

# Qui - est - ce?

**MB**



Theo et Ora Costet



NR

N° 5838



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Dans ce classique du jeu de société, 2 joueurs vont tenter de deviner le personnage secret de l'adversaire en posant des questions auxquelles on ne peut répondre que par oui ou par non.

Il va falloir faire preuve de déduction et poser les bonnes questions afin d'éliminer les personnages jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un !



6 +



10 mn



2



Déduction



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Qui va faire la vaisselle ?

### **GIGAMIC**



Philippe des Pallières, Didier

Jacobée et Patrice Pillet



Pascal Trigaux, Thomas Guidez et Cyril

Chedeville



N° 3455



Dans ce jeu de défausse, on va tenter de refiler sa vaisselle sale en l'empilant sur celle des autres. Sauf qu'il est facile de se prendre un retour de bâton et de récupérer la pile des autres ! Un peu de chance et de tactique vous feront passer votre tour de laver la vaisselle !



7 +



15 mn



2 - 4



Tactique



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Qwirkle

**SCHMIDT SPIELE**



Susan McKinley Ross



NR

**N°** 7006



Dans Qwirkle, vous allez devoir placer au centre de la table des formes colorées en les agencant par forme ou par couleur. Plus la ligne obtenue est longue, plus vous marquerez de points.



8 +



45 mn



2 - 4



Stratégie

# Ramses II

**RAVENSBURGER**



Gunter Baars



NR

N° 5211

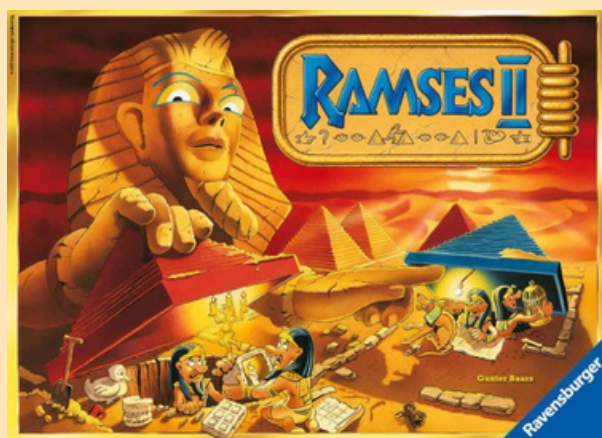


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Le célèbre pharaon Ramsès II a enterré ses trésors sous différentes pyramides. Et comme il a perdu le plan d'accès de ses cachettes, il faut l'aider à les retrouver.

Dans ce jeu de mémoire, vous allez devoir retrouver le trésor caché en délaçant des pyramides.

A partir du niveau 2, des défis apparaissent et vous devrez vous souvenir des emplacements des trésors pour gagner la partie.



8 +



40 mn



2 - 5



Mémoire



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Regatta

**GIGAMIC**



Emmanuel Fille et Martine Moisand



NR

**N°** 6805



A la barre de votre voilier en bois, soyez le premier à faire le tour du parcours balisé par les bouées. Vous avez 5 cartes en main. Pour avancer, il faut choisir puis poser une carte qui indique direction et distance à suivre par votre bateau. Si les vents vous sont favorables, vous pourrez rejouer. Mais si vous préférez, vous pouvez choisir de contrarier le parcours des autres navigateurs !



7 +



15 mn



2 - 4



Course



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Riff Raff

**ZOCH ZUM SPIEL**



Christoph Cantzler



Michael Menzel

N° 7308



7 +



15 mn



2 - 4



Course

Le capitaine Oeil de Loup ne se soucie guère des pirates.

Pour éviter que l'une de ces « jambes de bois » ne s'approche trop près de sa cargaison, il la cache en hauteur, sur les vergues.

Mais avec cette manière originale de protéger ses trésors, même certains vieux loups de mer redeviennent de simples moussaillons et perdent l'équilibre à peine franchi le milieu du mât.

Tous les coffres en suspension sur les planches glissent alors, comme si un génie leur avait jeté un mauvais sort, jusqu'à ce que tout le navire, ballotté par les vagues, menace de chavirer.

Mais très vite, les meilleurs membres d'équipage du capitaine Oeil de Loup rattrapent la cargaison tombée du mât...

# River Dragons

**MATAGOT**



Roberto Fraga



Piérò La lune

N° 7591



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

River Dragons est un jeu de programmation et de course dans lequel les joueurs doivent traverser le Mékong en créant un chemin suspendu au-dessus du fleuve à l'aide de passerelles.

Mais les chemins des uns et des autres sont en concurrence.

On programme ses cartes actions pour avancer au plus vite tout en retardant les autres joueurs en démolissant les passerelles ou en utilisant les cartes dragons pour annuler une action prévue.

