



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# LE CATALOGUE DES JEUX INITIÉ



# Découvrez l'ensemble de nos jeux de société pour les experts


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

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

## Comment sont classés nos jeux?

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

## Guide des couleurs et pictogrammes

 Auteur	 Temps de jeu	 Jeux de stratégie
 Illustrateur	 Mécanique de jeu	 Jeux d'ambiance
 Age conseillé		 Jeux d'expression
 Nombre de joueurs		 Jeux d'enquête
		 Jeux de paris et de hasard



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## 6 qui prend !

**GIGAMIC**



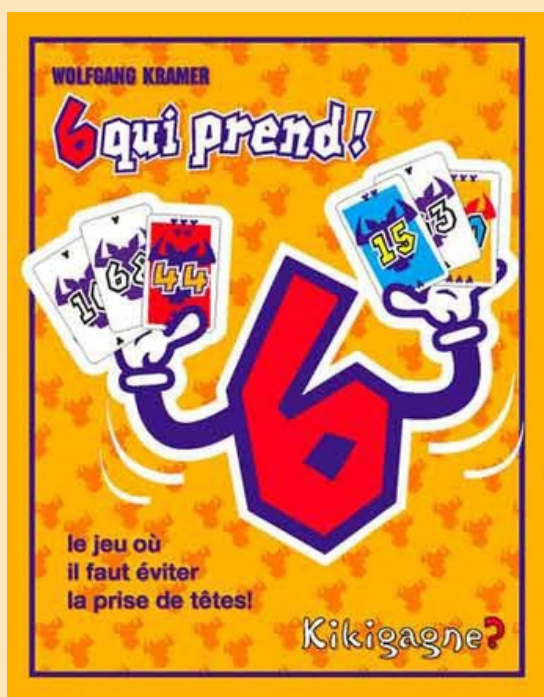
Wolfgang Kramer



Franz Vohwinkel



N° 6476



10 +



15 mn



2 - 10



Ambiance

6 qui prend est un jeu qui va mêler ambiance, stratégie et fous rires ! Idéal pour vos soirées entre amis, on joue tous en même temps dans le but de ne pas poser la 6ème carte d'une colonne.

Sauf que l'on ne sait jamais ce que vos adversaires vont jouer !

Ce jeu aux règles simples offre beaucoup d'interaction entre les joueurs et va animer vos soirées !



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## 6 qui prend en braille!

**GIGAMIC**



Wolfgang Kramer



Franz Vohwinkel

N° 6476



Ceciaa a adapté le célèbre jeu du « 6 qui prend » pour le public déficient visuel.



10 +



15 mn



2 - 10



Ambiance



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## 6 qui surprend !

**GIGAMIC**



Wolfgang Kramer



Franz Vohwinkel

N° 4174



Reprenant le principe du célèbre 6 qui prend, 6 qui surprend rajoute 28 nouvelles cartes pour renouveler la manière de jouer.

rajouter une 7ème carte, bloquez une rangée ou remplacer une carte déjà posée, ces cartes bonus vont pimenter vos parties !



10 +



15 mn



2 - 8



Ambiance

# 7 wonders duel

**REPOS PRODUCTIONS**



Antoine Bauza, Bruno Cathala



Miguel Coimbra

N° 7458

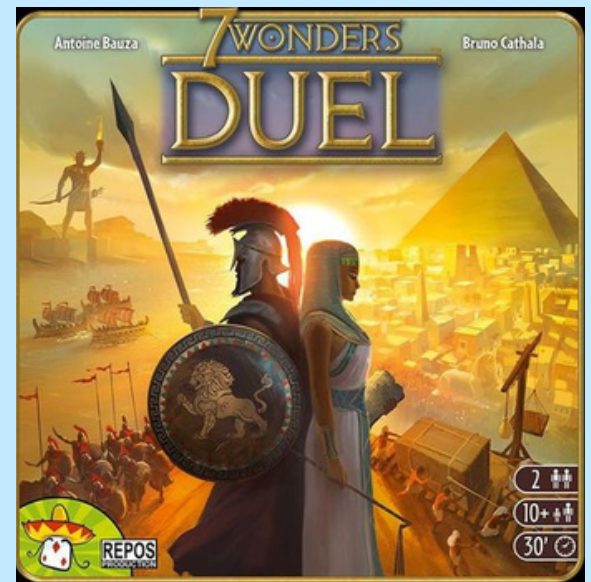


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

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

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

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



10 +



50 mn



7



Stratégie



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# 7 wonders

**REPOS PRODUCTIONS**



Antoine Bauza, Bruno Cathala



Miguel Coimbra

N° 4779



Dans 7 Wonders, vous incarnez l'une des 7 grandes villes de l'antiquité.

Vous allez donc la développer afin d'asseoir votre suprématie sur vos concurrents.

Une partie de 7 Wonders se déroule en 3 âges. Ces époques se jouent de manière similaire, chaque joueur ayant l'opportunité de jouer 6 cartes pour développer sa cité et bâtir sa merveille.

A la fin du 3eme âge, le joueur qui obtient le plus de points de victoire remporte la partie !



10 +



30 mn



2 - 7



Strategie

# 8 minutes pour un Empire

**IELLO**



Ryan Laukat



Ryan Laukat

N° 7432



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Étendez votre territoire le plus loin possible !

Dans ce jeu, vous devez collecter un maximum de ressources identiques et répartir judicieusement vos explorateurs afin de contrôler un maximum de territoires !

Ce jeu est très facile à prendre en main et les parties sont d'une grande rapidité !



12 +



8 mn



2 - 5



Stratégie



# 20 Secondes de feu !

## BIG POTATO GAMES



Ben Drummond



Zoë Lee

N° 6444



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Deux équipes s'affrontent en duel dans un jeu de défis décalés et marrants ! L'arbitre prend les commandes. C'est lui qui lit les défis et gère le sablier. Plus vous serez rapide dans l'exécution de votre mission, plus vite vous pourrez retourner à nouveau le sablier et passer les commandes à l'autre équipe.



10 +



30 mn



2 - 15



Ambiance



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Abalone

**PARKER**



Michel Lalet et Laurent Lévi



NR



6005



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

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



8 +



30 mn



2



Strategie

# Aetherya

**NOSTROMO EDITIONS**



François Bachelart



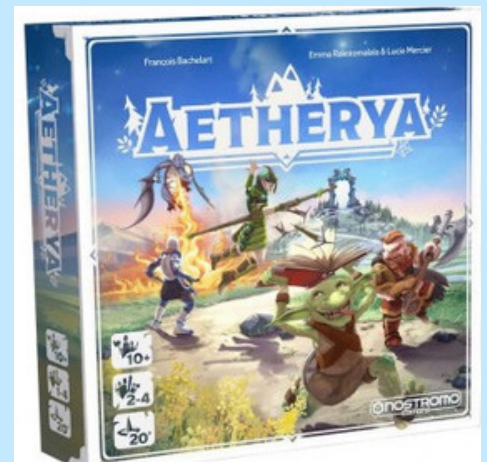
Emma Rakatomalala, Lucie Mercier

**N°** 1765



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Construisez un royaume le plus efficacement possible ! Dans Aetherya, vous allez devoir agencer vos peuples et dragons de manière à satisfaire le plus d'entre eux ! Les nains proche des montagnes, les elfes près des bois etc... A la fin, celui ou celle qui aura le plus de points sera le joueur qui saura satisfaire les besoins de ses peuples.



10 +



20 - 30 mn



1 - 4



Placement



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Agent double

**MATAGOT**



Ludovic Maublanc; Bruno Faituidi



NR



N° 1524



Un sombre complot menace la ville  
et il faut le déjouer !

Le seul problème c'est qu'une seule  
organisation peut déjouer la menace  
et récolter les lauriers.

Ce sera à vous, fière représentant de  
votre organisation d'influencer les  
espions afin de récupérer leurs  
informations !



10 +



30 mn



2



Bluff



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Alhambra

**QUEEN GAMES**

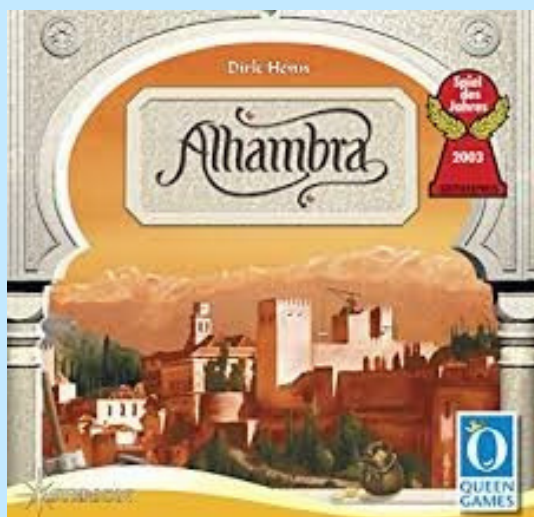


Dirk Henn



Christof Tisch et Jörg Asselborn

**N°** 5938



10 +



45 mn



2 - 6



Strategie

Les meilleurs architectes de toute l'Europe et des pays arabes veulent prouver leurs talents techniques. Embauchez l'équipe de construction la plus appropriée et assurez-vous d'avoir toujours assez de devises car, peu importe si le tailleur de pierre vient du Nord et si le jardinier vient du Sud, ils veulent tous être payés correctement et dans leur devise natale.

Avec leur aide, vous construirez des tours, des jardins, des pavillons, des appartements, des sérails et des arcades.

Car vous devrez construire la plus belle Alhambra.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Almost innocent

**MATAGOT**



Philippe Attali



Satoshi Matsuura

N° 6441



12+



45 mn



2 - 5



Coopération

Après une soirée arrosée au thé épiced, vous vous réveillez dans une taverne où tous les regards sont braqués vers vous. Vous auriez commis un terrible crime ! A vous de prouver votre innocence. Almost Innocent est un jeu de coopération et de déduction dans lequel vous allez devoir prouver votre innocence tout en aidant vos coéquipiers à faire de même. Derrière votre paravent, vous disposez de la solution de votre voisin de droite : le coupable, la victime et l'arme du crime, reportés sur le plateau central en forme de damier. A votre tour, vous devez poser une question à laquelle votre voisin de gauche va devoir répondre par oui ou non. Par déduction, vous devrez trouver votre combinaison avant la fin du temps imparti.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Anagramme

**INTERLUDE**



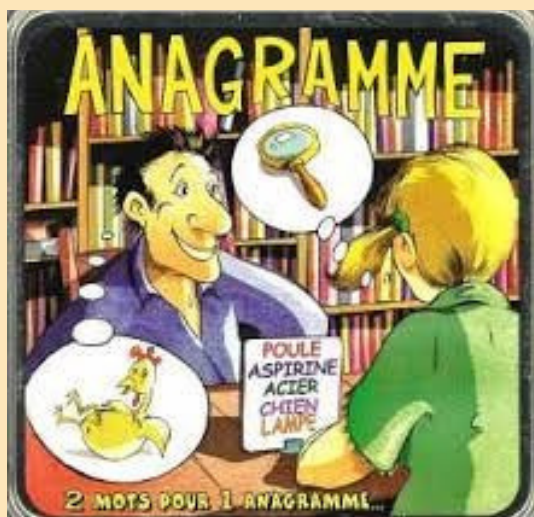
Pascal Thoniel



Studio Tomso



N° 6169



Il faut retrouver plus vite que l'équipe adverse l'anagramme d'un mot d'une couleur donnée présente de l'autre côté de la carte.

Plusieurs niveaux de difficulté vous permettent d'adapter le jeu pour toute la famille



12 +



15 - 30 mn



2 - 6



Ambiance

# Atlantis

**SCHMIDT**



Stefan Dorra



Claus Stephan

N° 3164

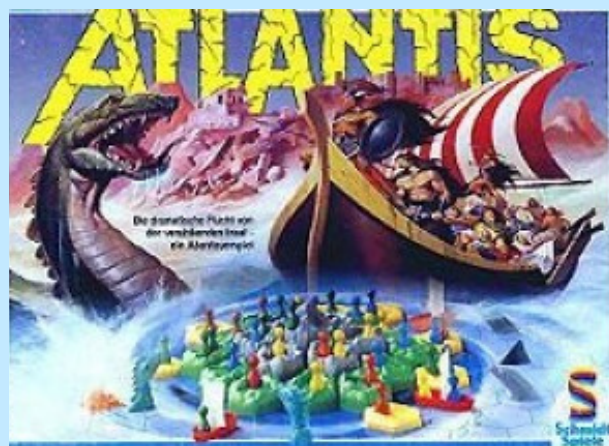


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Il s'agit de fuir l'Atlantide avant que celle-ci ne soit engloutie.

Pour s'échapper, les joueurs construisent une route mais plus le temps passe, plus l'eau investit les lieux, et plus il faut utiliser de ressources pour se sauver.

Bien sûr, il faut arriver à bon port en ayant emmené avec soi le plus de trésors possibles.



10 +



45 mn



2 - 4



Parcours



# Au creux de ta main

## LA BOITE DE JEUX



Timothée Decroix



Gael Lannurien, Umeshu lovers,  
Pauline Détraz, Sabrina Miramon

N° 5344



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

La boîte de souvenirs de Léon fascine ses petits-enfants, ceux-ci s'amuse à les recréer en utilisant des objets.

