

Small World

DAYS OF WONDER



Philippe Keyaerts



Miguel Coimbra

N° 7038



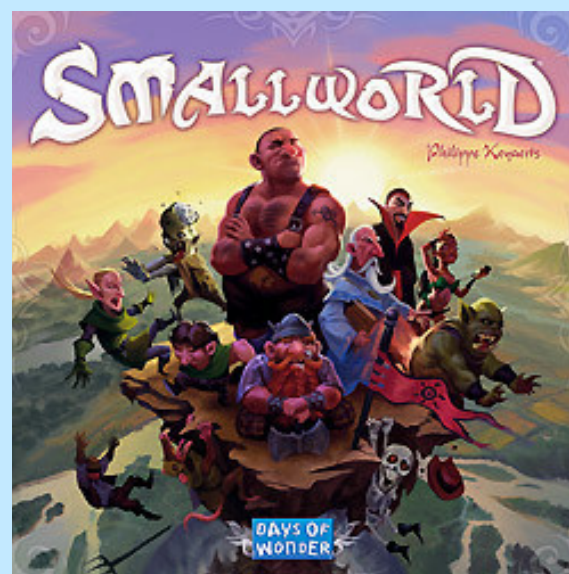
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le monde est devenu trop petit, il va falloir y remédier. Dans Smallworld, vous incarnez un peuple équipé d'un pouvoir spécial et vous avez pour but de prendre le contrôle des territoires de vos voisins,

cela suggère une bonne dose de combats et de tactique !

Une fois que votre peuple s'est bien étendu, vous aurez la possibilité de le faire passer en déclin afin de pouvoir en prendre un nouveau !

Ce jeu primé plusieurs fois propose des parties dynamiques et amusantes, le tout mêlé à une bonne dose de stratégie.



10 +



75 mn



2 - 5



Conquête



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Smash Up

IELLO



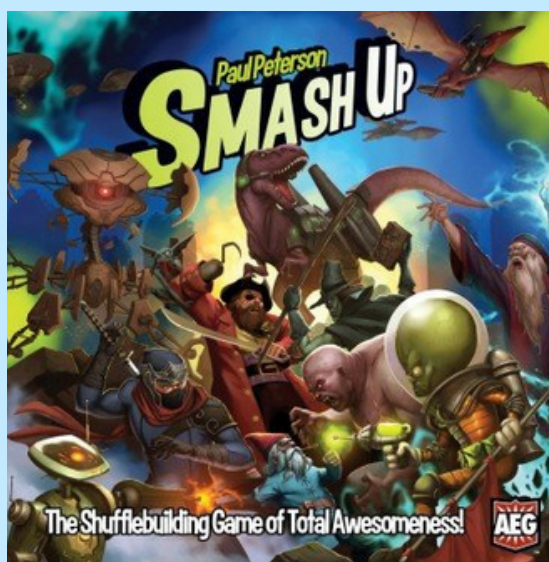
Paul Peterson

Bruno Balixa, Dave Alsop et Francisco



Rico Torres

N° 7239



Partez conquérir des bases avec vos dinosaures zombies ! Dans ce jeu de cartes, chaque joueur va créer son deck avec 2 peuples parmi les 8 proposés, puis va envoyer ses créatures et jeter des sorts afin d'être majoritaire sur l'une des bases du jeu !

A son tour, vous allez donc pouvoir jouer l'une de vos créatures et 1 action spéciale.

La plupart des cartes vont vous permettre de créer des combos dévastateurs pour vos adversaires !



12 +



45 - 60 mn



2 - 4



Combinaisons

Souk

BOMBYX



Gary Kim



Mathieu Leysenne

N° 7358



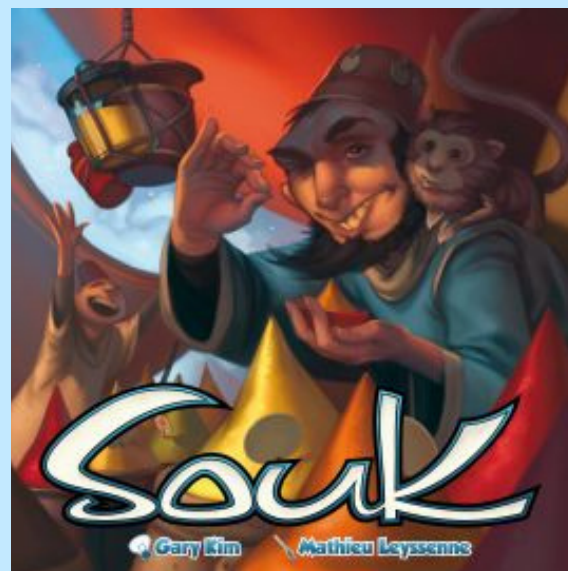
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le marché aux épices est ouvert !
Aurez vous parié sur l'épice la plus
représentée à ce jour?

Dans ce jeu de cartes et de bluff, vous
aller placer des épices dans les
différentes échoppes jusqu'à remplir
toutes les échoppes, ou que 2 de
celles-ci soient remplies.

Puis on regarde sa mise secrète et plus
cette épice est représentée, plus vous
gagnez de points !

Ce jeu bien équilibré fait partie de ces
jeux où il est impossible de ne faire
qu'une partie !



10 +



20 mn



3 - 4



Tactique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Splendor

SPACE COWBOY



Marc André



Pascal Quidault



7356



10 +



30 - 45 mn



2 - 4



Tactique

Dans Splendor, vous dirigez une guilde de marchands de la Renaissance.

Votre seul objectif : le prestige ! Le mécanisme de base est tout simple. Vous choisissez des jetons qui permettent d'acheter des cartes. Toutes les cartes achetées deviennent des crédits pour vos achats ultérieurs et une avancée afin qu'un noble vienne vous rendre visite avec des points de victoire

Car le but de Splendor est d'être le premier joueur à atteindre 15 points de victoire.

Vous allez vite vous rendre compte que la partie commence doucement, puis s'accélère de plus en plus jusqu'à la fin !



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 !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Starmunchkin

STEVE JACKSON GAMES



Steve Jackson



John Kovalic



N° 6436



Dans ce jeu de cartes délirant, vous allez incarner un personnage en quête de gloire et de richesses. Votre objectif ? Etre le premier à être au niveau 10.