De plus, une bonne évaluation des distances est utile pour choisir la bonne planche à poser entre 2 cailloux.



8 +



30 mn



2 - 6



Programmation

# Rivière infinie

## DREI MAGIER SPIEL



Guido Hoffmann,



Rolf Vogt,

N° 6271

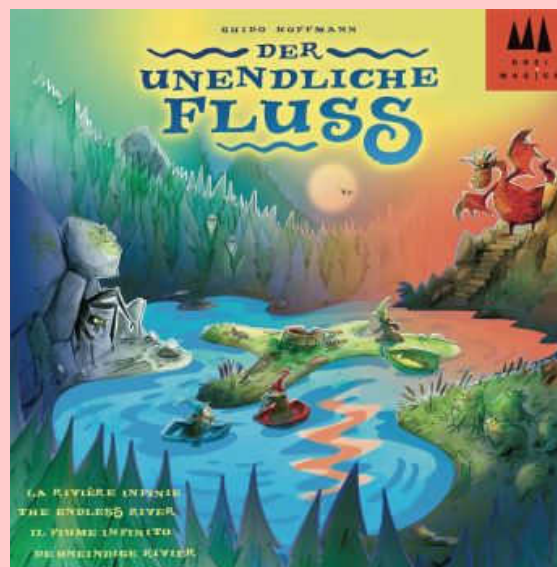


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Pour gagner la partie, il faudra être le premier à avoir posé 6 photos, face visible, devant soi.

Dès le départ, chaque joueur reçoit un objectif secret, sous forme de carte-photo.

Un premier joueur va tenter, en bougeant doucement le plateau-rivière, de faire glisser l'un des magiciens pour l'amener ainsi auprès de la créature avec laquelle il veut être pris en photo. Dès que sa mission est réussie, il retourne sa carte-objectif face visible... Et pioche une nouvelle mission pour le tour prochain.



7 +



30 mn



2 - 4



Adresse



# Roi et compagnie

A la conquête de nouveaux territoires !

**HABA**



Nils Nilsson



Gus Batts

N° 3079



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Vous êtes le roi ou la reine d'un royaume prospère. Un peu trop prospère car il n'y a bientôt plus de place pour loger tout le monde ! Vous avez donc décidé de coloniser les territoires voisins. Mais vous n'êtes pas les seuls à convoiter les terres voisines, les dragons déjà présents sont nombreux et vos adversaires aussi veulent s'installer. Dans votre mission, vous pourrez recruter des aventuriers compétants qui vous permettront de placer vos châteaux (voir prendre ceux de vos adversaires) et de remporter la victoire !



8 +



45 mn



2 - 4



Tactique

# Rolit

**GOLIATH**



N.R



N.R

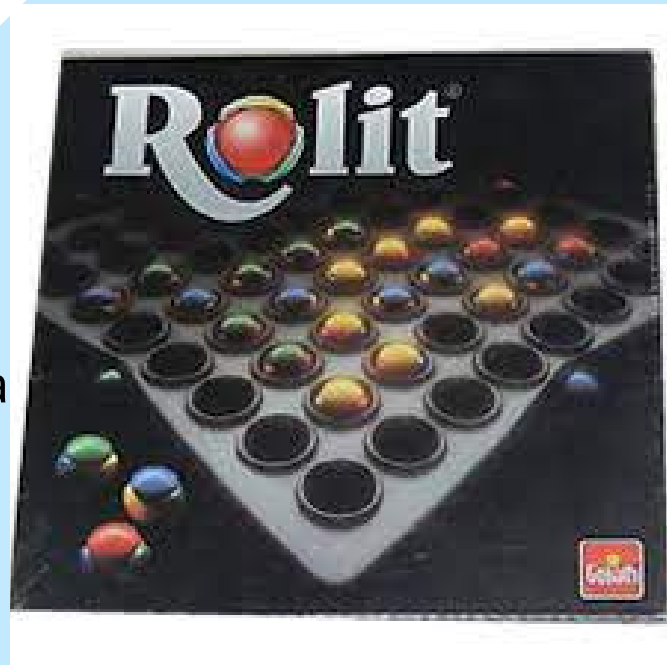
N° 6686



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Le principe du jeu consiste à encercler les boules Rolit de ses adversaires et à les bloquer en les faisant rouler jusqu'à apparition de sa propre couleur.

La victoire revient à celui qui possède le plus de boules Rolit de sa propre couleur.



7 +



15 mn



2 - 4



Tactique

# Ronchonchon

**ZAZIMUT**



Boris Courtot, Corentin Lebrat, Julien Prothière



Jérémie Chiavelli

N° 5236



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Pour que tout rentre dans l'ordre, il va falloir coopérer pour l'écouter et trouver avec lui des solutions.