Dans ce jeu, l'un des joueurs va incarner Léon, un autre va incarner l'un des enfants. L'enfant va devoir faire deviner à son grand père l'une de ses photos, uniquement en plaçant des objets dans le creux de sa main. Mais les autres joueurs vont tenter d'embrouiller les souvenirs du grand père en proposant des photos erronés.

Magnifiques illustrations et beaucoup d'onirisme sont le ingrédients de ce jeu qui va vous faire rêver !



10 +



45 mn



2 - 8



Ambiance



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Auf Teufel Komm Raus

**ZOCH ZUM SPIEL**



Tanja Engel et Sara Engel



Benedikt Beck

N° 7460



Le but du jeu est de parier sur le plus grand nombre de charbons retournés.

Mais attention, le diable ne l'entend pas de cette oreille et vous risquez soit de gagner gros, soit de tout perdre en pactisant avec lui !



10 +



40 mn



2 - 6



Paris

# Ave César

**RAVENSBURGER**



Wolfgang Riedesser



Thomas Thiemeyer

N° 5347

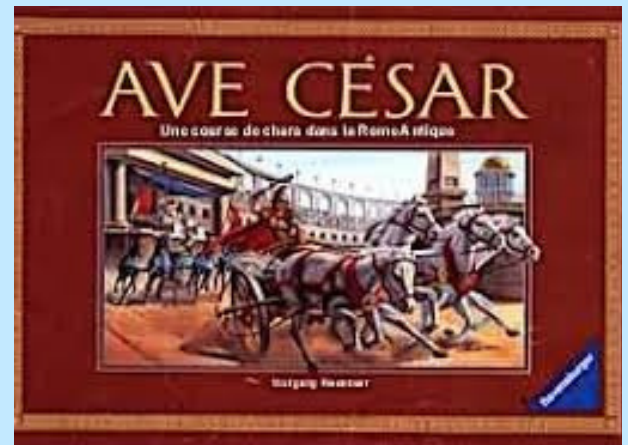


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Ave César, c'est une course de chars dans la Rome Antique.

Ce n'est pas le hasard, mais une bonne tactique qui vous fera gagner à ce jeu très interactif.

Certains choisiront de courir seuls, d'autres n'auront de cesse de mettre des bâtons dans les roues de leurs adversaires.



12 +



30 mn



3 - 6



Parcours

# Azul

## NEXT MOVE



Micheal Kiesling



Chris Quilliams et Philippe Guérin

N° 7647



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Vous êtes des maitres artisans chargés par le roi Manuel 1er d'embellir son palais avec des carreaux de faïence.

Mais la concurrence est rude et il va falloir vous démarquer des autres dans l'agencement de vos carreaux pour vous assurer la victoire.

Récompensé comme jeu de l'année en France et en Allemagne, Azul est un jeu plein de profondeur où vous allez devoir faire des choix en permanence.

Vous devrez agencer les faïences le plus efficacement possible sur votre plateau personnel afin de remporter le plus de points de victoire.

Quelle jubilation de pouvoir réaliser les meilleures combinaisons, tout en empêchant ses adversaires de réaliser les siennes.



8 +



30 - 40 mn



2 - 4



Stratégie



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Backgammon

**SCHMIDT**



NR



NR

**N°** 5100



7 +



30 mn



2



Affrontement

Le nom de Backgammon apparaît en Angleterre au XVIII<sup>e</sup> siècle.

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

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

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



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Ballon cup

**TILSIT**



Stephen Glenn

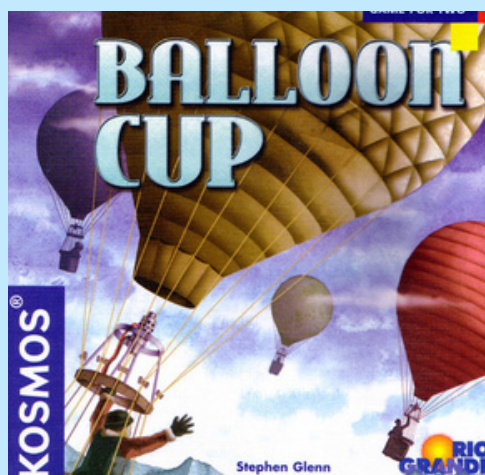


Michaela Schelk, Fine

Tuning et Jürgen Zimmermann



6048



10 +



30 mn



2



Affrontement

Le gain de la partie est établi par la possession de trois cartes.

Pour gagner une carte, il faut emporter la majorité des cubes de sa couleur.

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

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



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Bärenpark

**FUNFORGE**



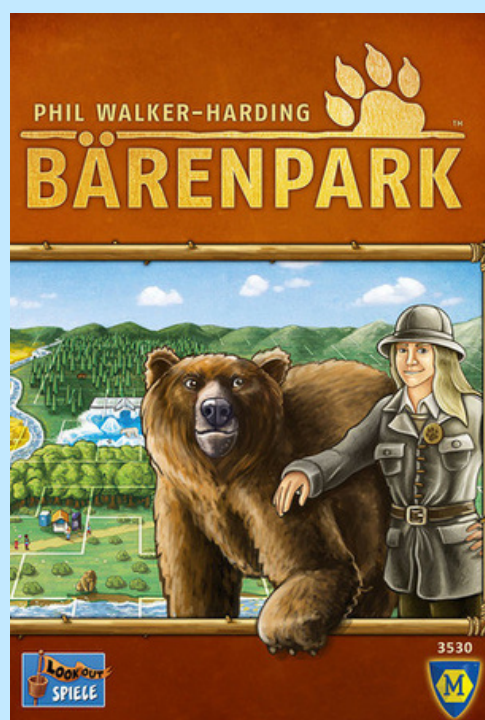
Phil Walker-Harding



Klemens Franz



N° '4262



En bon gardien de parc destiné aux ours que vous êtes, vous souhaitez faire en sorte que vos ours soient le mieux possible. Vous allez donc devoir agencer les différents enclos entre eux afin d'optimiser l'espace qui vous est attribué.

Mais attention ! Les autres joueurs veulent vous voler la vedette et vont essayer d'agencer leurs parcs plus efficacement que vous !



8 +



45 mn



2 - 4



Placement

# Bausack

## ZOCH ZUM SPIEL



Klaus Zoch



Olivia Schuff

N° 5046

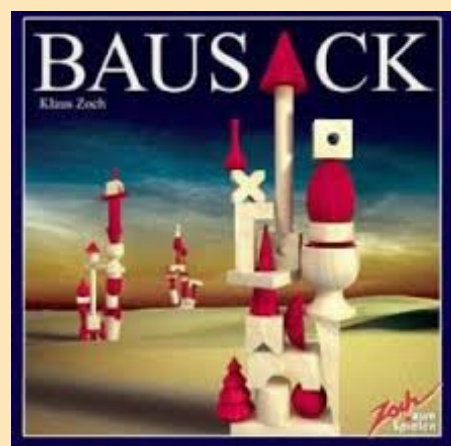


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

L'idée est pourtant très simple : réunir dans un grand sac un maximum de pièces tarabiscotées en bois, et proposer aux plus grands de retomber en enfance et de jouer aux cubes.

Le principe commun à toutes les règles du jeu est d'empiler les pièces en bois une à une, sans faire tomber l'édifice, de manière à réaliser l'édifice le plus haut possible.

Les nombreuses variantes permettent une grande rejouabilité et d'augmenter la difficulté du jeu au fur et à mesure.



8 +



10 - 20 mn



2



Affrontement



# B.B.Q

## MJ GAMES



Valérie Fourcade, Jean-Philippe Mars



N.R

N° 7337



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

BBQ – Big Bluff Quiz est un jeu unique et captivant qui a été conçu pour s’amuser. C’est un jeu de questions – ou plutôt de réponses – où vous pouvez gagner sans être savant.

Il faut prétendre connaître des réponses et avoir de la chance et un peu d’aplomb. N’exagérez pas non plus dans votre prise de risque car BBQ peut vous griller!



14 +



30 mn



4 - 54



Affrontement

# Big Monster

**MJ GAMES**



Dimitri Perrier



Ivan Nikulin

N° 5117



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Big Monster vous emmène sur une planète inconnue et exubérante, où vous découvrirez des monstres étranges et des cristaux rares, vous devrez aussi réussir des missions en prenant de vitesse vos concurrents. A chaque tour, les joueurs choisissent une tuile de leur main et la relie à leur planète, symbolisant la découverte de la planète. Ensuite, chaque joueur doit rapidement assigner les tuiles restantes à un autre joueur de son choix - en choisissant soit d'aider son partenaire, soit d'entraver un adversaire.

Ce jeu de draft innovant crée beaucoup d'interaction entre les joueurs et leur demande de faire face à des choix difficiles.



10 +



30 mn



2 - 6



Draft; tuiles



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Billabong

**AMIGO SPIELE**



Eric W. Solomon



Franz Vohwinkel

**N°** 4633



10 +



30 - 45 mn



2 - 4



Parcours

Le Billabong est un petit trou d'eau laissé par une rivière asséchée dans son lit.

Quatre équipes de kangourous bondissants ont décidé de s'y affronter dans une course effrénée.

La grande qualité du jeu tient dans la simplicité de ses règles et la richesse des possibilités.

Les kangourous se déplacent en sautant par-dessus d'autres kangourous.

L'innovation est dans la forme du terrain et la création du kangourou arbitre, qui permet de multiplier les possibilités.

# Black Stories

**KIKIGAME**



Holger Bösch



NR

N° 7199



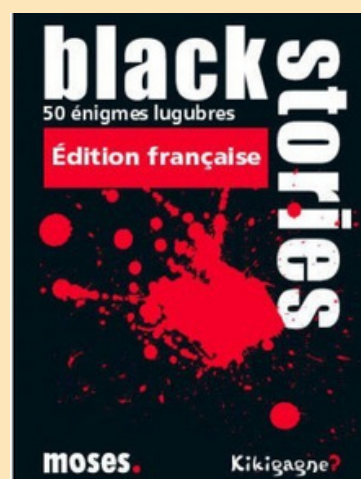
Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

31 crimes, 49 cadavres, 11 meurtriers, 12 suicides et un repas fatal. Voilà les ingrédients des 50 histoires-énigmes que l'on vous propose.

A partir de l'accroche de l'histoire initiale, aux joueurs de trouver ce qui est passé en posant des questions au maître de l'énigme, qui ne peut répondre que par oui ou par non.

Idéal pour animer une soirée entre amis, vous ne pourrez plus vous passer de ce jeu terrifiant.

Attention, ce jeu contient des histoires violentes ! Ne convient pas à un jeune public.



14 +



20 - 30 mn



2 - 15



Ambiance



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Blitz

**ASMODEE**



Andrew Innes



Stéphane Gantiez

N° 7455



10 +



20 mn



3 - 6



Rapidité

Dans ce jeu, Chaque joueur dispose d'une pile de carte contenant un symbole et un thème. Les joueurs retournent leurs cartes chacun leur tour.

Si 2 joueurs ont un symbole commun, ils doivent donner un exemple exact du thème de leur carte.

Le plus rapide remporte la carte de l'adversaire. Mais gare au dé qui peut chambouler la partie !

Le gagnant est celui qui obtient le plus de cartes.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Bohnanza

**GIGAMIC**



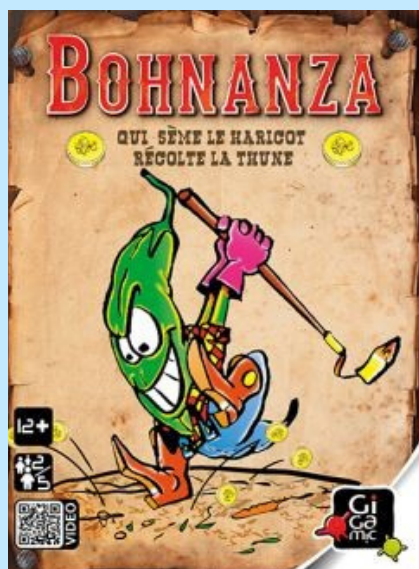
Uwe Rosenberg



NR



N° 5850



La Coopérative est toute puissante !  
En tant que planteur de haricots, vous allez devoir planter les graines que la coopérative vous fournit. Même si vous n'en voulez pas. Bohnanza est un jeu de carte assez simple où vous devez réunir des combinaisons de cartes identiques pour marquer le plus de points.



12 +



60 mn



2 - 7



Combinaison



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Brooklyn 2002

**GAMESTORM STUDIO**

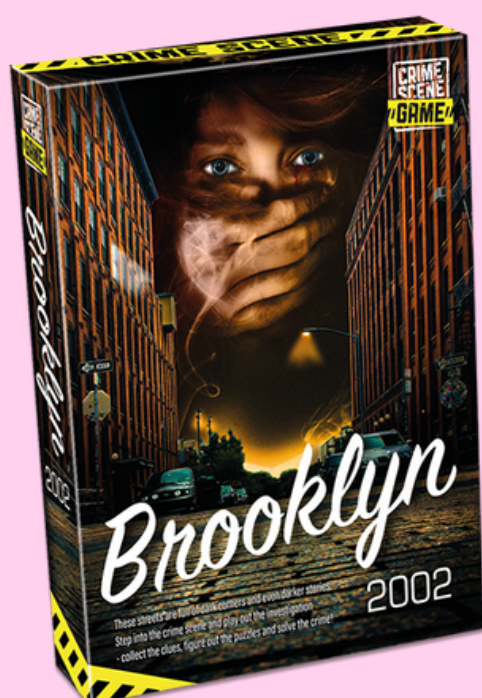


Markku Heljakka, Petter Ilander et  
Richard Heayes



Stevan Antonijević.