Mais vous n'êtes pas seuls dans l'espace et vos adversaires pourront user de multiples coups fourrés pour vous faire dégringoler.



12 +



60 mn



3 - 6



Tactique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Star realms

STEVE JACKSON GAMES



Steve Jackson



John Kovalic



N° 6436



Star Realms est un jeu de deck-building tactique dans lequel vous développerez votre flotte de vaisseaux pour attaquer l'influence de votre adversaire.

Chaque joueur commence avec le même deck de 10 cartes. au fur et à mesure de la partie vous allez l'améliorer en achetant de nouveaux vaisseaux. Combinez vos cartes pour obtenir de puissants combos et terrassez votre adversaire !



10 +



20 mn



2



Deck building

Stratego

JUMBO



Jacques Johan Mogendorff



NR



4528



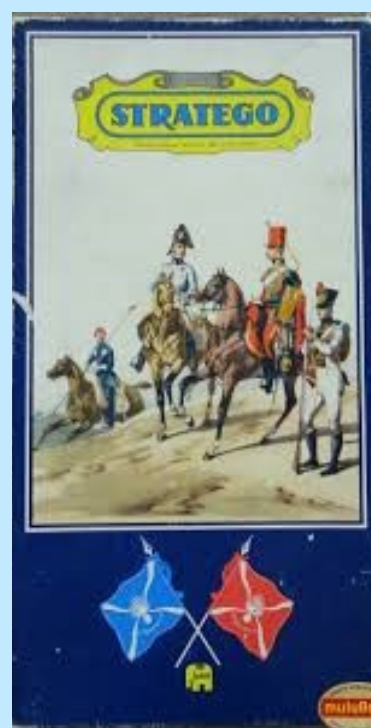
Association
**Le Manège
aux Jouets**

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 unité vers le camps 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 +



45 mn



2



Affrontement



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Sultaniya

BOMBYX



Charles Chevallier



Xavier Collette



7484



Vous êtes un architecte et vous voulez construire le plus beau palais pour votre sultan.

A la manière des dominos, vous allez empiler des tuiles et essayer de réaliser vos 6 objectifs dont 2 secrets. Pour vous aider, vous allez pouvoir invoquer des djinns qui vous donneront des bonus pour votre tour.

Qui réussira à réaliser ses objectifs et obtenir les faveurs du sultan ?



10 +



30 - 45 mn



2 - 4



Tactique

Stay cool

SCORPION MASQUE



Julien Sentis



Nils



6696



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Stay Cool c'est facile ?! Il faut juste tout faire en même temps !

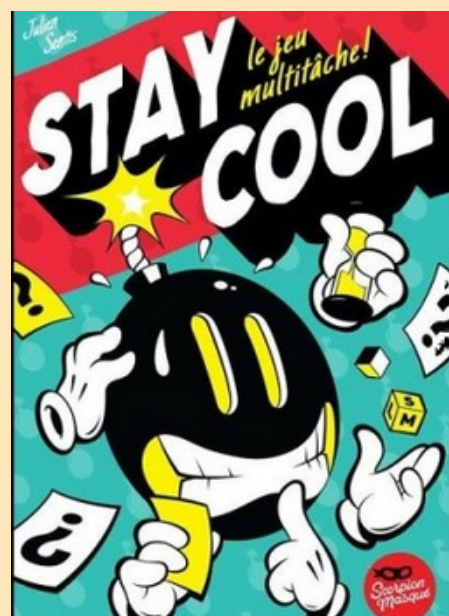
Répondez vite aux questions du premier joueur... tout en répondant aux questions du second joueur avec les dés.

Et gardez un oeil sur le sablier pour le retourner au bon moment !

Le principe est simple et facile à appréhender, ce qui en fait un jeu parfait pour un apéro, une soirée ou une pause au travail.

Bonne ambiance et fous rire garantis !

Alors, prêt à relever le défi ?



12 +



25 mn



3 - 7



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Syllabus

INTERLUDE



Axel de La Taille



Arnaud Queré



N° 6162



12 +



15 - 20 mn



2 - 6



Lettres

Chacune des quarante-six cartes est bordée de quatre termes monosyllabiques.

En accolant deux mots, on forme phonétiquement un mot dissyllabique : PIE+THON = PYTHON GARS+LAIE = GALET On peut former des mots qui utilisent ou non les lettres terminales muettes : PLAT peut être utilisé comme 'pla' ou 'plat'.

Si on trouve un mot, on a le droit de retourner l'une de ses cartes et si on n'a plus de cartes, on gagne la partie !

Syllabus est un jeu rapide et amusant à jouer encore et encore !

Taboo

MB



NR



NR

N° 4917



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le jeu des mots interdits. Tour à tour, chaque joueur d'une équipe va piocher une carte et tenter de faire deviner un mot, tout en évitant d'énoncer une liste de mots (5 au total) dit taboo.

Premier jeu du genre, Taboo anime les soirées jeu et autres apéros depuis 1990.

Il va falloir être plus malin que la carte pour réussir à faire deviner le bon mot à votre équipe



12 +



30 mn



4 - 8



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Taboo'ge ton corps

HASBRO



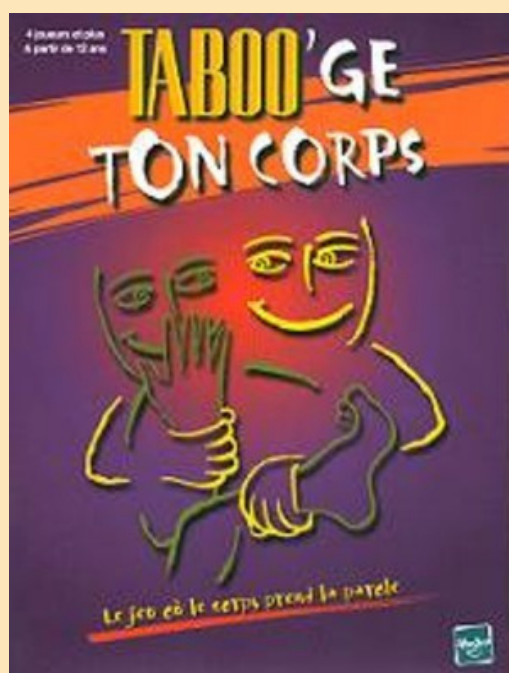
NR



NR



N° 5836



Le jeu où le corps prend la parole!
L'idée est de faire deviner un mot ou une expression, non pas en parlant, non pas en dessinant ni en mimant, mais en utilisant un des participants comme marionnette !



