mettre de côté.

Tant que vous obtenez une nouvelle valeur de dé, vous pouvez l'écarter et relancer afin d'atteindre le montant d'un des pickominos pour l'acquérir, ou bien vous pouvez vous arrêter afin de récupérer un plus petit domino. En cas d'échec, vous perdez un pickomino et passez votre tour.

En fin de partie, celui qui totalise le plus de vers sur ses Pickominos a gagné !

Pickomino est un petit jeu de dés familial bien pensé qui va vous faire prendre des risques.

Pictionary Jr

PARKER



NR



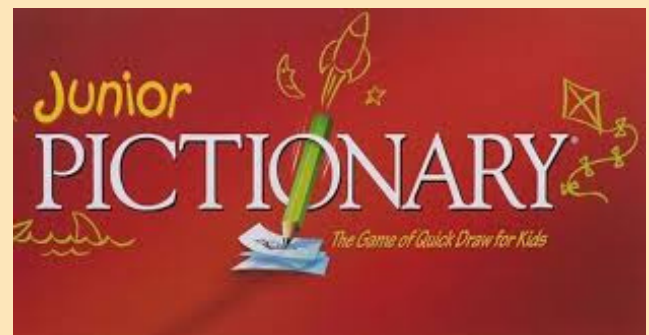
NR

N° 5441



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pictionary Junior est la version simplifiée de son grand frère, vous allez devoir faire deviner un mot à votre équipe en le dessinant. Rapide à mettre en place, les mots écrits conviennent à tous les âges !



7 +



20 mn



3 - 8



Dessin



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pirates !

RAVENSBURGER

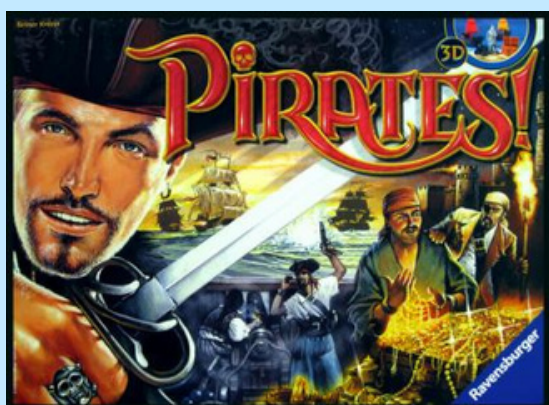


Reiner Knizia



Michael Menzeel et David McAllister

N° 6950



En bon pirate que vous êtes, vous voulez prendre les trésors cachés dans les différents forts. Mais vous n'êtes pas seuls dans la mer, les autres joueurs vont tout faire pour vous en empêcher, voire vous les voler !

Dans ce jeu, on va commencer par choisir son équipage en remplissant son navire de matelots ou de canons. Les matelots vous serviront à vous déplacer, et les canons à attaquer.

Il va donc bien falloir choisir le meilleur ratio pour prendre d'assaut les forts et autres navires, tout en prenant garde à la contre-attaque.



8 +



30 mn



2 - 6



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pitch car

FERTI



Jean du Poël



NR



6430



Dérapiage, sortie de route et ongle cassé !

Au volant de votre bolide en bois, vous allez devoir effectuer trois tours de circuit à vive allure.

Les virages sont parfois dangereux, les carambolages fréquents, les sorties de routes coutumières et les tonneaux probables.

Qui parviendra en premier à atteindre la ligne d'arrivée ?



6 +



30 mn



2 - 8



Adresse

Plouf party

COCKTAIL GAMES



Heinz Meister



Stivo

N° 5793



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Tous à l'eau ! Enfin... Non ! Tous sauf vous ! Pour gagner la partie, il faut être le dernier au sec.

Chaque joueur tente d'éliminer les trois pions de ses adversaires en les jetant dans la piscine. À son tour, chacun déplace le pion de son choix (qu'il lui appartienne ou non) encore sur le bord de la piscine du nombre de case indiqué sous celui-ci.