N° 5503



18 +



120 mn



1 - 4



Enquête / déduction

Incarnez un détective à quelques jours de la retraite, après une rétrospective de plusieurs meurtres ayant eu lieu à New York depuis 1974, vous voilà face au dernier en date du 22 novembre 2002.

Ici pas de limite de temps, résolvez les énigmes une à une jusqu' à atteindre la décision finale. Le livret d'Histoire est assez immersif et il vous plongera dans cette atmosphère policière.

Les images explicites et le thème sombre font que ce jeu d'enquête et d'énigme n'est destiné qu'aux joueurs avertis.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Buzzer Fucker

**LE DROIT DE PERDRE**



Fabien Bleuze, Yves Hirschfeld



Mathieu Clauss



N° 7315

Grâce à Buzzer Fucker, revisite le "petit bac" et épate la galerie avec tes incroyables références culturelles ! Les dés sont lancés ! Ton objectif : buzzer, dès que tu as trouvé une réponse qui commence par la bonne lettre et qui entre dans la catégorie affichée par le gros dé ! Du karaoké (chante et double tes points!) au gros mot, en passant par les mimes, les bruitages, les compliments, etc. tous les mots ou presque sont bons pour avancer ton pion ! Mais attention au "Buzzer Fucker" ! Dès qu'il apparaît, il faut taper, juste taper, mais gentiment... avec un doigt !



16 +



30 mn



3 - 8



Ambiance





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Café international

**GIGAMIC**



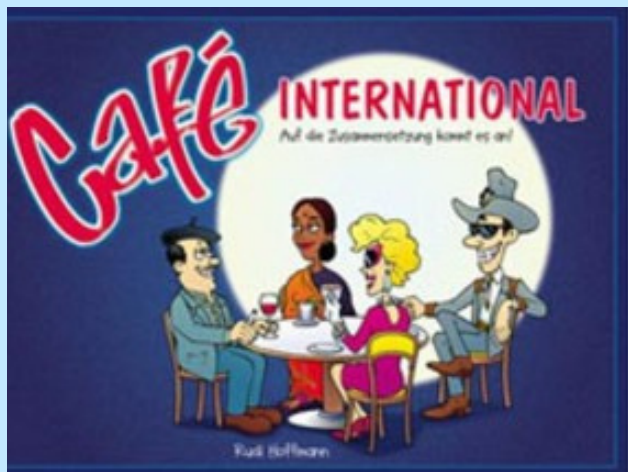
Rudi Hoffmann



NR



N° 4332



10 +



45 mn



2 - 4



Placement

Le jeu consiste à placer des invités au Café international.

A la fin du jeu, celui qui a le plus de points l'emporte.

Le plateau représente 24 tables pour des invités de 12 nations différentes.

A chaque table, 2 femmes et 2 hommes peuvent s'installer.

Ils doivent être de la nationalité correspondant à la table.

Des chaises sont partagées par 2 tables : un invité correspondant à

l'une de ces nationalités

peut s'y installer. Un véritable casse-tête stratégique !

# Camel Up

**FILOSOFIA**



Steffen Bogen



Denis Lohausen

N° 7406

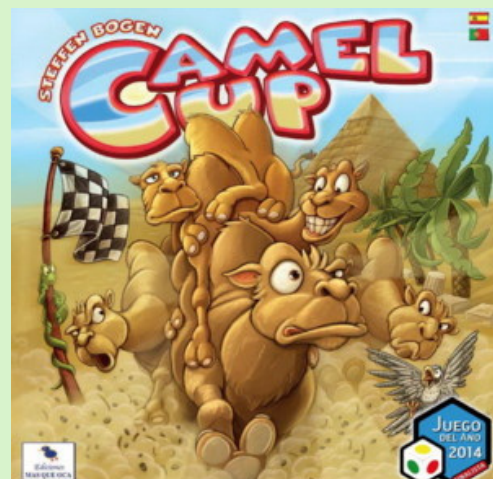


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Camel Up est un jeu de pari et de course. Plus vous pariez tôt, plus vos gains peuvent être potentiellement important.

Ou alors pariez tard avec un peu plus de certitude mais la récompense sera moins élevée en cas de gain.

Mais attention ne comptez pas trop sur la chance !



8 +



30 mn



2 - 8



Parcours / paris



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

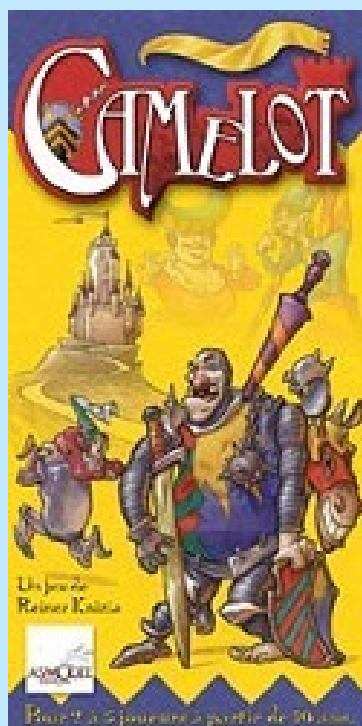
# Camelot

**ASMODEE**

 Reiner Knizia

 François Briel

**N°** 6206



Dans ce jeu de cartes et d'enchères, le premier ou la première à gagner cinq joutes emporte la victoire. Lances, épées et coups tordus seront autant d'armes à votre disposition pour prendre l'avantage sur les autres concurrents.



10 +



45 mn



2 - 5



Combinaison

# Can't stop

**FRANJOS**



Sid Sackson



NR

N° 6051



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Jeu de dés et de prise de risque.  
À votre tour, vous jetez les dés et réalisez une avance sur le plan de jeu.

Si vous arrêtez, vous validez votre avance.

Si vous décidez de continuer, vous prenez le risque de perdre cette avance, mais aussi celui de l'accroître considérablement.

Alors à vous de choisir !



10 +



30 mn



2 - 4



Prise de risque



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Carambouille

**LA HAUTE ROCHE**



Sylvie Barc



David Cochard



6237



Le premier marchand sonne la cloche, fictive, et tous les échanges sont permis jusqu'à ce que.. Dreling Ding! Il annonce arbitrairement la fin des transactions.

Aurez-vous accumulé durant ce temps suffisamment de produits identiques pour pouvoir les vendre un bon prix? Pourrez-vous acheter des cartes 'Carambouille'? Et finalement, serez-vous le plus riche à la fin de la partie?

Sans doute, si vous n'avez pas ménagé votre voix et su utiliser des coups bas à bon escient...



10 +



45 mn



3 - 7



Expression

# Carcassonne

FILOSOFIA



Klaus-Jürgen Wrede



Doris Matthäus

N° 5973

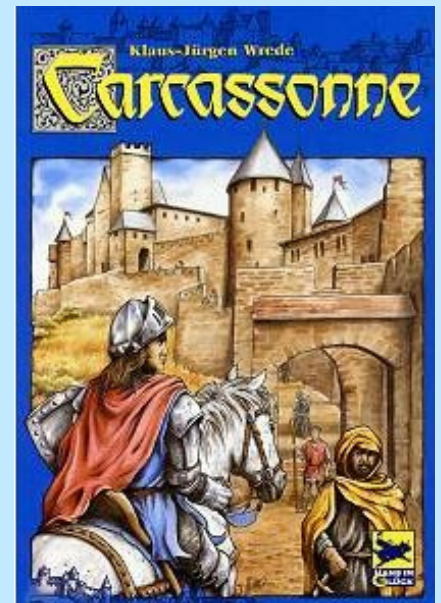


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Votre but est de placer vos partisans pour marquer des points grâce aux villes, routes, monastères, et champs.

Pour cela, vous placez des tuiles qui constituent le paysage de Carcassonne, et en formant les lieux cités précédemment, vous marquez des points.

Mais attention, le nombre de partisans est limité.



10 +



20 - 60 mn



2 - 5



Placement



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Cash'n Guns

**ASMODEE**



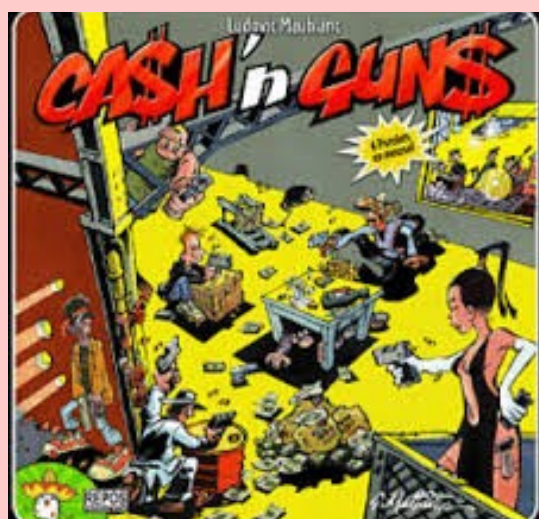
Ludovic Maublanc



Gérard Mathieu



7161



Une bande de gangsters se partage un magot dans un entrepôt désaffecté, mais personne n'est d'accord sur les modalités du partage !

On sort les pistolets (en mousse bien sûr) et rapidement, tout le monde braque tout le monde...

Le gangster survivant le plus riche gagne la partie.



10 +



25 - 35 mn



4 - 6



Bluff

# Catane

**FILOSOFIA**



Klaus Teuber



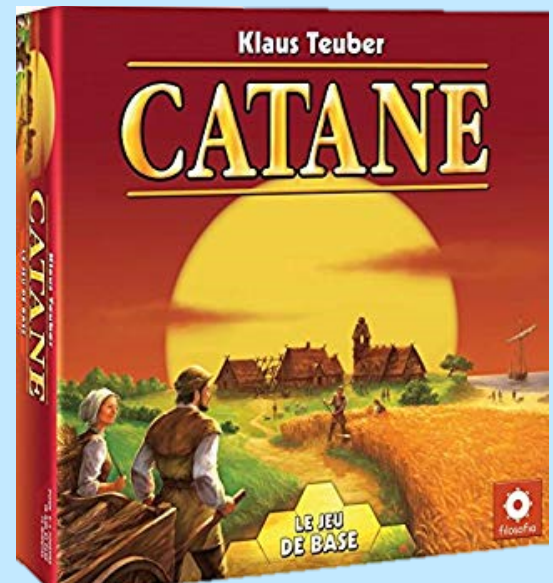
Michael Menzel

N° 5892



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

A peine arrivé sur l'île de Catane, vous devez construire des colonies afin d'obtenir les ressources de cette île. Avec ces ressources, et surtout grâce au commerce, vous pourrez vous développer et devenir plus puissant que vos concurrents.



10 +



60 - 90 mn



3 - 4



Gestion





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Les colons de Catane - Le jeu de cartes

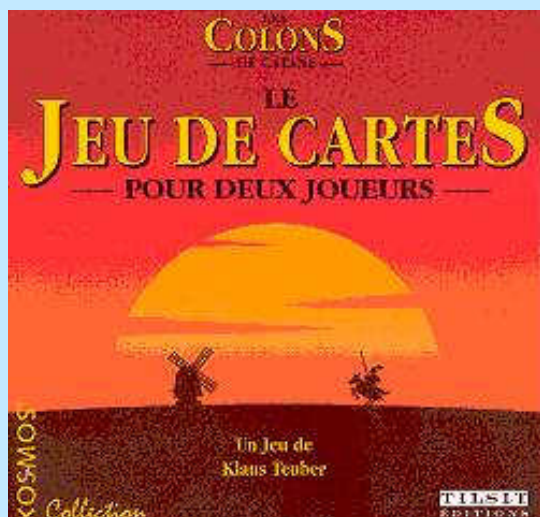
**KOSMOS**



Klaus Teuber



Franz Vohwinkel



12 +



60 min



2



Affrontement

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

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

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

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

# César et Cléopâtre

**KOSMOS**



Wolfgang Ludtke



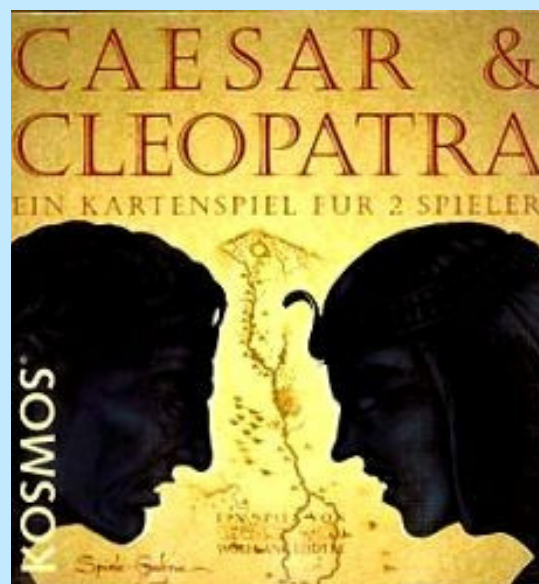
Franz Vohwinkel

N° 7095



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

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



10 +



30 - 40 mn



2



Affrontement



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Ceylan

**FUNNY FOX**



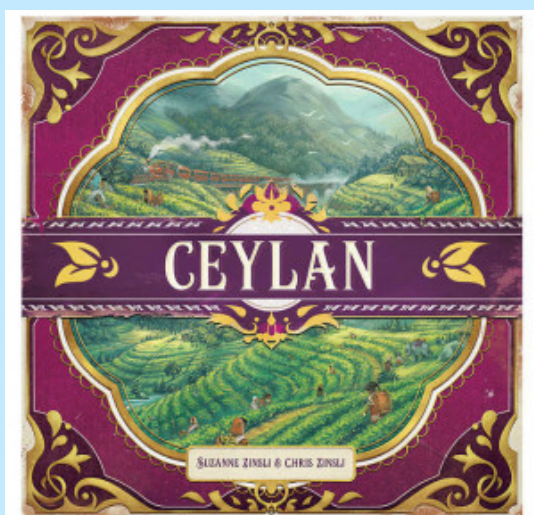
Chris Zinsli et Suzanne Zinsli



Laura Bevon



7050



Vous incarnez le rôle de pionniers qui ont implanté la culture du thé au Sri Lanka afin de créer le thé de Ceylan. Vous aurez pour but de devenir le meilleur importateur de ce breuvage afin de contribuer à sa renommée.