12 +



20 - 30 mn



4 - 20



Ambiance

Take it easy

RAVENSBURGER



Peter Burley



Franz Vohwinkel



4943



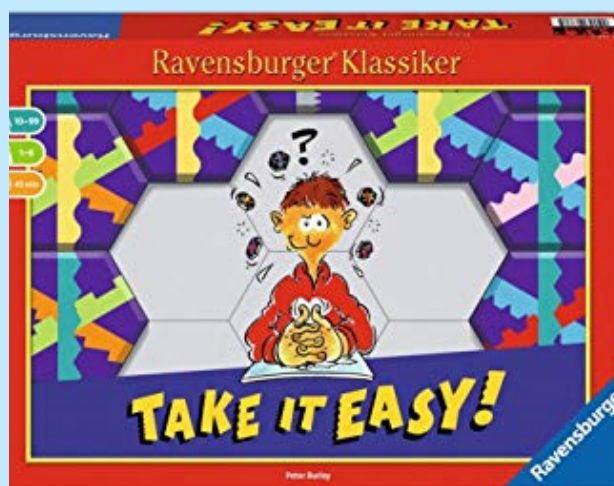
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Take it easy est un jeu-casse-tête, qui allie à la fois les bénéfices du puzzle et du loto.

Vous allez devoir remplir une grille vierge avec des tuiles représentant 3 lignes colorés qui se croisent.

Tout le monde à les même tuiles et va devoir les placer de manière à former le plus de lignes continue d'une couleur possible.

Au début c'est facile, on a plein de possibilités. Mais plus le jeu avance, plus il ressemble à un casse tête et il va falloir faire des choix pour gagner le plus de points possible



10 +



30 mn



1 - 4



Placement



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Taggle

LE DROIT DE PERDRE



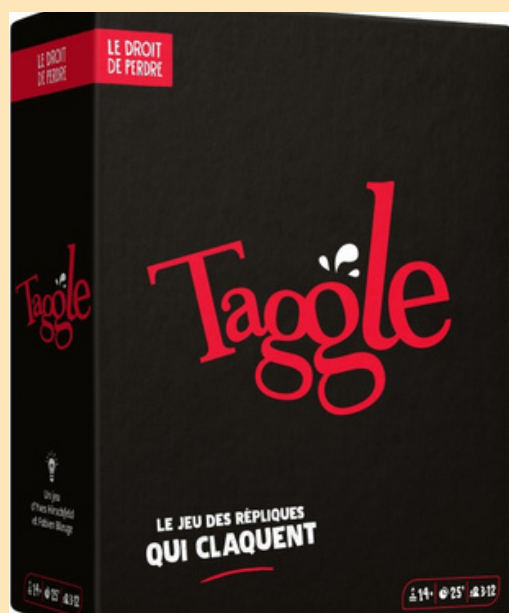
Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze



Thiébault Courot et Mathieu Clauss



N° 5679



Avec Taggle, c'est le moment de l'ouvrir !

Un joueur vous lit une réflexion. Répondez-lui tout de suite avec une réplique de ta carte.

A la fin de son tour, le joueur qui a lu les réflexions dit "Taggle !" à celui qui a sorti la moins bonne réplique.

Un jeu d'humour à prendre au trente-sixième degré !



12 +



20 - 30 mn



3 - 12



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Taggle patron

LE DROIT DE PERDRE



Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze



Thiébault Courot et Mathieu Clauss



N° 5679



Dans Taggle Patron, dès que le patron te lit une réflexion, tacle-le avec ta meilleure réplique ! Si c'est drôle, bravo... sinon, le " Taggle " sera pour toi ! Un jeu d'ambiance hilarant



12 +



20 - 30 mn



3 - 12



Ambiance

Takenoko

MATAGOT



Antoine Bauza



Nicolas Fructus, Yuio et Joël Picksel

N° 7114



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Après de longues querelles, les relations entre la Chine et le Japon sont enfin au beau fixe.

Pour célébrer cette entente, l'empereur chinois a offert à son homologue nippon un grand panda de Chine.

L'empereur du Japon confie aux joueurs, ses courtisans, la délicate mission de prendre soin de l'animal en lui aménageant une bamboueraie.

Les joueurs vont cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser l'une des variétés de Bambou.

Mais ce n'est pas si simple !

La météo va s'en mêler pour favoriser ou au contraire contrarier vos plans de jeu. De plus, Le panda est gourmand et il va grignoter vos bambous si vous ne faites pas attention.



10 +



45 mn



1 - 4



Gestion



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Taluva

FERTI



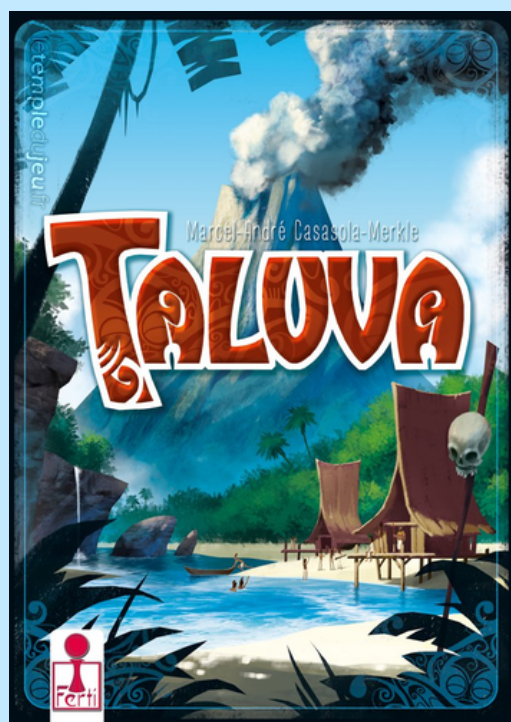
Marcel-André Casasola-Merkle



Manuel Casasola-Merkle et Julien Le
Faucheur



N° 7226



10 +



30 - 45 mn



2 - 4



Placement

Vous incarnez les habitants de l'île de Taluva et vous cherchez à vous étendre le plus possible sur celle-ci. Chaque joueur commence la partie avec le même nombre de bâtiments puis chacun son tour, on va effectuer 2 action. On va tout d'abord étendre l'île, puis on va poser l'un de ses bâtiments. Les règles de pose sont très simple, ce qui fait de Taluva un jeu très accessible.