Mais attention, il va falloir réussir à résoudre son problème avant que Le Spleen, l'incarnation des idées noires, n'entre dans la maison, sinon c'est l'embrouille assurée !

Ronchonchon est un jeu de rôle et de mémoire sur les émotions et sur les besoins qui y répondent suivant les moments de notre vie.

6 personnages et 24 scénarios permettront aux joueurs d'imaginer un ressenti par rapport à une situation donnée.

Ronchonchon permet d'apprendre à mieux se connaître, mieux se comprendre et de développer son attention face aux autres.



6 +



30 mn



2 - 6



Expression

# Rubik's cube en relief

 N.R

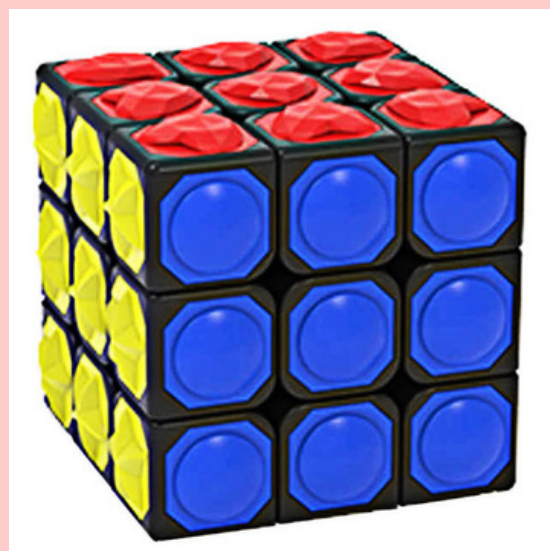
 N.R

N° 7142; 3500



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Pour aider le joueur à reconnaître la couleur, chaque face de ce Rubik's Cube possède des symboles en relief différents tels que des étoiles, des cercles ou des triangles



6 +



1



Mathématique



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Rush Hour

**THINK FUN**



Nob Yoshigahara



NR

N° 5795



Comment faire sortir du carrefour la petite voiture rouge avec tous ces véhicules qui bloquent son issue et qui forment un Grand Embouteillage ? Avec un peu, beaucoup de réflexion, on arrive à trouver que si la voiture mauve avance, cela permet au camion rose de reculer, mais il faut aussi que la voiture...

En bref, cela crée un méli-mélo de possibilités assez énorme en sachant qu'il existe toujours une solution !



7 +



15 mn



1



Défis

# Rumble in the house

**FLATLINED GAMES**



Olivier Saffre



Kwanchai Moriya

N° 7238



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Cette maison est trop petite pour tout le monde...

Dans ce jeu, chaque joueur incarne 2 personnages qu'il va garder secret. A son tour de jeu, on va déplacer un personnage (pas forcément le nôtre) ou alors on va éliminer l'un des 2 personnages présents dans une pièce.

Avec son design et ses personnages très jeux-vidéo et sa mécanique de bluff très simple, Rumble in the house est un jeu très fun et trapide !



7 +



20 mn



3 - 6



Bluff

# Rythm and boulet

## COCKTAIL GAMES



Gabriel Ecoutin



Olivier Fagnère

N° 5403



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une des 40 cartes signe. Celle-ci représente le signe de reconnaissance qu'il devra faire durant la partie.

En tapant sur leurs genoux puis dans leurs mains, les joueurs suivent le rythme de 'We will rock you' de Queen, le célèbre Boum Boum Tac. Le joueur 'actif' doit, lors du 'Tac' faire son propre signe puis appeler un autre joueur en faisant le sien.

Ce dernier prend alors la main, doit faire son signe et appeler un nouveau joueur. Gare au gage si l'on se trompe !



10 +



15 mn



4 - 12



Ambiance



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Sauve qui poule

**HABA**



Manfred Ludwig



Ina Hattenhauer

**N°** 6988



En bon renard que vous êtes, vous n'avez qu'un objectif, attraper la poule avant les autres !  
La particularité de ce jeu est que vous allez aussi jouer pour les autres ! En effet, à son tour de jeu, on va lancer le dé pour les autres joueurs, et enfin sur la poule. Cette mécanique ajoute un côté prise de risque bien pensé qui ajoute du piment à vos parties !



6 +



15 mn



2 -4



Course



# Sea Salt and Paper

**BOMBYX**



Bruno Cathala, Théo Riviere



Lucien Derainne, Pierre-Yves Gallard

N° 6768



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Sea Salt & Paper est un jeu de cartes basé sur la mécanique du stop-ou-encore. Constituez votre main, jouez vos effets, prenez l'initiative de stopper la manche. Pour tenter d'optimiser vos points, osez-vous accorder aux autres un dernier tour ?