Il va falloir se placer, planter des pousses, les récolter chez soi ou chez les autres, développer sa technologie ou encore recruter des conseillers locaux qui vont accélérer votre partie.



12 +



60 min



2 - 4



Affrontement

# Ciel interdit

## COCKTAIL GAME



Matt Leacock



C.B.Canga

N° 6310



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Dans une ambiance à la Jules Verne, l'équipe d'aventuriers a atterri sur une plate-forme flottante bien inhospitalière.

Le but est de créer un circuit électrique capable de faire décoller la fusée pour échapper aux bourrasques et aux éclairs destructeurs qui font perdre des points de vie aux membres de l'équipage.



10 +



30 - 60min



2 - 5



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Château Roquefort



**ZOCH ZUM SPIEL**

Bernhard Weber et Jens-Peter Schliemann



Victor Boden

N° 6643



8 +



30 mn



2 - 4



Affrontement

Vous dirigez 4 souris qui vont chercher à capturer des fromages sous les toits du château. Astuce et mémoire seront indispensables, et attention aux pièges ! Le plateau est composé de la boîte de jeu. Il y a des alvéoles qui serviront de pièges car une souris qui tombe est perdue pour la partie. Sur ces alvéoles sont disposées aléatoirement des tuiles. Certaines représentent un fromage particulier. De plus, le toit peut bouger donc gare à la chute !

# Citadelles

**EDGE**



Bruno Faidutti



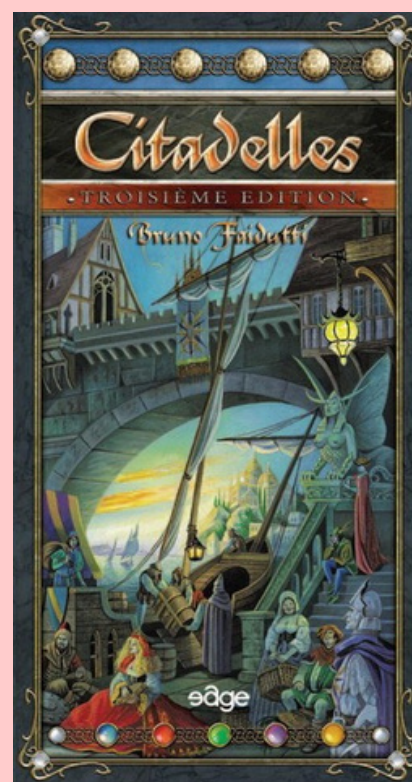
Florence Magnin et Julien Delval

N° 6795



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Vous devez construire la plus belle cité en posant les carte 'quartiers' les plus rentables. Pour cela, chaque tour, vous incarnez un personnage secret doté d'un pouvoir spécial (assassin, voleur, architecte, ...). Chaque joueur va donc bluffer sur l'identité de son personnage, créer des alliances et surtout des trahisons pour gagner la partie!



10 +



45 - 90 mn



2 - 8



Bluff

# Clans

**WINNIG MOVES**



Leo Colovini



NR

N° 5829

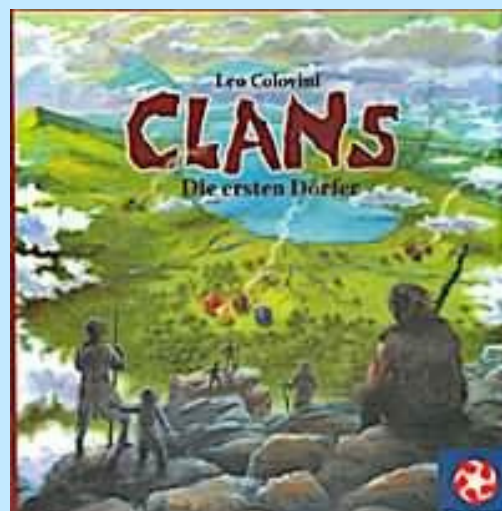


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Fin préhistoire, une époque de transition, quand nos ancêtres, après des années de survie précaire en tant que petits groupes de nomades, commencèrent à sentir que leur vie serait plus sûre et moins ardue s'ils se regroupaient.

Cela conduisit à la création des premiers villages.

Chacun est responsable d'une tribu et essaye de lui créer la meilleure situation possible, c'est-à-dire de la rendre présente dans de nombreux villages et, si possible, dans les plus gros.



10 +



30 mn



2 - 4



Placement



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Code Names

**IELLO**



Vlaada Chvátil



Stéphane Gantiez et Tomas Kucеровsky



N° 7482

« Sardine en 3 ! Vert en 2 ! Bateau en 4 ! »...

Ce jeu, vu de l'extérieur ressemble à une partie absurde de Pyramide ! Le concept est simple mais novateur : il ne s'agit plus de faire deviner un mot en utilisant plusieurs autres mots, mais d'en faire deviner plusieurs en en prononçant un seul.

Chaque équipe aura un maître espion chargé de leur donner des mots indices pour identifier les bons endroits. Il faut essayer d'interpréter les indices, qui sont parfois tirés par les cheveux. Il faudra s'adapter à ses partenaires et éviter de se lancer dans des indices qui ne sont évidents que pour vous. Il y a 400 mots différents, associés par 25, les parties seront donc toujours différentes.



12 +



30 mn



2 - 8



Association d'idée



# Codex natralis

**BOMBYX**



Thomas Dupont



Maxime Morin

N° 6205



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Vous êtes chargé de poursuivre le travail du moine enlumineur Tybor Kwelein.

Pour cela, assemblez les pages du Codex Naturalis, le manuscrit secret qui recense les espèces des quatre règnes vivants dans les forêts primaires. Placez vos cartes en fonction des ressources qu'elles vous apportent pour remplir les objectifs et élaborer le plus riche des manuscrits.

Malgré une règle hyper accessible, Codex Naturalis est un jeu d'une grande richesse, il n'y a pas qu'une manière de gagner et c'est à vous de saisir les meilleures opportunités !



7 +



20 mn



2 - 4



Placement

# Coloretto

**ABACUS SPIELE**



Michael Schacht



Michael Schacht

N° 5894

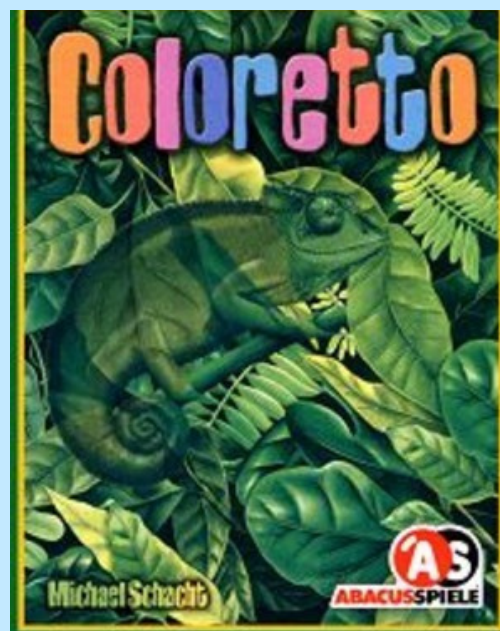


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Les joueurs prennent des cartes placées sur la table.

Tout au long de la partie, chacun essaie de se spécialiser dans quelques couleurs, puis qu'à la fin de la partie seules trois couleurs lui feront gagner des points, les autres lui en faisant perdre.

Chacun essaie donc d'accumuler les cartes dans trois couleurs, et d'éviter d'en prendre dans les autres - mais ce n'est pas si simple.



10 +



30 mn



2 - 5



Combinaison



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Colt Express

**LUDONAUTE**

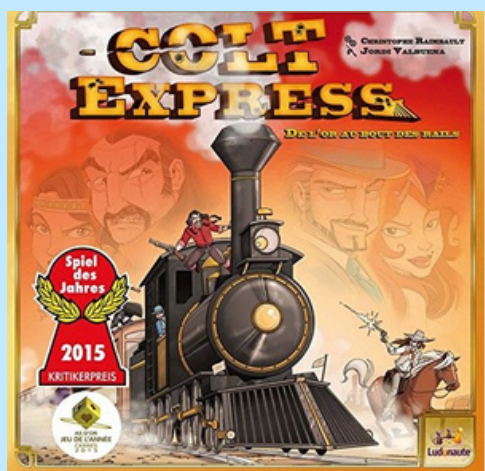


Christophe Raimbault



Ian Parovel et Jordi Valbuena

N° 7403



12 +



40 mn



2 - 6



Programmation

Vous incarnez un bandit du Far West et vous vous attaquez au train express de l'Union Pacific afin de soulager les honnêtes voyageurs de leur argent ! Mais gare au Marshall qui surveille et qui n'hésitera pas à vider son chargeur sur vous.

Colt express est un jeu de programmation, vous allez devoir préparer vos actions, comme tirer sur vos adversaires, vous déplacer ou encore détrousser les voyageurs, tout en anticipant celles de vos adversaires ! De plus, le magnifique train en 3D rend les parties d'autant plus immersives !

Serez-vous le bandit le plus riche de l'ouest ?



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Comme des Mouches

**ASMODEE**



Philippe des Pallières



Franck Dion



N° 5968



Les odeurs fortes attirent les mouches... Oui, mais combien ? En début de partie, les cartes sont mélangées et posées face cachée au centre de la table. Chaque joueur reçoit alors 5 mouches noires qu'il cache dans l'une de ses mains. Chaque joueurs va ensuite cacher un certain nombre de mouches dans sa main puis faire une estimation sur le nombre total de mouches en jeu. Celui qui tombe sur le nombre juste gagne la carte !



8 +



20 mn



2 - 5



Paris

# Compatibility

## COCKTAIL GAMES



Craig Andrew Browne



Stivo

N° 7489



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Dans ce jeu d'ambiance, vous devez trouver un maximum de photos en commun avec les autres joueurs sur un thème donné.

Qui aura le plus de logique pour être le premier arrivé au bout de la piste ?



12 +



60mn



3 - 8



Ambiance



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Complots

**FERTI**



Rikki Tahta



Naiïade



7209



8 +



30 mn



2 - 8



Bluff

Il ne doit en rester qu'un !

Une ville corrompue, soumise aux vices et avarices est sous le contrôle de vils personnages.

Le pouvoir est vacant, à vous de vous en emparer.

Vous disposez en secret de l'aide de deux personnages et par la ruse et le bluff, vous n'aurez qu'une obsession: éliminer tous les autres de votre chemin.

À votre tour, vous pourrez user du pouvoir d'un des 6 personnages pour espionner, soudoyer, prendre ou voler de l'argent et assassiner vos adversaires.

# Concept

**REPOS PRODUCTION**



Alain Rivollet et Gaëtan Beaujannot



Éric Azagury et Cédric Chevalier

N° 7309



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Médaille d'or Festival des jeux  
Cannes 2014.

Dans Concept, le seul moyen pour  
communiquer est d'utiliser des  
icônes universelles et de les  
associer entre elles.

Vous verrez, il ne faut pas forcément  
parler pour communiquer !

Par équipe de deux joueurs,  
choisissez un mot à faire deviner aux  
autres.

Placez ensuite judicieusement les  
pions sur les icônes du plateau pour  
les activer une à une.

Le premier joueur qui devine le mot  
gagne des points de victoire.



10 +



40 mn



4 - 12



Association



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Coup dur à la douane

**KOSMOS**



André Zatz



NR



N° 6410



10 +



45 - 60 mn



3 - 6



Bluff

À tour de rôle vous allez être des voyageurs mexicains qui essaient de faire entrer dans leurs pays des produits licites et illicites.

Mais c'était sans compter sur le douanier (un des joueurs à tour de rôle aussi) qui pourra vérifier le contenu de votre valise.

À vous de jouer comme il le faut afin de récupérer un maximum d'argent, car s'il vérifie votre valise à tort, il vous devra des dollars.

Par contre, si vous transportiez des marchandises illégales, alors il vous faudra payer l'amende !



# Coyote

**GIGAMIC**



Spartaco Albertarelli



Chiara Vercesi

N° 5989



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Chaque tour, vous placez une carte sur votre front, de sorte que vous voyez la carte de tout de le monde, sauf la votre.

Sur chaque carte se trouve une valeur.

Chaque joueur doit miser sur la valeur totale des cartes présentes.