Des qu'un joueur à terminé 2 types de bâtiments de sa réserve, il a gagné ! Mais attention, si vous ne pouvez pas jouer à votre tour, vous serez éliminé du jeu !

That's life

RAVENSBURGER



Wolfgang Kramer et Michael Kiesling



NR



6315

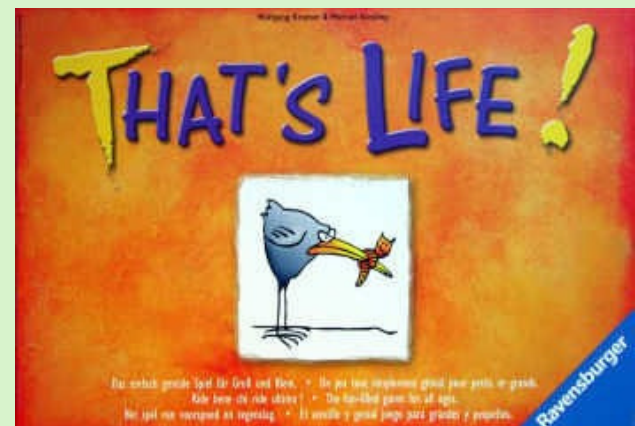


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Ainsi va ce jeu, avec ses moments de bonheur, mais aussi ses désillusions. Simple et pourtant prenant jusqu'à la dernière minute !

Le plateau de ce jeu de dé est fait de tuiles qui ont des valeurs de -10 à +10. À son tour, chaque joueur lance le dé et avance soit l'un de ses pions soit un des pions neutres. Le dernier pion à quitter une tuile doit la prendre.

À la fin du jeu, celui qui a le plus de points gagne la partie.



8 +



30 mn



2 - 6



Hasard



Association
**Le Manège
aux Jouets**

The Big Idea

FUN FORGE



James Ernest



Stéphane Boutin



6961



8 +



20 - 45 mn



3 - 6



Ambiance

Dans ce jeu d'expression, vous incarnez des inventeurs et vous venez d'avoir l'illumination !

Votre invention est de loin la meilleure que celle de vos concurrents et maintenant il va falloir la défendre !

Au début de la partie, il va donc falloir inventer un produit révolutionnaire avec les cartes que vous avez en main. Puis vous allez expliquer à vos adversaire l'intérêt de votre trouvaille.

Plus l'invention est décalée et drôle, plus vous avez de chances de marquer des points !

The Game

OYA



Steffen Benndorf



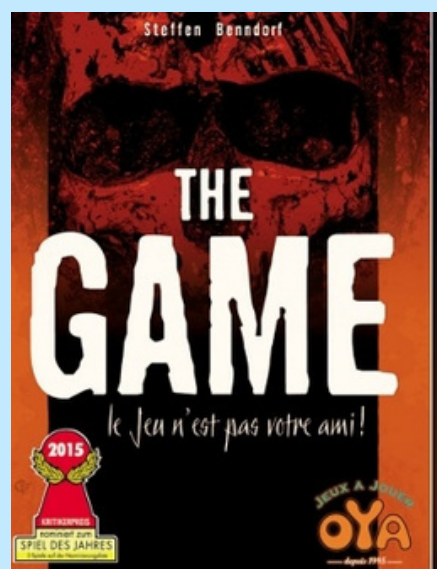
Oliver et Sandra Freudenreich

N° 7422



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans le jeu The Game, votre objectif à tous est de vous débarrasser de toutes vos cartes contenant des nombres sur 4 piles au centre de la table : 2 sont ascendantes, 2 sont descendantes et à chaque tour, vous devez poser au moins 2 cartes. La règle de The Game est donc simple mais votre mission ne l'est pas. Unissez-vous donc pour réaliser cet incroyable défi !



8 +



20 mn



1 - 5



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

The Mind

OYA



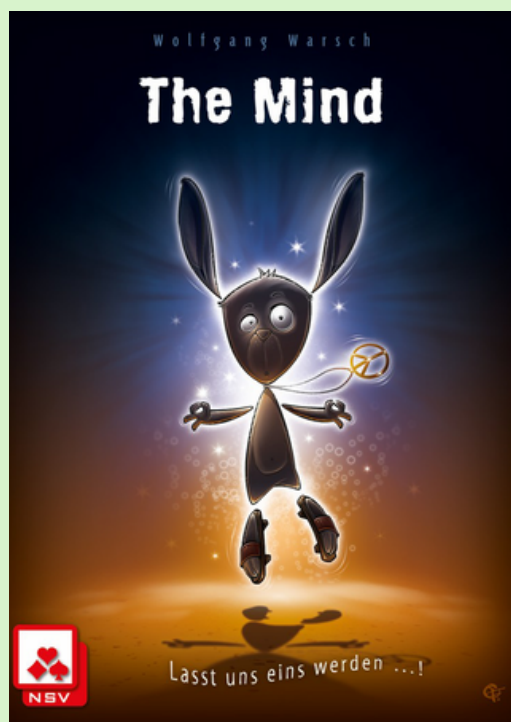
Wolfgang Warsch



Oliver Freudenreich



N° 7645



8 +



20 - 45 mn



2 - 4



Coopération

Jouez les mentalistes ! Dans the mind, vous allez devoir jouer vos cartes par ordre croissant au milieu de la table. Simple ?

Ajoutez à cela le fait que vous n'avez pas le droit de communiquer d'aucune manière et vous créez un jeu terriblement éprouvant pour vos nerfs ! En effet, plus la partie avance, plus vous aurez de cartes en main !