Si le pion s'arrête sur la même case qu'un autre, il le pousse dans la piscine pour prendre sa place.

Prenez garde à ne pas dévoiler votre couleur, car si un de vos adversaires arrête un pion sur le plongeoir, il peut vous éliminer même s'il vous reste des pions autour du plateau.

Un jeu d'ambiance et de bluff rapide avec lequel on veut rejouer et prendre sa revanche !



6 +



10 mn



2 - 6



Bluff

Port royal big box

FUN FORGE



Alexander Pfister



Fantasmagoria

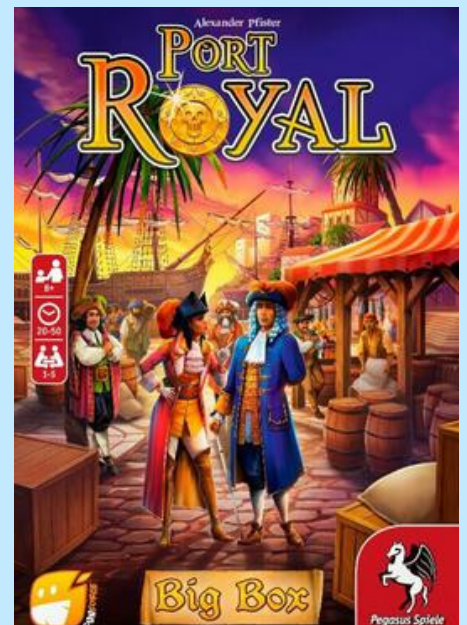
N° 4778



Association
**Le Manège
aux Jouets**

En bon marchands que vous êtes vous souhaitez vous enrichir et devenir le plus influent de port royal. Vous tentez donc de gagner de l'argent en commerçant dans les océans, mais attention ! si vous êtes trop gourmands, vous risquez de tout perdre !

Chacun votre tour, vous allez révéler des cartes jusqu'à ce que vous décidiez de vous arrêter ou alors que vous rencontriez des pirates ! il va donc falloir bien s'entourer de corsaires et des bonnes personnes pour devenir le plus influent des Caraïbes !



8 +



45 mn



2 - 6



stop ou
encore



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Puissance 4

HASBRO



Howard Wexler



NR

N° 6389



Célèbre jeu de stratégie pour 2 joueurs, dans puissance 4, il va falloir aligner 4 de vos pions en ligne, colonne ou en diagonale pour gagner la partie.

Règles simples et stratégies innovantes sont les clés du succès de ce jeu depuis 1974.



6 +



15 mn



2



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Quantik

GIGAMIC



Nouri Khalifa



NR

N° 4189



6 +



15 mn



2



Stratégie

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



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Quawale

GIGAMIC



Didier LENAIN BRAGARD, Romain FROGER



NR



6853



Simple et tactique à la fois, Qawale trouve son inspiration dans les piles de galets que l'on trouve au bord des chemins. À l'image de ces pierres qui voyagent, placez un galet au sommet d'une pile avant de l'égrener sur les cases du plateau. Formez une ligne de 4 galets de votre couleur pour remporter la partie.



8 +



15 mn



2



Stratégie

Queen domino

BLUE ORANGE



Bruno Cathala



Cyril Bouquet

N° 7626



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le retour de Kingdomino !

Dans ce jeu, on reprend le système de dominos de Kingdomino, et on y ajoute un nouveau type de terrain, les bâtiments.

Ces bâtiments en chantier peuvent se transformer, contre quelques pièces d'or, en bâtiments qui vont changer votre manière de marquer des points, ou tout simplement en rajouter.

Ce jeu est destiné surtout à ceux qui ont déjà joué à la version précédente, car elle ajoute une difficulté dans sa mécanique de jeu.



8 +



30 mn



1 - 4



Stratégie