8 +



20 - 30 mn



2 - 6



Bluff



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Crazy Circus

**FOX MIND GAMES**



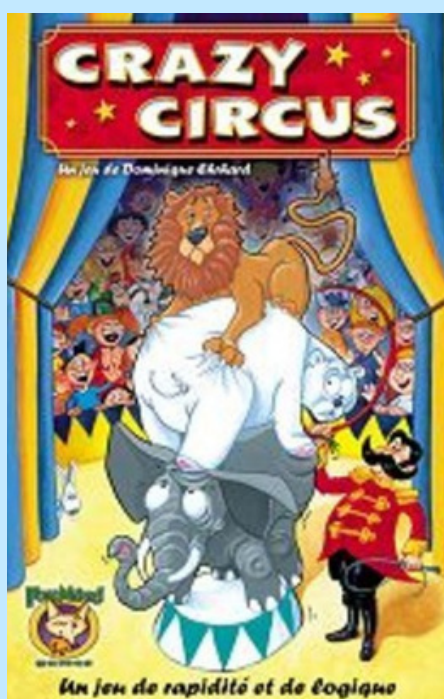
Dominique Ehrhard



Dominique Ehrhard



6589



Les animaux de cirque ne sont pas facilement domptables !  
Parfois on n'arrive pas à leur faire réaliser la figure souhaitée... Les animaux sont posés sur le plateau les uns sur les autres. Vous devrez trouver les déplacements à effectuer pour réaliser la figure imposée par la carte que nous piochons à chaque tour de jeu.



8 +



15 mn



2 - 10



Logique



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Crazy Théory

## LE DROIT DE PERDRE



Fabrice Andrivon, Christian Rubiella



Fabcaro



N° 6757



14 +



30 mn



3 - 6



Logique

Crazy Theory est un Party game inspiré de l'oeuvre déjantée de Fabcaro. La BD raconte l'histoire d'un type qui a oublié sa carte de fidélité au supermarché. Une erreur impardonnable !

Reprenant le même second degré que la BD, Crazy Theory propose aux joueurs de s'amuser avec la théorie du complot en tentant de démonter 60 complots. Démasquez les complices et trouvez les coupables ! Pour gagner la partie, les joueurs devront remporter l'adhésion de leurs adversaires avec des associations d'idées aussi évidentes qu'improbables. Personne n'a jamais marché sur la lune ! La terre est plate ! Le monde est gouverné par des reptiliens ! La vérité doit éclater !



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Cryptide

## ORIGAME



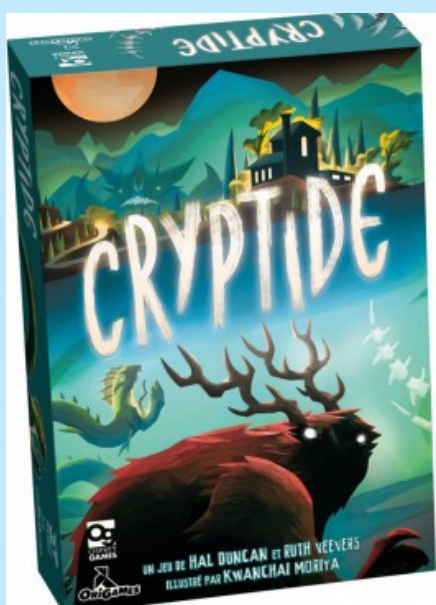
Ruth Veevers, Hal Duncan



Kwanchai Moriya



N° 6244



Croisez les indices et soyez le premier à découvrir ces créatures mythiques ! En tant de cryptozoologues, les joueurs possèdent chacun un indice sur le terrain où se trouve la créature. Pour avancer dans votre enquête, recoupez les informations, en interrogeant vos concurrents qui ne peuvent répondre que par «non» ou «peut-être».



10 +



30 mn



3 - 5



Logique

Mais attention ! Pour entrer dans la légende, il faudra impérativement être le premier à trouver la créature.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## CS Files

**IELLO**



Tobey Ho



Benjamin Carré et Tommy Ng



N° 7583



CS Files est un jeu d'enquêtes et d'identité caché dans lequel les joueurs tentent de démasquer l'assassin qui se cache parmi eux, sur la base des indices données par le médecin légiste.



14 +



20 min



4 - 12



Enquête

# Dames chinoises

NR



George Howard Monks



NR

N° 6253

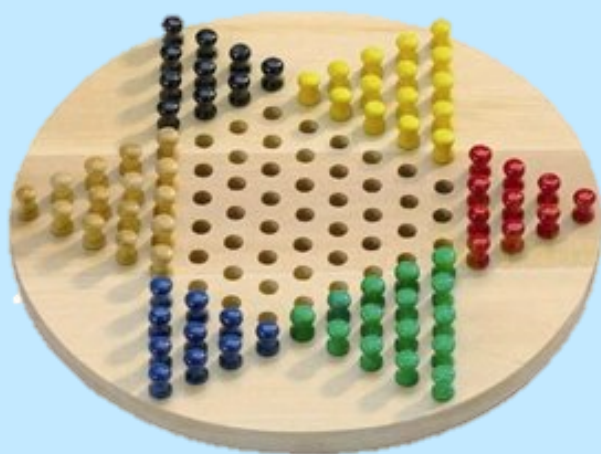


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Malgré leur nom, les dames chinoises ne sont pas d'origine chinoise mais américaines. Le nom est dérivé du grec ancien ἄλμα, qui signifie "saut" et est aussi le nom d'une des cinq épreuves du pentathlon antique.

Le but du jeu est de déplacer l'ensemble de ses pions dans la zone opposée à sa zone de départ.

Le vainqueur est le premier joueur à avoir amené la totalité de ses pions dans sa zone d'arrivée.



8 +



20 - 30 mn



2 - 6



Affrontement

# Danger 13

**RAVENSBURGER**



Rüdiger Dorn



NR

N° 6473



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Danger 13 est un jeu de collecte un peu particulier. Chaque joueur à tour de rôle est donneur. Il va distribuer les cartes en les découvrant une à une aux autres joueurs et à lui-même.

La difficulté, et en même temps l'attrait du jeu, est donc de décider à qui donner quelle carte, sachant qu'on ne sait pas quelles cartes restent encore à apparaître.

Les cartes peuvent rapporter des points en fin de partie mais elles peuvent aussi vous en priver si vous atteignez ou dépassez 13.



8 +



20 - 30 mn



2 - 5



Prise de risque



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Décllic

**FERTI**



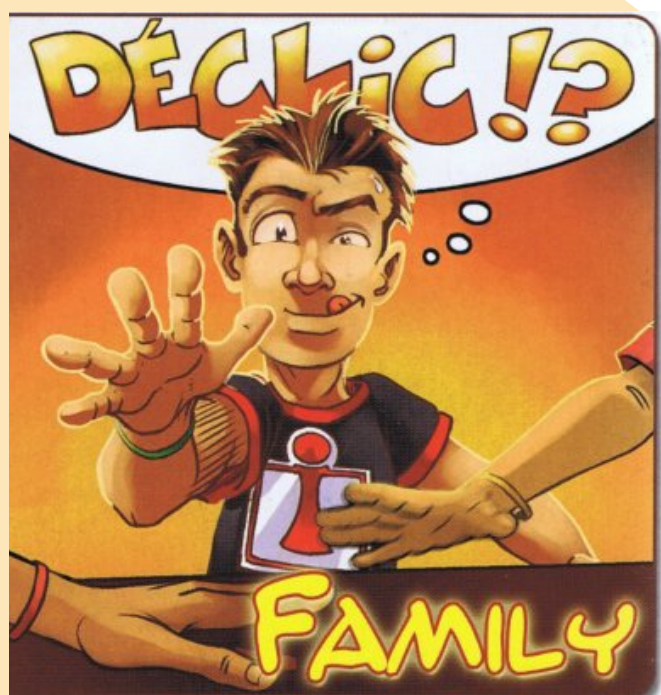
Julien Sentis



Pierre Lechevalier



N° 7115



En moins d'un quart de seconde, seriez-vous capable de dire si vous êtes une femme ou non, si on est bien mardi aujourd'hui, s'il pleut dehors ? Et bien sûr, sans vous tromper !

Tels sont quelques uns des défis que doivent relever les joueurs... Choisissez une de vos mains pour « vrai », l'autre pour « faux » et validez une phrase (farfelue... ou non) en posant le plus rapidement possible la bonne main sur la cible centrale. Attention à ne pas vous embrouiller !



8 +



20 min



3 - 8



Ambiance





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Deep sea adventure

**OINK GAMES**



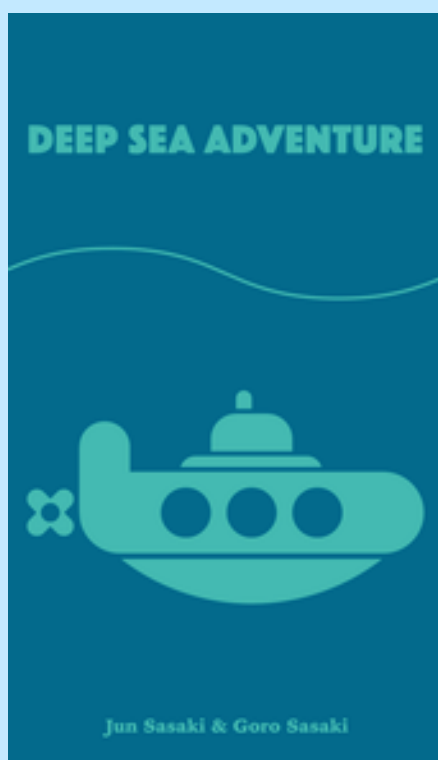
Jun Sasaki



Jun Sasaki



N° 5287



8 +



30 min



2 - 6



Prise de risque

En bon explorateur que vous êtes, vous décidez d'embarquer à bord d'un sous-marin afin de récupérer de précieux trésors dans les profondeurs ! Mais comme vous n'êtes pas (encore) riche, vous devez partager le submersible avec vos concurrents, ce qui veut dire une seule réserve d'air pour tous !

A votre tour c'est vous qui allez décider jusqu'où vous allez descendre car les trésors les plus intéressants sont au fond de l'océan. Mais si vous manquez d'air, vous laisserez tomber tout ce que vous avez récolté.

Alors? Prêts à embarquer?



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Dice Town

**MATAGOT**



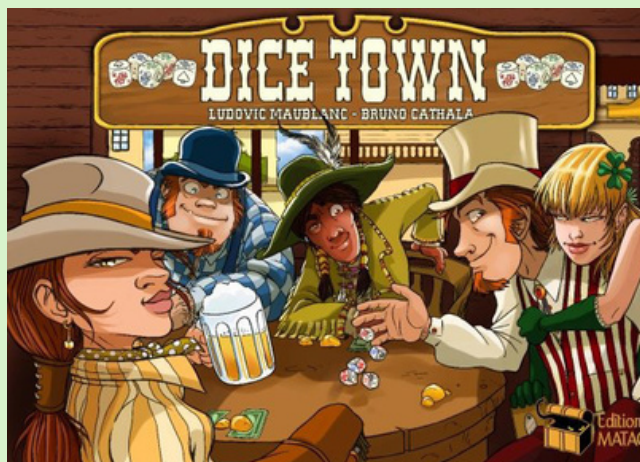
Bruno Cathala et Ludovic Maublanc



Piérô La lune



N° 5809



Dice Town est une petite ville pleine de ressources qu'un cow-boy avisé pourra prendre sous son contrôle, mais la concurrence s'annonce rude les plus fines gâchettes de l'ouest sont dans la ville et il n'y aura pas de place pour les pieds-tendres...

Attention, Dice Town est aussi et surtout un jeu de dés ! Et comme tout jeu de dés, le hasard à une grande place dans la stratégie que vous allez adopter



8 +



30 min



2 - 5



Hasard

# Dice forge

**LIBELUD**



Régis Bonnessée



Biboun



N° 7565



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Dans Dice forge, vous incarnez des demis-dieux en quête de pouvoir. Vous commencez la partie avec 2 dés identiques aux autres joueurs. Mais les faces de ces dés vont évoluer au cours de la partie! En effet, vous allez pouvoir échanger de l'or contre de nouvelles faces de dés, plus intéressants en termes de gain de ressources.

Le fait de pouvoir changer les dés permet de réduire fortement le côté hasardeux du lancer de dés et donc de vous concentrer sur votre stratégie plus sereinement!



10 +



45 min



2 - 4



Tactique

# Dictopia

**SUBVERTI**



Jérémy Partinico



Yoann Brogol

N° 5116



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Dictopia est une réflexion sur le pouvoir des mots. Il permet de s'amuser avec le langage pour le désacraliser, de débattre du sens des mots pour mieux se les approprier !

Dans Dictopia, les joueurs ont pour objectif d'avoir le plus de points à la fin des cinq épreuves afin de gagner leur place dans la Résistance !

Tout le monde joue en même temps et il va falloir former le mot le plus long et qui correspond à la mission demandée !