Ce sera à vous de choisir le meilleur moment pour jouer.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

The Mind : le devin

OYA



Wolfgang Warsch



Oliver Freudenreich

N°

7645



On joue comme à The Mind avec les différences suivantes :
Au début de chaque niveau, un joueur (le Devin) voit une partie des cartes et révèle une ou des visions sur une ardoise.

Les cartes sont jouées face cachée. Le Devin vérifie la pile jouée et ajoute une nouvelle vision en cas d'erreur.



8 +



20 - 45 mn



2 - 5



Coopération

Thebes

QUEEN GAMES



Peter Prinz



Michael Menzel



6574



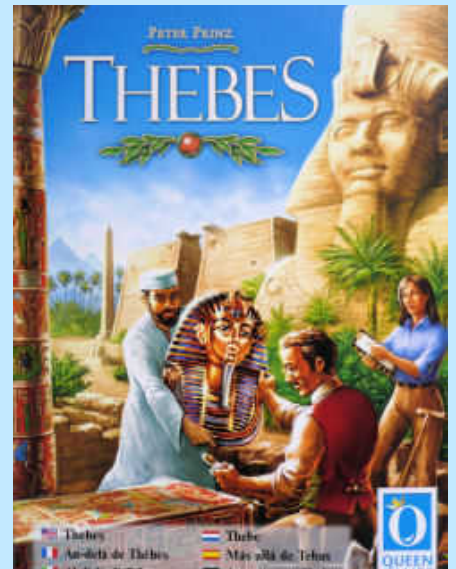
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Devenez archéologue et fouillez les vestiges des anciennes civilisations pour retrouver les reliques qui vous amèneront le renom auprès de vos confrères.

A votre tour, vous allez pouvoir effectuer un déplacement, puis vous allez pouvoir effectuer une action.

Ces actions vont de la fouille de sites archéologiques à l'étoffement de vos connaissances, en passant par des expositions des vestiges que vous avez trouvé ou encore de congrès auquel vous allez participer.

Mais attention, chaque action coûte du temps et le temps représente dans ce jeu l'ordre de passage des joueurs.



10 +



90 mn



2 - 4



Gestion

The Crew

IELLO



Thomas Sing



Marco Armbruster



6717



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu de cartes coopératif, vous incarnez une équipe d'astronautes partis en mission en quête de la neuvième planète du système solaire. Pour cela, vous aurez des tâches à réaliser en coopération, sous forme de plis à remporter. Mais vous êtes dans le vide spatial et vous ne pourrez pas échanger sur votre jeu pendant toute la durée de la partie !

The Crew peut être grossièrement comparé à un tarot en coopération. Vous allez devoir jouer vos cartes au bon moment pour remporter vos missions. Mais si vous vous trompez, vous devrez recommencer !



10 +



30 mn



2 - 5



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Tikal

RAVENSBURGER



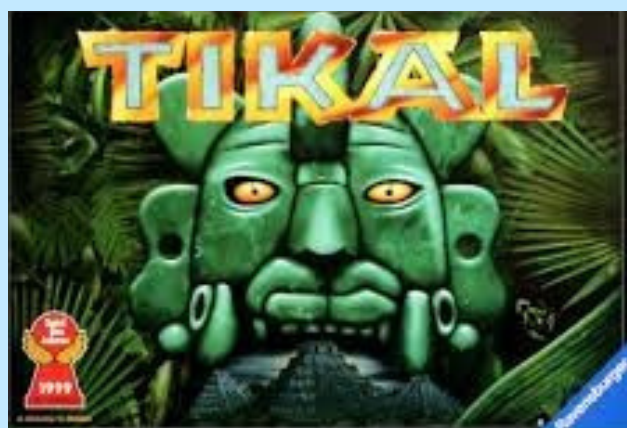
Wolfgang Kramer et Michael Kiesling



Franz Vohwinkel



N° 6297



Tikal, aussi intéressant à 2, 3 ou 4 joueurs, nous entraîne dans la jungle guatémaltèque.

Il s'agit d'explorer cette jungle afin de mettre à jour des temples mayas, et de redécouvrir des trésors oubliés.

Et il y en a des choses à faire ! A son tour, chaque joueur dispose de 10 actions à réaliser.

Il peut se déplacer, révéler des temples ou des trésors, installer un campement...

Mais attention, seuls les joueurs qui auront la majorité pourront compter les points de prestiges des découvertes communes !



10 +



60 - 90 mn




2 - 4



Conquête

Times'up !

ASMODEE

 Peter Sarrett

 NR

 N° 6484



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Une partie de Times'up se déroule en 3 manches, une première où l'on va faire deviner un mot à son équipe de la manière que l'on souhaite, une seconde où l'on ne va pouvoir utiliser qu'un seul mot pour faire deviner la carte, et enfin une dernière où il va falloir mimer afin de faire deviner aux autres le mot secret.

Time's up est un jeu d'ambiance ultra-accessible qui va animer vos soirées !



10 +



90 mn



2 - 4



Gestion

Tokaido

FUN FORGE



Antoine Bauza



Naïade

N° 7343

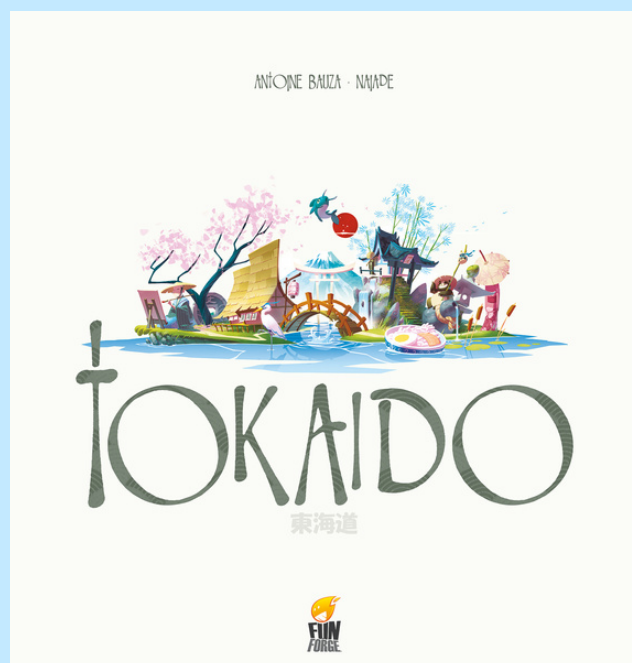


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Histoire d'un voyage sur la route de Tokaido qui est la route la plus importante du Japon et relie Edo à Tokyo via 53 stations peintes par le célèbre artiste Hiroshige.