8 +



30 mn



2 - 4



Cartes



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Sésame

**RAVENSBURGER**



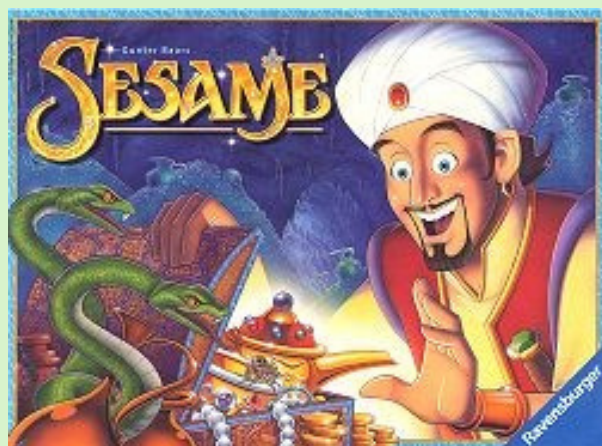
Gunter Baars



Graham Howells, Joachim  
Krause et Walter Pepperle



N° 5762



7 +



20 mn



2 - 4



Hasard

Le fabuleux trésor d'Ali Baba vous ouvre ses portes. Malheureusement, celui-ci est bien fermé et ce sera à vous de déjouer le système de sécurité du coffre !

A son tour, on va tenter de déverrouiller le trésor en tournant les serrures dans le sens que l'on veut. Si le symbole correspond à la combinaison, on passe au suivant jusqu'à ce qu'un joueur n'ouvre le trésor.

A ce moment là, on va prendre le risque de piocher les trésors et de ne pas tomber sur un serpent.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Set et match !

### PRÉTEXTE



Philippe LATARSE



Vincent CHATEL

N° 5510



Revivez une partie de tennis à la maison !

Dans ce jeu d'adresse très complet, vous allez donner des pichnettes à la balle pour marquer des points.

Comme au tennis, on va gagner des points pour gagner des jeux puis des sets ! Il va falloir faire preuve de tactique et d'adresse pour gagner la victoire !

Pour les plus jeunes joueurs, vous pourrez même simplifier la règle pour raccourcir le temps de jeu



7 +



20 mn



2 - 4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Similo animaux sauvages

**GIGAMIC**

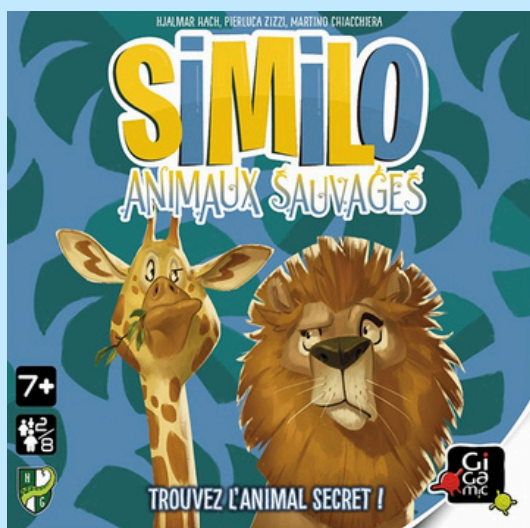


Philippe LATARSE



Vincent CHATEL

N° 5510



Dans Similo, vous allez devoir faire deviner à votre équipe un animal parmi les 8 proposés. Celui qui fait deviner ne peut le faire uniquement en se servant des cartes à sa disposition. Ce qui donne des situations improbables où l'on va trouver un point commun entre un caméléon et un lion !



7 +



20 mn



2 - 8



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Simple et Funky

**OYA**



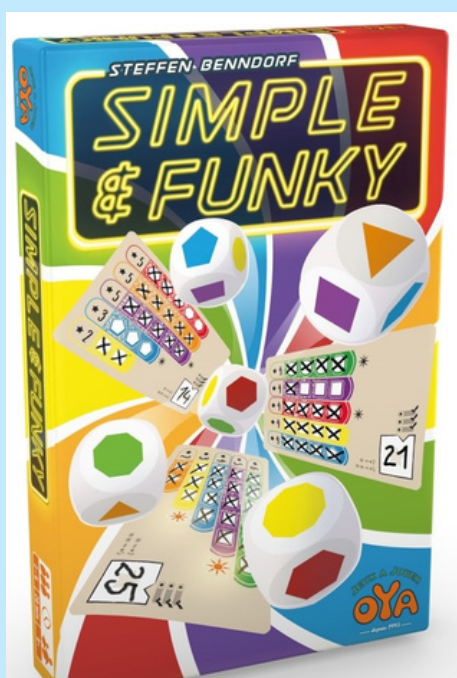
Steffen Benndorf



Christian Opperer



N° 6720



8 +



20 mn



2 - 4



Dés,  
prise de risque

Simple & Funky est un jeu de type roll & write dans lequel il faudra prendre des risques pour espérer marquer des points !