10 +



15 min



1 - 7



Lettres

# District noir

**SPIRAL ÉDITION**



Nao Shimamura, Nobutake Dogen



Vincent Roché

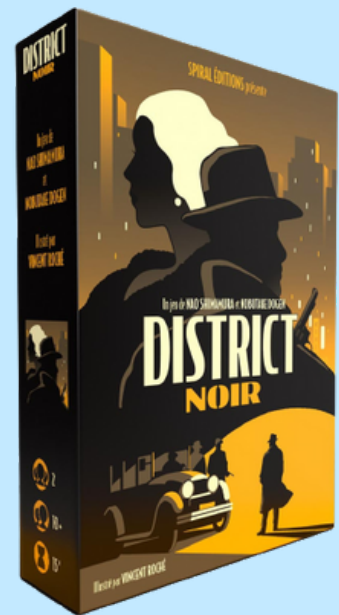
N° 6096



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Dans les plus grandes organisations criminelles de la ville, des hommes et des femmes s'affrontent pour faire grandir leur influence. Le contrôle du District Noir, une zone très contestée, est un enjeu majeur et primordial pour dominer la ville. District Noir est un jeu avec de la prise de risque et du bluff. Il faudra essayer d'amener son adversaire à faire de mauvais choix. Jouez vos cartes avec ruse et tactique car, pour marquer des points, il faut ramasser ces dites cartes mais cela n'est possible qu'une seule fois par manche.

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



10 +



30 min



2



Affrontement



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Djam

**ASMODEE**



William Attia



NR



N° 7111



Des thèmes classiques ou décalés,  
une poignée de dés et des lettres.  
Agitez bien, découvrez le thème et  
les lettres des mots à trouver et  
répondez aussi vite que possible !



8 +



15 - 25 mn



2 - 8



Lettres



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Dominion

**FILOSOFIA**



Donald X. Vaccarino



Matthias Catrein

N° 7454



8 +



45 mn



2 - 4



Deckbuilding

Dans ce jeu, vous incarnez le souverain d'un paisible royaume. Mais, en bon souverain que vous êtes, vous voulez étendre votre territoire au maximum, tout en faisant en sorte que vos voisins ne s'étendent pas trop.

Dominion est un jeu de deckbuilding, c'est à dire que vous allez devoir vous même construire votre paquet de cartes afin d'optimiser vos chances de gagner la partie!

Ces cartes sont sous la forme d'or, qui permet d'acheter des cartes personnages ou des bâtiments qui vont permettre d'accélérer vos actions, achats et possessions d'or, où encore d'aller embêter votre adversaire. Plusieurs scénarios permettent de diversifier vos parties et de pouvoir jouer encore et encore.

# Droïds

**EUROGAMES**



Dominique Ehrhard



NR

N° 3014



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

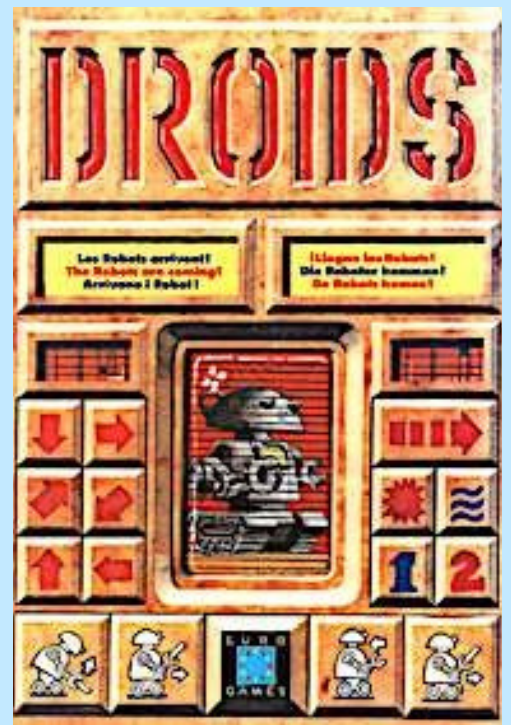
Le principe de fonctionnement est simple.

Après avoir choisi un scénario, les joueurs disposent leur robot sur le plan.

En face de chaque ligne ou colonne se trouve une zone d'ordres.

Les joueurs piochent des ordres, puis les jouent sur les zones prévues.

Enfin, la dernière phase, la plus drôle, est celle de l'exécution des ordres. Les robots reçoivent les ordres et les exécutent, et tout ne se passe pas toujours comme prévu.



10 +



60 mn



1 - 4



Programmation



# Einauge sei wachsam!

**AMIGO SPIELE**



Michael Kiesling et Wolfgang Kramer



NR

N° 6657



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Dans ce jeu de collecte, il va falloir récupérer le plus possible de pierres précieuses en prenant possession d'îles, par l'argent ou la force. Plus vous accumulez d'îles de la même couleur, plus vous gagnez de points. Mais accumuler des îles de couleurs différentes permet de gagner beaucoup de points en fin de partie! Le coté prise de décision est très important dans ce jeu au nom difficilement prononçable et vous allez devoir rester concentré sur votre stratégie pour pouvoir gagner la partie.



10 +



45 mn



2 - 5



Collecte



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Elixir

**ASMODEE**

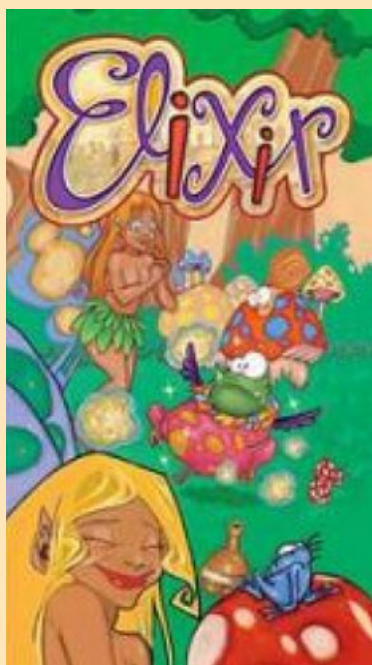


Jean-Charles Rodriguez, Sylvie Barc, Frédéric  
Leygonie



Christophe Swal

N° 5893



Vous incarnez un puissant sorcier et vous voulez montrer à vos adversaires que vous êtes le plus fort de la forêt !

Pour cela vous allez lancer des sortilèges simples où complexes qui se résoudreont sous la forme de gages pour vos adversaires !

Elixir est un petit jeu très amusant avec une mécanique simple mais efficace et des gages toujours rigolos.



10 +



30 - 90 mn



2 - 8



Combinaison



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Ensemble

**ERGO LUDO EDITIONS**



Daniele Ursini, Luigi Ferrini



Daniela Giubellini



N° 6867



Dans Ensemble, tous les joueurs doivent voter - sans communiquer - pour l'une des cartes exposées qui, selon eux, correspond le mieux à une carte placée au centre de la table. Coopérez pour atteindre votre objectif: le niveau 9.



14 +



30 - 90 mn



2 - 10



Coopération

# Esquissé ?

## AMIGO SPIELE



Michael Kiesling et Wolfgang Kramer



NR

N° 7447



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Esquissé est un jeu d'ambiance par excellence ! Vous devez faire deviner un mot à votre voisin en utilisant uniquement un dessin, puis celui-ci devra faire deviner ce même mot avec un autre dessin et ainsi de suite !

Plus vous dessinez mal, plus les fous rires sont garantis !



10 +



30 mn



4 - 8



Ambiance



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Et toque!

**LIBELLUD**



Emmanuelle Piard et Barbara Turkiier



Xavier Collette



N° 6990



8 +



30 - 45 mn



3 - 6



Expression

Qui parviendra à créer les repas les plus parlants, les plus proches de ce que lui indique de concocter ses cartes repas ?

Les joueurs démarrent la partie avec 12 petites plaquettes aimantées chacune prises au hasard en début de partie parmi les 330 proposées.

Les joueurs piochent ensuite une carte menu qu'ils gardent secrète. Celle-ci leur indique quel type de menu ils doivent faire, pour quelle occasion ou en quelle circonstances.

Enfin c'est à vous de composer et d'argumenter sur vos choix d'aliments !

# Fantasy

**ASMODEE**



Sylvie Barc



Franck Dion

N° 5937

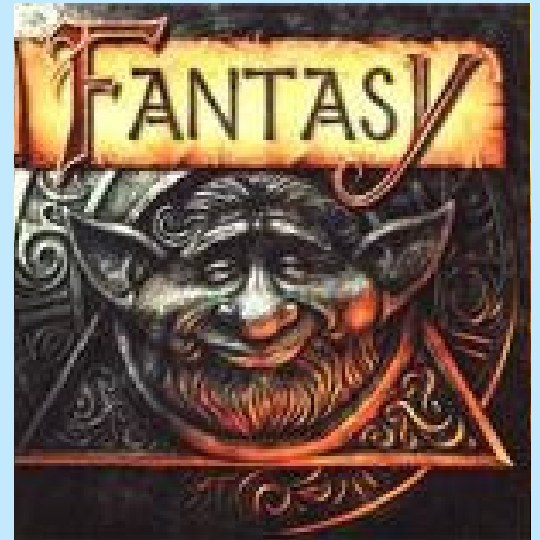


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Chacun s'efforce de réunir sous sa houlette le plus grand nombre d'individus du Petit Peuple de la Forêt.

Mais Elfes, Korrigans, Fées, Gnomes, Farfadets, Dryades et Lutins ont chacun un pouvoir particulier qui crée un chambardement permanent. Chaque joueur a cinq cartes en main.

A son tour, chacun tire une carte, en pose une et applique le pouvoir qui y est indiqué. C'est incroyable la vitesse à laquelle les cartes changent de main.



8 +



15 mn



2 - 4



Combinaison

# Faraway

**ASMODEE**



Sylvie Barc



Franck Dion

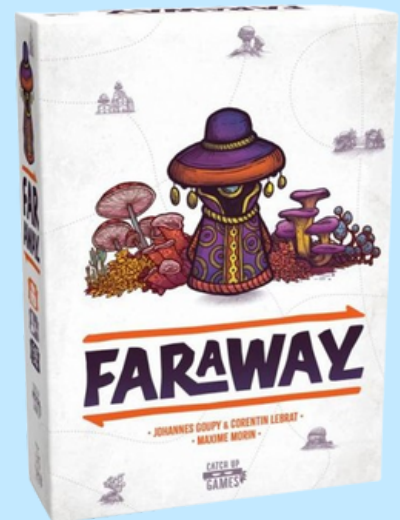
N° 5937



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Bienvenue sur Alula, un continent aux paysages envoûtants, dont la topographie se transforme au gré des saisons. Dans ce monde en constante évolution, une aventure extraordinaire vous attend alors que vous parcourez ses contrées et explorez ses merveilles cachées.

Dans ce jeu captivant, chaque partie est une opportunité de découvrir de nouvelles stratégies et d'affronter des défis intellectuels uniques. Les mécanismes de jeu complexes vous plongeront dans une réflexion intense, vous offrant une expérience de jeu profonde et enrichissante.



10 +



30 mn



2 - 6



Cartes



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Fantomes

**DREI MAGIER SPIEL**



Alex Randolph



NR



N° 5871



10 +



20 mn



2



Bluff

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

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

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

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

Réussirez-vous à faire sortir vos gentils fantômes ?





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Fauna

**HUCH**



Friedemann Friese



Alexander Jung, Volker Maas, Peter Braun

N° 6895



10 +



30 mn



2 - 6



Bluff

Saviez-vous qu'une girafe peut atteindre plus de 5 mètres de haut ? Que le Caïman Yacare ne pèse qu'environ 60 kg ? Et combien mesure la queue de l'ours polaire ? Voici le type de questions auxquelles il vous faudra répondre dans Fauna. Peur de ne pas tout savoir sur les 360 animaux présents dans le jeu ? Pas d'inquiétude : même en restant approximatif, vous pouvez gagner des points. Par contre, pas sûr que vous remportiez la partie, si vous jouez chaque manche au bluff !

# Fiesta de los muertos

**OLD CHAP**



Antonin Boccara



Michel Verdu et Margo Renard

N° 4163



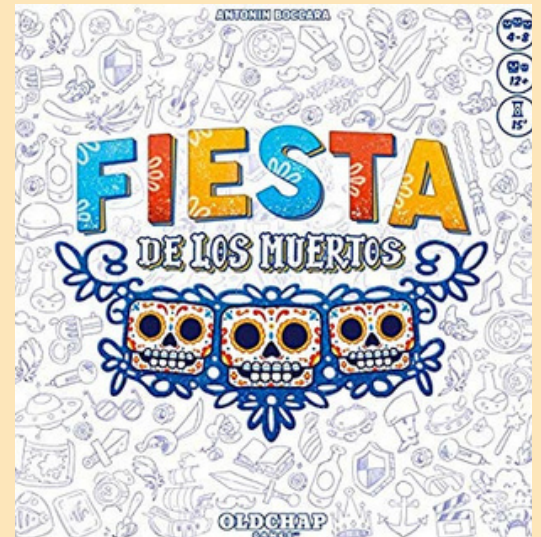
Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Bienvenue à la Fiesta de los Muertos. En ce jour sacré, les morts sont de retour !

Choisissez un mot pour décrire votre personnage défunt, mais attention ce mot va passer de main en main, et se modifier peu à peu.

Parviendrez-vous à retrouver votre personnage et celui des autres joueurs ?

Un jeu coopératif mêlant imagination et déduction pour des fous rires garantis.