Les joueurs sont des personnes décidant de prendre ces chemins. vous allez vous arrêter en chemin pour profiter des paysages, faire du shopping, ou encore vous régaler dans les stations relais !

Tokaido est un jeu onirique et profond, ou le gagnant n'est pas celui qui ira le plus vite, mais bien le joueur qui aura la plus profité de son voyage



8 +



45 mn



2 - 5



Parcours

Totemix

CRAPAUD CÉLESTE

 François Berdeaux

 Hervé Prat

N° 6743



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous devrez renouer des liens ancestraux et collectivement retisser la trame d'une connexion perdue. Les civilisations premières avaient pactisé avec des animaux Totems liés à leur environnement. Six animaux totems à reconstituer pour six environnements à sauver.

Vous devrez coordonner vos actions respectives, en temps réel et mixer vos Totems afin d'optimiser vos stratégies pour reconstituer le puzzle choisi en début de partie. Coopération, placement de tuile, temps réel, puzzle dynamique sont les maîtres mots de ce jeu qui se joue contre la montre



14 +



45 mn



2 - 4



coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Tokyo Train

COCKTAIL GAMES



Walter Obert



Miya Chan



6659



2 équipes vont s'affronter afin de savoir qui saura le mieux placer les touristes dans le train nippon. l'un des membres de l'équipe va devoir, en expliquant en japonais et faisant des gestes précis, expliquer à ses coéquipier ou placer les touristes.

Mais rassurez vous, la formule "ce n'est pas ça recommence" à été traduite dans la boîte !

Tokyo train est un jeu amusant ou vous allez devoir paraître (un peu) ridicule pour gagner la partie !



8 +



20 mn



4 - 8



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Top Ten

COCKTAIL GAMES



Aurélien Picolet



NR



N° 7540



Top ten est un jeu d'ambiance en coopération. Il va falloir répondre à un thème donné en fonction de votre numéro. Du moins utile (n°1) au plus utile (n°10) répondez au plus juste !

Les thèmes plus ou moins loufoques, qui vont de "qu'emporterez vous sur une ile déserte ?" à "il faut pas pousser mémé dans les orties, mais par contre on peut la pousser dans..."
Choisissez judicieusement vos réponses !



14 +



30 - 60 mn



4 - 9



Ambiance

Tortuga

GIGAMIC



Vincent Everaert



NR



6479



Association
**Le Manège
aux Jouets**

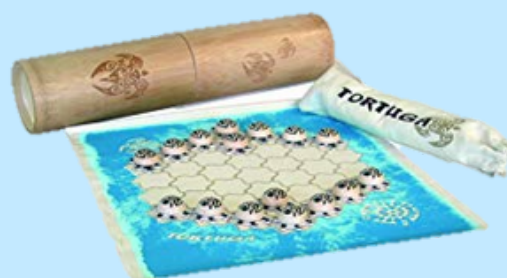
Deux équipes de tortues s'affrontent et n'ont qu'un seul but : traverser l'île.

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

Trek 12

LUMBERJACK STUDIOS



Corentin Lebrat, Bruno Cathala



Olivier Derouetteau, Jonathan aucomte



N° 4134



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Partez à l'aventure et tentez d'explorer les hauteurs de l'Himalaya ! Trek 12 est un jeu d'un genre un peu particulier, le roll and write, qui consiste à noter sur l'une des fiches du jeu le résultat de ses dés pour tenter d'obtenir le meilleur score. Ici, vous allez devoir baliser en réalisant des combinaisons avec vos dés. Placez judicieusement vos combianisons pour ne pas tomber !



8 +



30 mn



1 - 5



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Triominos Deluxe

GOLIATH



Allan Cowan



NR



N° 4330



Voici le pendant numérique du Scrabble. Le but du jeu est de faire le plus de points possible en posant des triominos et en réalisant des figures.

On ne peut poser des triominos que si l'un des cotés de notre triangle colle l'un de ceux posé sur la table. au fur et à mesure, les figures faites vont être de plus en plus complexes et vont donc rapporter plus de points !



8 +



20 mn



2 - 4



Réflexion

Turbo Taxi

QUEEN GAMES



Friedemann Friese



Claus Stephan



N° 6580



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous dirigez une compagnie de taxi New-Yorkais. Il va falloir agencer les rues afin que vos bolides puissent traverser la ville le plus efficacement possible.

Mais attention ! une rue qui part dans le vide et c'est autant de points en moins !



8 +



20 mn



2 - 4



Placement



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Typo

UNIVERSITY GAMES



Corné van Moorsel



Josine van Schijndel



N° 6566



Typo est un jeu où vous allez construire des mots !

Tous les joueurs jouent en même temps et vont révéler une lettre de leurs main.

Ensuite, en commençant par les premières lettres de l'alphabet, les joueurs vont poser leurs lettres autour de l'une des 4 colonnes en jeu puis formuler un mot cohérent. Il va donc bien falloir garder ses lettres les plus intéressantes afin de pouvoir les jouer à tout moment !



8 +



20 mn



2 - 6



Lettres

Ubongo

KOSMOS



Grzegorz Rejchtman



Nicolas Neubauer



N° 6243

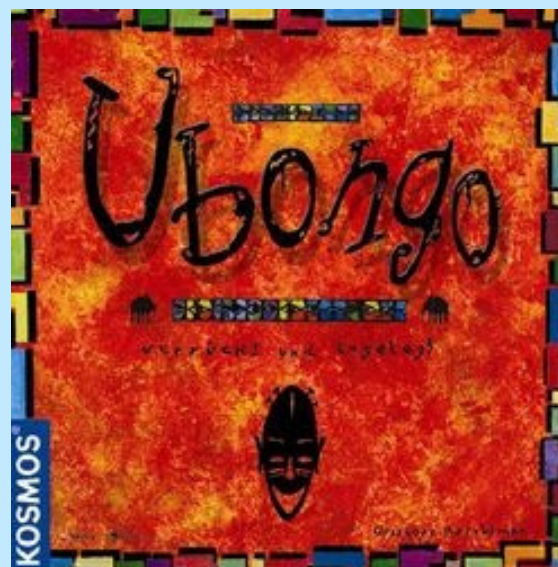


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu, vous allez devoir réaliser des tangram le plus vite possible afin de pouvoir récolter des pierres précieuses.