En début de partie, chaque joueur reçoit deux ardoises

À votre tour, lancez les 5 dés et comme au Yam's, vous avez à votre disposition deux relances pour optimiser votre combinaison.

Tous les joueurs peuvent cocher la totalité de la combinaison sur une de leurs deux grilles.

Il va donc falloir observer les ardoises des autres joueurs pour ne pas leur donner trop de bonus !



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Skyjo

**GIGAMIC**

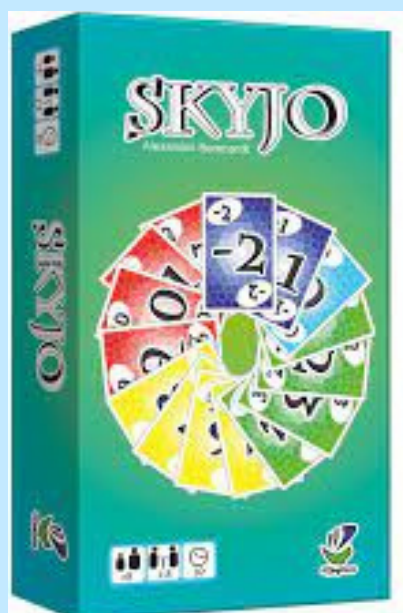


Alexander Bernhardt



Alexander Bernhardt

**N°** 2117



Dans Skyjo, anticipez, soyez audacieux dans vos décisions et remplacez vos cartes judicieusement pour avoir le moins de points à la fin de la partie. C'est un jeu de cartes subtil et terriblement addictif dans la lignée de Uno.



8 +



30 mn



2 - 8



Cartes

# Sortilèges à l'école de magie

## MATAGOT



Michael Palm et Lukas Zach



Anne Pätzke

N° 3460



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Les élèves magiciens ont décidé de faire le mur pour aller à la fête du village. Mais le gardien fantôme les a repérés ! Tous ensemble, vous allez devoir retrouver les symboles cachés dans les arbres apparaissant sur les dés que vous aurez lancé. L'esprit d'équipe sera de mise car si un joueur se fait rattraper par le fantôme alors la partie est perdue ! Sortilèges est un jeu de hasard très agréable à jouer, les parties sont pleines de suspens, surtout lorsque le fantôme est proche de nous !



7 +



20 mn



2 - 6



Coopération



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## SOS Dino

**LOKI**



Ludovic Maublanc et Théo Rivière



Mathieu Leysenne

**N°** 5725



Vite, le volcan entre en éruption, il faut mettre les dinosaures et leurs oeufs à l'abri !

Dans ce jeu de coopération, il va falloir faire progresser la lave, puis déplacer l'un des 4 dinosaures le plus efficacement possible afin qu'ils ne restent pas bloqués.

Avec son matériel 3D et ses 4 figurines de dinosaures très bien réalisées, SOS Dino va vous faire réfléchir ensemble au meilleur placement de vos tuiles pour sauver les dinos !



7 +



20 mn



1 - 4



Coopération





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Souris robot programmable

## - Code & Go

**LEARNING RESSOURCE**



NR



NR



N° 6279



Dans cet astucieux jeu de programmation, vous allez faire un parcours à une petite souris robotique afin qu'elle trouve son fromage.

Mais voilà, la souris ne part qu'une fois programmée ! Il va donc falloir anticiper ses mouvements avant de la faire partir. Fourni avec différents modèles de parcours, ce jeu s'adapte aisément aux plus jeunes.



7 +



10 mn



1 +



Programmation



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Speed

**FERTI**



Reinhard Staupe



NR



N° 5884



7 +



10 mn



2



Rapidité

Deux joueurs essaient de se débarrasser le plus rapidement possible de toutes leurs cartes en faisant concorder au moins l'une des caractéristiques suivantes : Le motif, la couleur ou le nombre.

Speed contient 60 cartes présentant des symboles en nombre et couleur différentes sur chaque carte.

A partir d'une carte retournée face visible devant chacun des joueurs, ceux ci doivent le plus rapidement possible se débarrasser de leur tas de cartes en posant celle-ci sur l'une des 2 cartes visibles.