12 +



15 mn



4 - 8



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Five Tribes

**DAYS OF WONDER**



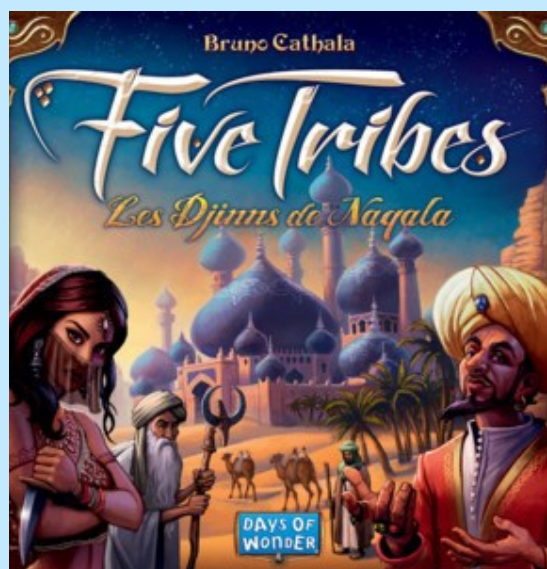
Bruno Cathala



Clément Masson



N° 7427



13 +



60 mn



2 - 4



Gestion

Après des journées de voyage au cœur du pays des mille et une nuits, votre caravane arrive enfin au fabuleux sultanat de Naqala. Les rumeurs étaient vraies : le vieux sultan est mort...les oracles prédisent la venue d'un étranger qui saurait gagner les faveurs des Cinq Tribus pour prendre sa place. Allez-vous accomplir la prophétie ? Invoquez les anciens Djinns, faites appel aux différentes tribus au moment opportun, et le trône sera à vous !

# Fjorde

**HANSIM GLUCK**



Franz-Benno Delonge



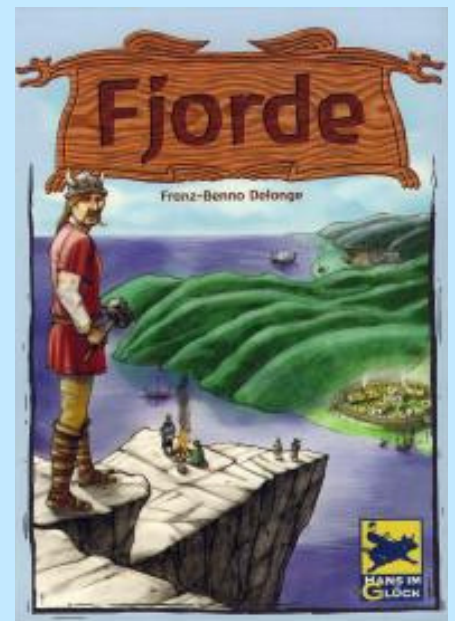
Christof Tisch et Jörg Asselborn

N° 6478



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

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



8 +



30 mn



2



Placement



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Formule Dé

**EUROGAMES**



Eric Randall et Laurent Lavour



NR



N° 5846



Dans Formule D, vous incarnez des pilotes chevronnés prêts à pousser leur moteur dans ses derniers retranchements, coller à la roue de leurs adversaires, puis profiter de l'aspiration pour passer en tête. Prenez des risques et gérez judicieusement vos points de structure afin de rester dans la course... et la victoire sera peut-être au bout du circuit.



8 +



60 mn



2 - 10



Parcours

# Fresco

**QUEEN GAMES**

Marco Ruskowski et Marcel

Süsselbeck

Oliver Schlemmer

N° 7019

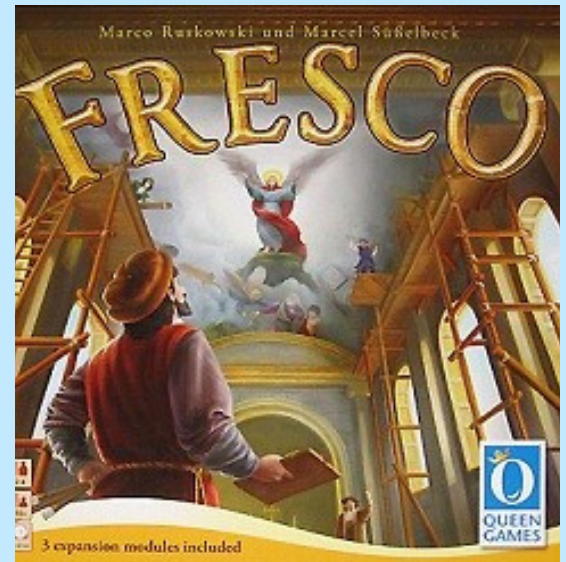


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Laissez vous entraîner en plein cœur de la Renaissance.

Il va s'agir ici d'envoyer les assistants peintres aux bons endroits.

Il faut aussi tout à la fois aller acheter les peintures, repeindre la cathédrale, se faire un peu d'argent en portraiturant la bourgeoisie locale, mélanger les couleurs pour obtenir de nouvelles teintes et, s'il reste du temps, aller se remonter le moral au théâtre.



10 +



60 mn



2 - 4



Gestion

# Galérapagos

**GIGAMIC**



Philippe Gamelin, Laurence Gamelin



Jonathan aucomte

N° 7019



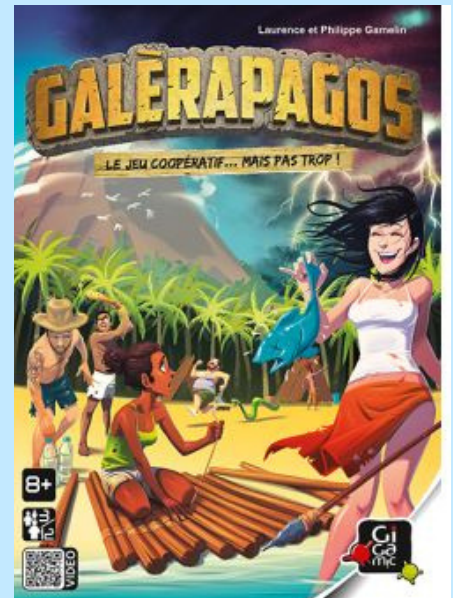
Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Galérapagos est un jeu où la survie dépend de la coopération entre les joueurs. Vous incarnez ici un groupe de vacanciers ayant fait naufrage sur une île déserte.

Il va falloir pêcher, ramasser du bois, récupérer de l'eau ou encore fouiller l'épave du bateau pour pouvoir s'échapper de l'île.

Mais attention ! En cas de pénurie, les joueurs vont se concerter afin d'élire un personnage à sacrifier pour la survie de tous !

Le jeu est proposé ici avec son extension "ils ne sont plus seuls" où vous allez aussi pouvoir négocier avec le village d'autochtones, tout en évitant de vous faire attaquer par eux. Galérapagos propose ici un système de semi-coopération très bien pensé et une partie vote où l va falloir argumenter pour sauver votre peau !



8 +



30 mn



3 - 12



Semi -  
coopératif



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Gang of Four

**DAYS OF WONDER**



Lee F. Yih



Cyrille Daujean et Franck Achard



N° 6771



Gang of four est un jeu de carte de défausse inspiré d'un jeu traditionnel chinois. Une partie se déroule en plusieurs manches.

A chaque manche, il s'agit de se défausser le plus vite possible des cartes de sa main en faisant des combinaisons de poker (paires, full...).

Plus on a de cartes quand un joueur termine, plus haut sera le score de perte.



8 +



30 mn



3 - 4



Combinaison



# Ganymede

**SORRY WE ARE FRENCH**



Hope S. Hwang



Oliver Mootoo

N° 7671



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Vous incarnez une corporation qui a pour but d'aller explorer et coloniser les tréfonds de l'espace. Pour cela, il va vous falloir recruter des colons et leur faire traverser le système solaire jusqu'à Ganymède, une lune de Jupiter.

Avec son graphisme et sa mécanique bien marquée, on se rend très vite compte que Ganymède est une course à la victoire avec beaucoup d'interactions entre les joueurs.

Beau matériel, des règles simples, des dizaines de combinaisons, de façon de gagner et d'imposer votre supériorité à vos adversaires et une mécanique très sympa !

Le jeu est si dynamique que l'on se surprend à jouer plusieurs parties d'affilées.



12 +



30 mn



2 - 4



Gestion

# Ginkgopolis

**FUNFORGE**



Xavier Georges



Gael Lannurien

N° 4469

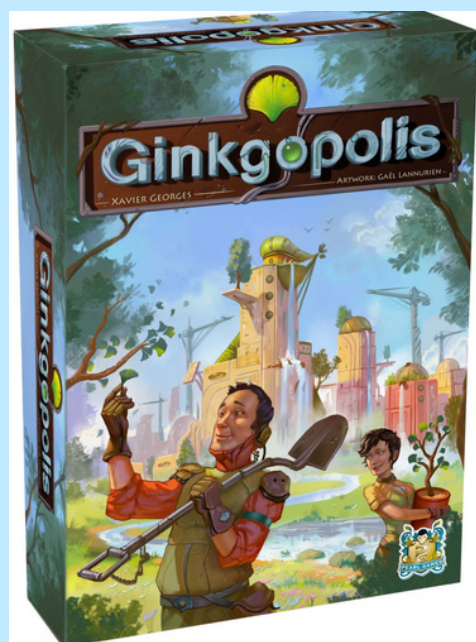


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

En 2212, les hommes ont presque épuisé les ressources que la Terre leur offre. Ils doivent à présent développer des villes qui préservent le fragile équilibre entre les ressources produites et consommées. Cependant, l'espace habitable se fait rare et vous devrez lutter pour obtenir les meilleurs terrains. À chaque tour, les joueurs choisissent simultanément une action en sélectionnant une carte de leur main.

Une carte jouée seule permet d'exploiter un bâtiment de la ville tandis qu'une carte jouée avec une tuile Bâtiment permet d'y construire un nouveau bâtiment.

En fin de partie, le joueur qui comptabilise le plus de points de réussite gagne la partie.



10 +



60 mn



1 - 5



Gestion



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Go

**RAVENSBURGER**



NR



NR

**N°** 830



C'est un jeu de stratégie abstrait qui se pratique à deux joueurs. Malgré des règles simples le jeu de Go est d'une grande richesse stratégique.



10 +



60 mn



2



Réflexion

# Goldland

**GOLDSIEBER**



Wolfgang Kramer



Franz Vohwinkel

N° 5865

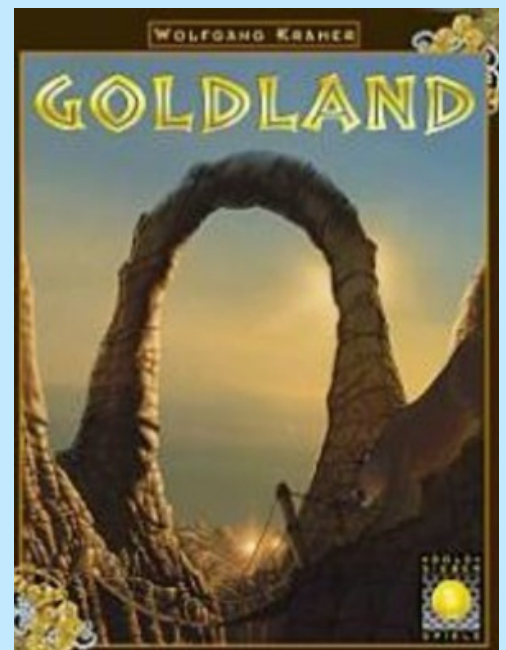


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Vous incarnez des aventuriers en quête de reconnaissance et d'or explorez une zone assez inhospitalière.

Votre seul équipement: un sac à dos rempli éventuellement de nourriture, verroteries, pelles, cordes ou fusils.

A chaque tour, vous allez effectuer une action vous permettant de récolter le plus d'or possible, mais gare à vos adversaires et aux nombreux pièges de la région



10 +



60 mn



2 - 5



Gestion



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Greenville 1989

***SORRY WE ARE FRECH***



Florian Fay



David Sitbon



7672



16 +



30 - 45 mn



3 - 6



Coopération

Greenville 1989 est un jeu qui va vous plonger dans une ambiance très particulière.

Il va falloir jouer de vos talents de narration et d'imagination pour vous sortir de cette ville maléfique et enfin retrouver vos amis.

Vous allez devoir décrire votre situation à travers des cartes très angoissantes puis annoncer une intention d'action.

Greenville 1989 est une pépite du jeu si vous aimez faire appel à l'imagination.

Oubliez le côté stratégique ou la mécanique bien huilée, ce qu'on vous propose ici c'est avant tout une expérience narrative, Greenville vous demandera juste de pousser votre imaginaire à fond !

# Grimoria

**SCHMIDT**



Hayato Kisaragi



Eckhard Freytag

N° 7228



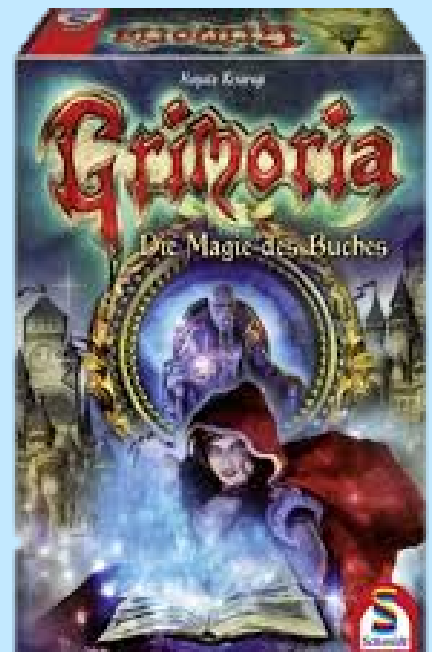
Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Des ombres se lèvent sur Grimoria. À la lueur d'une bougie, le vieux sage feuillette son grimoire usé. Il secoue la tête, inquiet. Mais qui prendra sa succession à Grimoria ?