Car la est le sel du jeu, on joue tous en même temps afin de compléter notre grille avant la fin du sablier.

Une fois celle-ci complétée, on crie Ubongo et on va pouvoir choisir quelles pierres on va pouvoir récupérer; Car c'est le joueur qui a le plus de pièces identiques qui va gagner la partie.



8 +



30 mn



2 - 4



Tactique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Unanimo

COCKTAIL GAMES



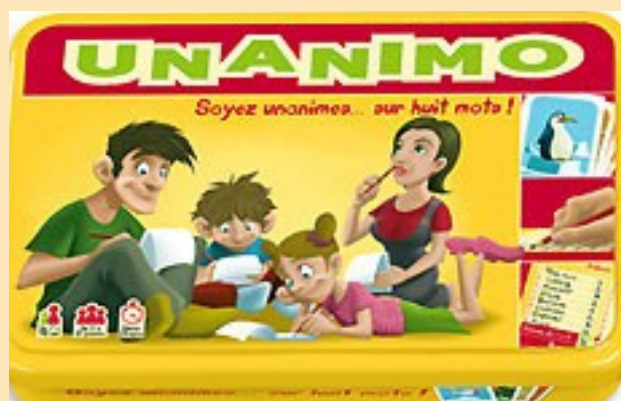
Theo Coster et Ora Coster



Olivier Fagnère



N° 6666



Dans Unanimo, vous allez devoir trouver le plus de mots possible en commun avec vos adversaires autour d'un thème donné.

Les cartes vont du plus simple au plus loufoque et il va falloir bien connaître ses adversaires pour pouvoir deviner ce qu'ils ont dans la tête !



8 +



30 mn



3 - 8



Ambiance

Unlock

SPACE COWBOY

Cyril Demaegd, Thomas Cauet et Alice

Carroll

NR

N° 7535



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Unlock est un jeu de coopération reprenant tous les codes dans le style d'un « escape game ». Vous avez 1 heure pour résoudre l'un des 3 mystères.

Pour cela, il va falloir observer les cartes et résoudre les différentes énigmes pour pouvoir avancer, mais gare aux pénalités !



10 +



60 mn






2 - 6



Enquête

Unlock Star wars

SPACE COWBOY

 Cyril Demaegd, Thomas Cauet et Alice
Carroll
 NR
 N° 6140



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Reprenant le principe des escape games, Unlock propose ici 3 aventures dans l'univers de la saga Star wars. Vous incarnerez ici des rebelles de l'Empire, des contrebandiers ou encore des espions impériaux et vous aurez pour but de résoudre les énigmes proposées par le jeu. Vous n'aurez pas besoin d'avoir joué à la boîte de base de Unlock pour vous envoler dans les étoiles !



10 +



60 mn



2 - 6



Enquête

Unmatched

IELLO

Justin D.Jacobson, JR Honeycutt, Rob

Daviau

Oliver Barrett

N° 5234



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Unmatched est un jeu de combat de figurines asymétrique pour deux à quatre joueurs. Vous pouvez incarner Sinbad, le Roi Arthur, Méduse ou encore Alice des pays des merveilles.

Votre objectif, terrasser votre adversaire en jouant vos cartes issues de votre deck unique.

Jeu de carte nerveux qui laisse une grosse part de réflexion, unmatched est un excellent jeu d'affrontement !



10 +



30 mn



2



Affrontement

Village Pillage

SPACE COWBOY



Peter C. Hayward, Tom Lang



Tania Walker



6140

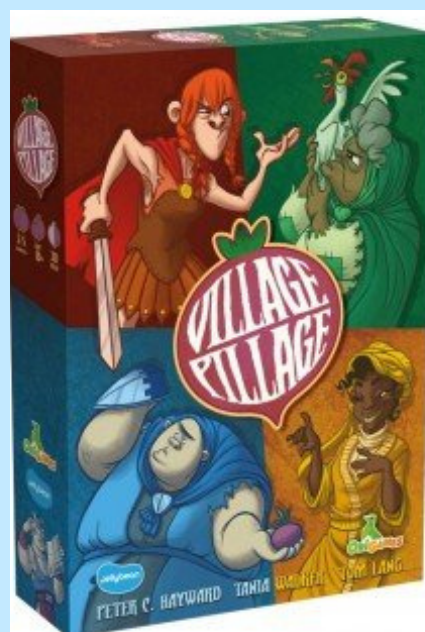


Association
**Le Manège
aux Jouets**

En tant que chef de votre village, vous savez que c'est votre cité qui est la plus belle et la plus forte. Mais vos voisins ont tendance à penser la même chose et c'est là qu'est tout le problème !

Dans village pillage, vous allez faire une partie de pierre - feuille - ciseaux endiablée avec vos voisins de table pour récupérer (ou voler) des navets qui permettent de payer des reliques. Une bonne partie de bluff s'impose donc pour deviner ce que vont jouer vos adversaires.

Village pillage est à mi-chemin entre un jeu de bluff et un jeu d'ambiance léger. Les règles simples et l'interaction omniprésente font tout le sel de ce jeu de carte accessible



10 +



45 mn



2 - 6



Bluff



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Whaaat ?