Seules contraintes : respecter le même symbole, la même couleur ou le même nombre sur la carte.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Speed letters

## LE DROIT DE PERDRE



Erwan Morin



Mathieu Clauss



N° 6304



**Speed Letters** est une course de lettres où le but est de recréer un mot dévoilé au début du tour. Au top, chacun cherche dans son alphabet de 26 cartes un max de lettres faisant partie de ce mot pour les déposer dans le coffre et gagner le mot-trésor !

**Speed Letters** est un jeu de lettres et d'ambiance.



7 +



30 mn



2 - 5



Lettres



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Speed letters

**HUCH!**



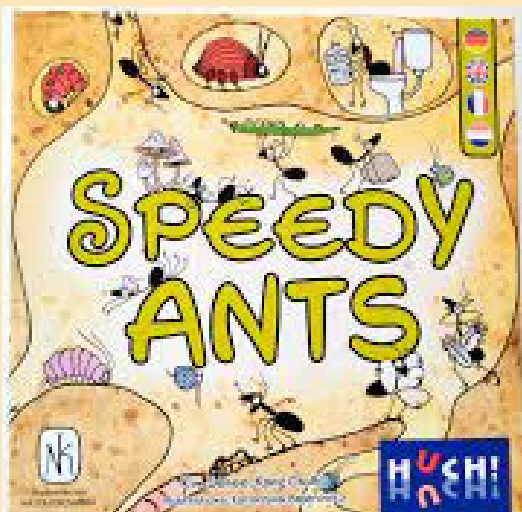
Kang Chulku, Kim Sehee



Katarzyna Bajerowicz



N° 6304



Soyez le plus rapide à trouver la bonne carte sur la table ! Étalez les 39 cartes Fourmilière. Dévoilez une carte Fourmi. Elle sera gagnée par le premier joueur qui désigne la carte de la fourmilière de la même valeur. Sauf que... il faut ajouter à cette valeur le nombre de cartes Fourmi de la même couleur déjà remportées.



7 +



10 mn



1 +



Rapidité

Le gagnant sera celui qui réunira soit 1 carte de chacune des 7 couleurs soit 5 cartes de la même couleur.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Stella - Dixit universe

**LIBELLUD**



Gérald Cattiaux, Jean-Louis Roubira



Jérôme Pelissier

N° 6727



8 +



30 mn



3 - 6



Association d'idées

Retrouvez le magnifique univers graphique de Dixit dans ce jeu où l'imagination est au pouvoir.

Au cours des 4 manches de la partie, les joueurs font des associations d'idées entre des mots et les cartes présentées pour faire des étincelles (plusieurs joueurs ont fait les mêmes associations) ou si possible des super-étincelles (2 joueurs seulement ont choisi les mêmes cartes) et donc marquer des points.

Attention cependant à ne pas être trop gourmand ! En effet faire trop d'associations mot-images peut amener à se retrouver seul en tête et donc chuter, ce qui empêche de marquer des points lors de la manche.

# Sticky chaméléons

**IELLO**



Théo Rivière



Rémy Tornior

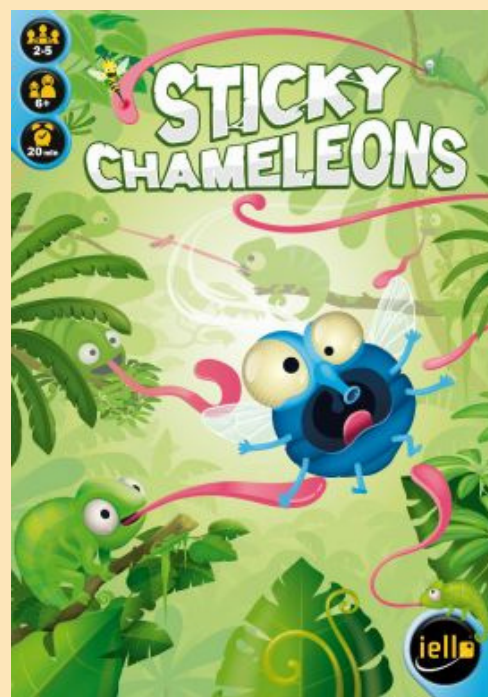
N° 4244



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Pour collecter le plus de jetons et remporter la partie il faut, non seulement faire preuve de rapidité, mais aussi prendre garde à éviter les guêpes, prêtes à piquer la langue de ceux qui partiront trop vite en besogne !

A défaut d'être un caméléon, vous serez pris de fous rires en utilisant ces langues collantes pour attraper l'insecte désigné !



6 +



10 mn



2 - 6



Rapidité



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Super Mega Lucky Box

### COKTAIL GAMES



Phil Walker-Harding



Coktail games



N° 7046



Dévoilez les chiffres un par un, et rayez les cases correspondantes sur vos cartes. Si vous en obtenez trois à la suite, vous débloquentez des bonus qui vous permettront de rayer plus de cases, de déclencher des bonus encore plus importants et d'augmenter votre score ! Tout le monde joue en même temps.