Qui sera un digne successeur et continuera à protéger Grimoria contre les puissances obscures ? Vous incarnez donc un magicien en quête de richesses et de reconnaissance. armé de votre magnifique grimoire, vous allez préparer des sorts de plus en plus puissants tout en prenant garde à ceux de vos adversaires !

Vous allez pouvoir aussi recruter des compagnons qui vous aideront dans votre quête de puissance et de richesses.

Grimoria est un jeu de bluff très prenant avec un magnifique matériel, alors à vos grimoires !



10 +



30 mn



2 - 4



Bluff

# Gutenberg

**NUTS PUBLISHING**



Robin David



N.R

N° 6252



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Jouable jusqu'à six joueurs, avec des règles de solitaire qui vous opposent à l'industrie de l'impression rotative, la typographie offre un défi séduisant qui plaira aux joueurs et aux amateurs de mots.

Vous commencez par placer au milieu face visible deux lettres et une voyelle puis distribuez-en cinq à chaque joueur. Pendant les quatre premiers tours de Gutenberg, vous choisissez une de vos cinq cartes et passez les autres à votre voisin. On continue cet échange quatre fois.

Pour remporter ce tour, vous essayez de former le mot au score le plus élevé avec vos lettres et les lettres communes du milieu. À la fin de chaque tour, vous pouvez ajouter une ou deux lettres et des défis à votre collection. C'est le joueur avec le mot de plus haut score qui choisit en premier. Au cinquième et dernier tour, vous utilisez le maximum de lettres de votre collection pour composer un dernier mot. Le joueur avec le mot de plus haut score l'emporte.



14 +



30 mn



1 - 6



Lettres

# Heat

**NUTS PUBLISHING**



Daniel Skjold Pedersen,  
Asger Harding Granerud



Vincent Dutrait

N° 6970



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

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

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



10 +



60 mn



1 - 6



Prise de  
risque





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Heimlich & Co

**RAVENSBURGER**



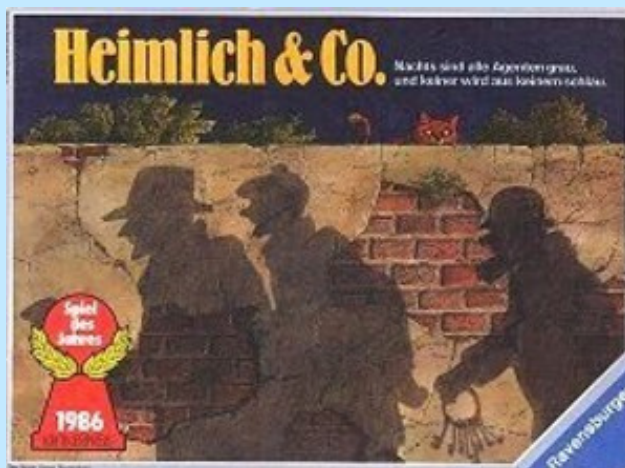
Wolfgang Kramer



NR



N° 5686



8 +



30 - 45 mn



2 - 7



Bluff

Dans un village tranquille, vous avez entendu parlé d'un coffre au trésor caché dans une maison. Vous vous empressez donc d'aller le récupérer mais très vite, vous remarquez que vous n'êtes pas seuls !

Dans Heimlich, vous cherchez donc à récupérer le plus de points en vous plaçant au plus près du coffre au trésor, car en effet à votre tour, vous déplacez à l'aide des dés les personnages de votre choix. Votre personnage étant secret, vous avez tout intérêt à le garder secret au risque de vous faire déplacer sur une mauvaise case.

Avec ses deux manières de jouer, Heimlich and co est un jeu idéal pour commencer les jeux de bluff.

# Héros à louer

**IELLO**



Yasushi Kuroda (Kuro)



Biboun

N° 3647



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Serez vous prêts à recruter l'équipe de héros le plus rapidement?

Dans héros à louer, le joueur actif va proposer à ses adversaires un héros vagabond.

Ceux-ci peuvent le faire passer à leur voisin, ou encore le recruter, au risque de devoir le défausser si il le possède déjà.

Héros à louer propose des parties dynamiques mêlant une bonne dose de bluff et de tactique pour pouvoir recruter son équipe de héros



10 +



30 mn



3 - 5



Bluff

# Histoire de peluche

**IELLO**



Jerry Hawthorne



Regis Demy, Kristen Pauline

N° 5802



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Histoires de Peluches est un jeu d'aventure inhabituel dans lequel les joueurs endossent les rôles de peluches courageuses cherchant à sauver l'enfant qu'elles aiment d'un esprit magique et diabolique. Faites des attaques audacieuses en mêlée, sautez à travers des tapis roulants ou même dirigez un chariot de course sur une colline pleine de dangers. Le jeu livre un récit captivant, guidé par les choix des joueurs.

Les joueurs explorent un monde d'émerveillement et de danger, débloquent des trouvailles étonnantes. Les chapitres de Histoires de Peluches explorent les nombreux jalons de la vie d'un enfant, créant un conte mémorable idéal pour les familles, ainsi que des groupes d'adultes qui n'ont pas oublié leur sens de l'émerveillement enfantin.



10 +



60 mn



2 - 4



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Hotel

**MB**



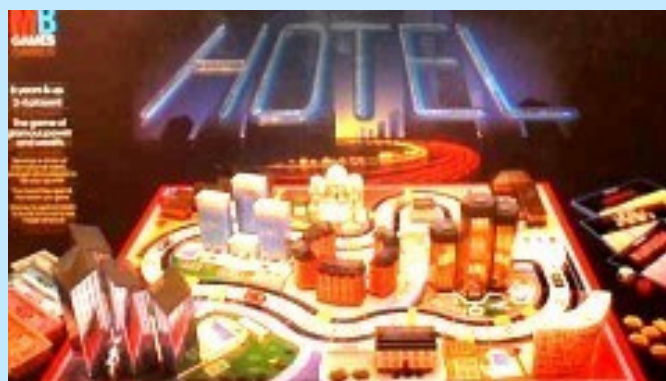
Denys Fisher



NR

**N°** 2039

Pour devenir un riche homme d'affaires de l'empire hôtelier. Accueillez des clients et espérez qu'ils restent assez longtemps pour faire faillite en payant leurs factures !



8 +



90 mn



2 - 4



Gestion

# Hurry' Cup!

**HURRICAN**



Antoine Bauza



Piérô La lune

N° 4770



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Hurry' Cup est un jeu de course automobile où s'affrontent de 3 à 6 joueurs sur des circuits à chaque fois différents et assemblés par leurs soins.

Réflexes, dextérité et prise de risque seront la clé pour accéder à la plus haute marche du podium.

Un jeu de tuiles et d'ambiance qui brûle l'asphalte !



10 +



45 mn



3 - 6



Parcours



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Hyper Mastermind

**HASBRO**



Mordecai Meirovitz



NR



N° 6008



Retrouvez la combinaison de couleur composée par votre adversaire.

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



8+



20mn



2



Logique

# Identik

**ASMODEE**

William P. Jacobson et Amanda A.



Kohout



NR

N° 6736



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Avec Identik, pas besoin d'être un artiste!

Un joueur maître d'œuvre décrit une illustration rigolote en donnant autant de détails que possible aux autres joueurs.

Pendant ce temps, ses camarades dessinent la scène décrite. Plus ils reproduisent de détails mentionnés sur la carte de l'illustration, plus ils marquent de points.

Surprises et fous rires garantis!



8 +



45 mn



3 - 6



Ambiance

# i know

**TACTIC**



Tactic



NR

N° 5554



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

iKNOW, c'est plus qu'un jeu de questions réponses... car votre sort dépendra non seulement de vos connaissances mais aussi du pari que vous ferez sur les réponses des autres joueurs.

Tentez de répondre aux questions avec le moins possible d'indices pour remporter un maximum de points. Puis misez sur les réponses de vos adversaires pour améliorer votre score.

Ainsi, si je sais que je ne sais pas mais je sais que tu sais, je sais que je vais gagner !



15 +



45 mn



2 - 6



Tactique





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Il était une fois

**ASMODEE**



Richard Lambert, Andrew  
Rilstone et James Wallis



Florence Magnin et Stéphane Poinot

N° 6114



A l'aide de cartes (objet, évènement, personnage, lieu), vous devez raconter une histoire féérique.

A certains moments, les autres joueurs pourront reprendre votre histoire pour la compléter.

Un jeu nécessitant de l'imagination, mais jouable à tout âge.



8 +



20mn



2 - 8



Expression



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Intrigues à Venise

**MB**



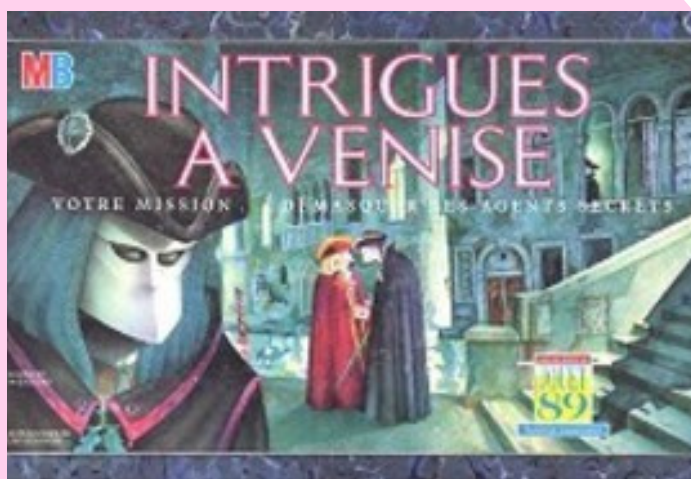
Leo Colovini et Alex Randolph



NR



N° 2822



10 +



90 mn



3 - 5



Déduction

'C'est le Carnaval à Venise. La nuit est pleine d'animation et de sons joyeux, de voix exhubérantes, des rires et des chansons de personnages masqués qui dansent dans les ruelles étroites.

Mais cette joyeuse ambiance cache aussi les activités de quatre sinistres personnages (vous), quatre maîtres du trompe-l'œil capables de se déguiser à tel point qu'ils sont impossibles à reconnaître.

Pourrez-vous retrouver votre compagnon et lui donner votre ordre de mission sans vous faire démasquer par vos adversaires ?



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Jaipur

**SPACE COWBOY**



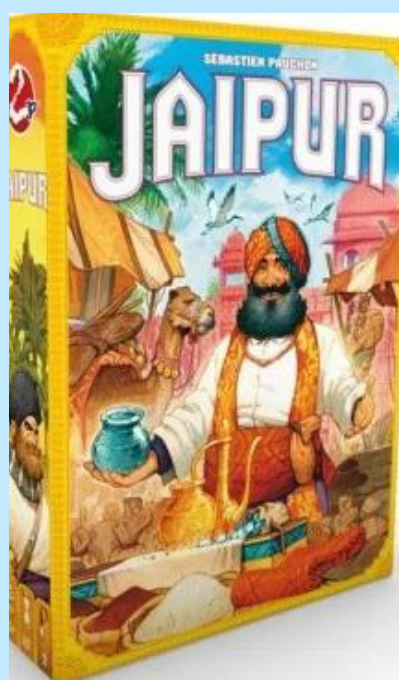
Sébastien Pauchon



N.R



N° 6029



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



10 +



45 mn



2



Cartes

# Jungle Speed

**ASMODEE**



Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko



Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko

N° 6093



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Un totem au milieu de la table.  
Tous autour avec un paquet de  
cartes faces cachées.  
Chacun, tour à tour, dévoile une  
carte de son paquet. Si deux  
symboles identiques sont présent,  
c'est celui qui attrapera le totem le  
plus vite qui remportera la manche.  
Attention, les symboles sont durs et  
il est facile de se tromper !  
De plus les cartes spéciales vont  
permettre de pimenter la partie !



6 +



10 - 30 mn



2 - 10



Rapidité



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Jusqu'au dernier centime

**HANS IM GLUCK**



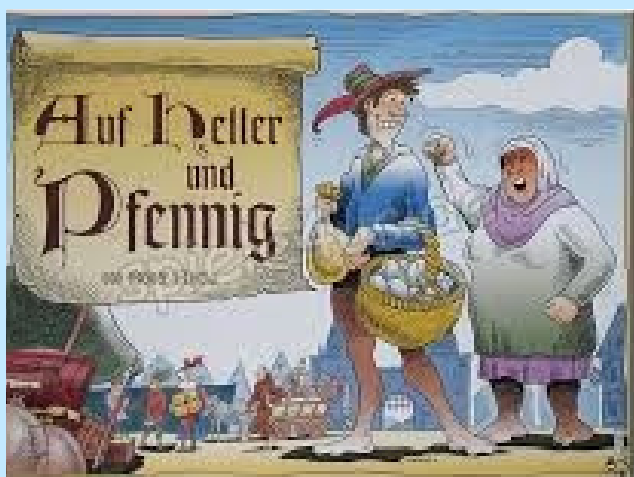
Reiner Knizia



Franz Vohwinkel



N° 6579



10 +



30 - 45 mn



2 - 4



Placement

Le but du jeu est de gagner autant d'argent que possible à l'issue de trois tours. Les joueurs doivent placer leurs étals dans les mêmes colonnes et rangées que les clients qui achètent.

Ils doivent également éviter d'être dans la même colonne ou rangée que les mauvais clients comme le collecteur de taxes ou bien ils s'apercevront que

les profits durement gagnés disparaissent très vite.

A vous de bien vous placer pour vendre vos produits!