KYF EDITION



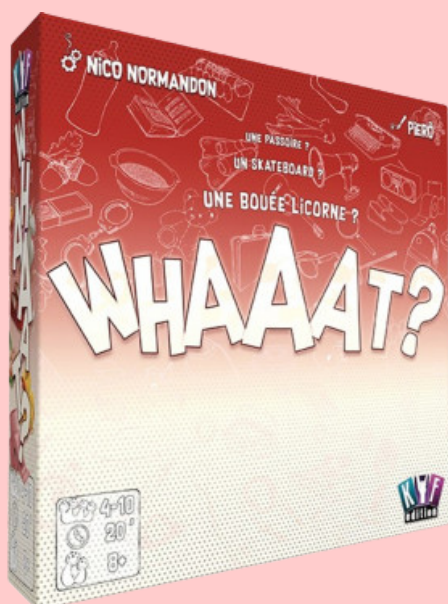
Nico Normandon



Piero



3679



Un joueur doit faire deviner une situation parmi les six proposées, en posant des jetons inutiles ou utiles à côté de cartes objets placées au centre de la table. Quels objets vont vous aider à faire deviner la salle d'attente du dentiste ? Un poireau, une raquette, un sac ou bien un canard en plastique ?

A vous d'aiguiller votre équipe dans ce jeu de communication délirant !



8 +



30 mn



4 - 10



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Warehouse 51

FUN FORGE



Bruno Faidutti



Rafael Zanchetin



4891



10 +



45 mn



3 - 5



Enchères

Bienvenue, chers multimilliardaires dans la salle d'enchère la plus sélect du monde !

Warehouse 51 est un jeu d'enchères tactique où le but est d'obtenir le plus de points de renommée en achetant des reliques d'une même famille. L'originalité du jeu réside dans le fait que lorsqu'un joueur achète une relique, il donne l'argent dépensé à son voisin ! Il va donc bien falloir calculer le meilleur moment pour acheter, au risque d'aider vos adversaires !

De plus, certaines reliques peuvent être des contrefaçons, ce qui va ajouter du piment à vos parties !

Welcome

BLUE COCKER



Benoit Turpin



Anne Heidsieck



7670



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu qui sent bon les années 50 aux Etats-Unis, vous incarnez un urbaniste cherchant à agencer le plus efficacement votre ville de rêve.

Vous disposez d'une feuille représentant votre ville.

Vous allez devoir associer un numéro de maison à une action, comme par exemple mettre une piscine ou encore développer les parcs dans les différents quartiers.

Mais attention, si vous ne pouvez pas placer votre maison, vous perdrez de précieux points de victoire.



10 +



30 mn



1 - 100



Tactique

Win

FUN FORGE



Jeff Siadek



NR



2465



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Qui est le plus fort à la pêche ? Einstein ou bien Conan le barbare ? Dans ce jeu d'ambiance, vous allez incarner un personnage et le défendre face à tout types de situations.

Les autres joueurs vont ensuite voter pour la meilleure défense.

Le joueur qui aura gagné le plus de duels aura gagné la partie !



10 +



30 mn



5 - 11



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Zombie Bus

SWEET GAMES



Christophe Luras



Mary Pumpkins



7669



10 +



30 mn



2 - 5



Semi-coopératif

Des pom-pom girls sont coincées dans un bus entouré de zombies. Et la seule aide disponible, c'est la vôtre ! Une équipe TV filmant la scène en direct vous invite à rejoindre la sécurité de son véhicule. Saurez-vous faire preuve de courage ou préférerez-vous fuir face à la horde verdâtre (pour peu que vous ne vous fassiez pas croquer avant) ?

Drôle, rapide, compétitif et conçu pour un public très large, vous pouvez faire des parties avec Zombie Bus est un jeu rapide et fun, où coopération et "chacun pour soi" s'entremêlent jusqu'à la dernière seconde... ! Vous pensez être le fuyard ou le héros ?

Zooloretto

ABACUS SPIELE



Michael Schacht



Michael Schacht

N° 6407

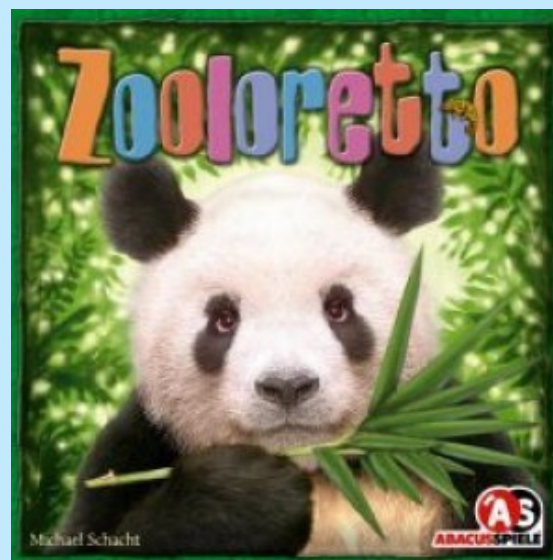


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu, vous incarnez le directeur d'un zoo et vous allez chercher à attirer le plus de visiteurs possible.

Vous allez remplir vos enclos, faire reproduire vos animaux et créer des infrastructures pour que votre parc soit le plus attractif possible.

Il va donc falloir optimiser vos action afin d'être le plus efficace !



10 +



45 mn



2 - 5



Gestion



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Zuma

PARKER



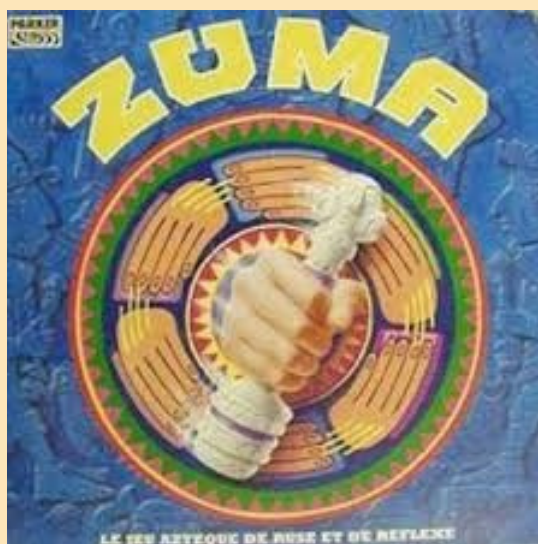
NR



NR



N° 3823



Dans ce jeu, il va falloir être le plus rapide !

On joue tous en même temps et on va se passer des cartes. dès qu'un joueur a une série de cartes complète il s'empare d'un totem et tous les autres joueurs vont attraper les autres totems !

Zuma est donc un jeu aux règles et de bonne ambiance ou il va falloir être plus rapide que son voisin !



7 +



30 mn



3 - 6



Rapidité