Pour gagner, il vous faudra un peu de stratégie et un peu de Super Mega Chance ! Un jeu simple et super fun !



78+



20 mn



1-6



Rapidité



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Super Miaou

**SPACE COW**



Guillaume Desportes



N.R



5119



Réussissez à l'attirer en lui offrant sa pâtée préférée et trouvez-lui un costume digne de ses exploits. À partir des mêmes cartes de départ, chaque joueur compose son propre paquet de cartes en les obtenant au marché ou à la banque. Le premier joueur qui arrive à avoir devant lui, lors d'un même tour, une carte Chat et une carte Cape recrute **Super Miaou** et remporte la partie!



78+



20 mn



1-6



Rapidité





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Super simon

**MB**



NR



NR



N° 6324



Super Simon est un jeu électronique où la machine va vous donner une parterne à reproduire en appuyant sur des boutons.

Facile ? La musique va aller de plus en plus vite et il sera de plus en plus compliqué de ne pas se tromper !



7 +



20 mn



1 - 4



Mémoire



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Sur les traces de Darwin

**SORRY WE ARE FRENCH**



Matthieu Verdier, Grégory GRARD



David Sitbon, Maud Briand

N° 6193



Sur les Traces de Darwin est un jeu familial pour 2 à 5 joueurs où des naturalistes complètent leur carnet en sélectionnant des tuiles Animal et Personnage depuis le plateau commun de Voyage.



8 +



30 mn



2 - 5



Placement

# Sushi Go

**WHITE GOBLIN**



Phil Harding



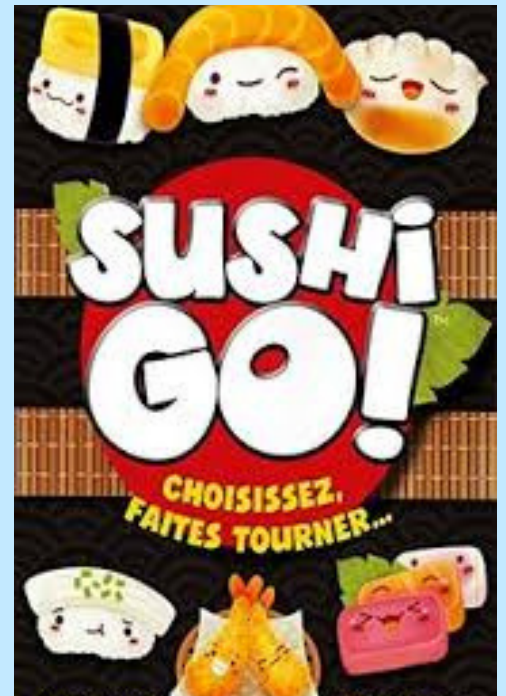
Nan Rangsima

N° 7606



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Dans Sushi Go, vous allez devoir faire des combinaisons de sushis, makis et autre nourriture afin de gagner le plus de points. A son tour, on choisi une carte de sa main, puis on passe le reste à son voisin ! Il va bien falloir regarder ce que font vos adversaires, tout en construisant votre plan de jeu ! Sushi go est un jeu rapide et efficace qui va initier à la pratique du draft.



8 +



10 mn



2 - 5



Combinaison



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Suspend

**MELISSA ET DOUG**

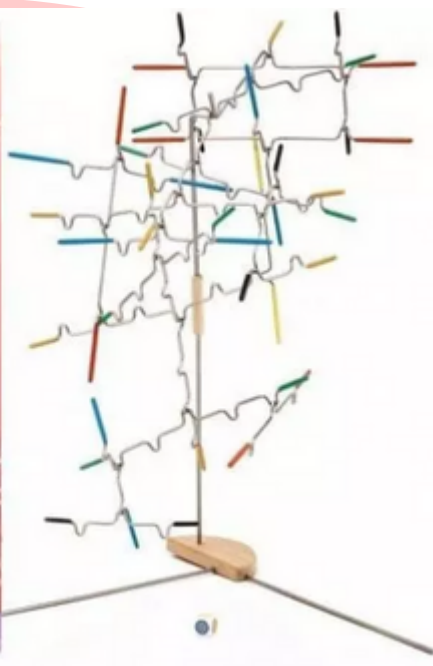


NR



NR

**N°** 2366



**Suspend** est un jeu d'adresse et d'équilibre plein de rebondissements !  
Le but est de se débarrasser de toutes ses pièces en les suspendant dans la structure. Plusieurs modes de jeu sont proposés, avec placement libre ou imposé par le dé.



8 +



15 mn



2-4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Ta bouche

## LE DROIT DE PERDRE



Fabien Bleuze, Yves Hirschfeld



NR

N° 5930



7 +



20 mn



3 - 8



Ambiance

Ta Bouche s'explique très facilement.

Un meneur prend des cartes réflexions pour lire une réflexion différente à chacun des autres joueurs, qui lui répondent aussitôt avec la meilleure réplique de leur carte.

A la fin de son tour, le meneur dit «Ta bouche!» au joueur qui lui a donné, à son avis, la moins bonne réplique.

A chaque «Ta bouche!» reçu, un joueur baisse d'un cran sur son compteur et, au bout de cinq «Ta bouche!», il atteint le stade Aaaaarg et la partie est terminée!



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Taco, chat, bouc, cheese, pizza

**BLUE ORANGE**



Romain Caterdjian



Adrien Le Coz

N° 6008



8 +



10 mn



2 - 8



Rapidité

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

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

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

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



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# The key : Sabotage à Lucky lama land

**HABA**



Thomas Sing



Timo Grubing



N° 3501



8 +



20 mn



1 - 4



Enquête

## The Key - Sabotages à Lucky Lama

**Land** est le 3ème opus de la collection The Key, des jeux d'enquêtes et de déduction.

De nombreuses attractions du parc d'attractions ont été sabotées.

Les joueurs commencent leurs enquêtes et combinent des indices sur les jours des crimes, les auteurs, les outils et les scènes de crime.

Ils doivent générer le bon code numérique et utiliser la clé pour mettre les saboteurs derrière les barreaux.

Au final, ce n'est pas forcément l'enquêteur le plus rapide qui gagne la partie, mais le plus efficace.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# The key : Vols à la villa Cliffrock

**HABA**



Thomas Sing



Timo Grubing

N°

2131



8 +



20 mn



1 - 4



Enquête

Soyez le plus efficace à résoudre l'enquête !

**The Key - Meurtres au golf d'Oakdale** est le 2ème volet des jeux d'enquêtes et de déduction signé Haba.

Une spectaculaire série de vols a eu lieu à la villa Cliffrock et de précieux objets ont été dérobés !

Les joueurs mènent l'enquête en relevant les indices sur les coupables, l'heure du délit, le butin et la fuite des voleurs. En trouvant la bonne combinaison de chiffres, ils mettront les coupables derrière les barreaux. Mais attention, à la fin, ce n'est pas forcément le détective le plus rapide qui gagne, mais le plus efficace !





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Tic tac boum

**ASMDOÉE**



Sylvie Barc & Jean Rodriguez



NR



N° 6362



10+



20 mn



2 - 12



Rapidité

Dites le mot juste avant qu'une bombe n'explose entre vos mains! Dans Tic Tac Boum, les joueurs jouent contre la montre, en espérant pouvoir passer la bombe à leurs voisins avant qu'elle n'explose. Au début de chaque tour, une carte son comportant une syllabe est retournée au milieu de la table et le dé est lancé. Le premier joueur allume la bombe et la prend dans ses mains. Dès qu'il a trouvé un mot approprié, il le dit à haute voix et passe la bombe à son voisin. Soyez sur vos gardes car la bombe peut exploser à tout moment. Pensez vite et pensez bien, et surtout ne laissez pas le stress de la bombe vous faire exploser... de rire! Mettez votre vocabulaire à profit dans ce jeu captivant et désopilant pour toute la famille.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Tic tac boum JR

**ASMDOÉE**



Los Rodriguez



NR

N° 5646



Reprenant le thème de son grand frère, *Tic tac boum jr*, va vous demander de faire passer une bombe de main en main le plus vite possible avant qu'elle n'explose ! Au début de chaque manche, vous découvrez une carte thème puis chaque joueur va devoir donner un mot correspondant au thème le plus vite possible. Si vous n'êtes pas assez rapide, la bombe explose dans vos mains !



6 +



20 mn



2 - 12



Rapidité

*Tic tac boum jr* est un excellent jeu mélangeant rapidité et ambiance pour des parties sous haute tension !



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Toko Island

**ASMDOÉE**



Marie For, Wilfried Fort



Sandie Senac-Retaud



N° 6636



Toko Island est un jeu coopératif et évolutif de mémoire, de déduction et de chance avec un plateau en 3D.

Voguez avec vos amis vers cette mystérieuse île remplie de trésors enfouis. Depuis que vous avez découvert la carte menant à ce lieu paradisiaque, vous y retournez régulièrement pour ramener de précieux objets à vos ami·e·s, chercheurs, chercheuses et scientifiques.



6 +



30 mn



1 - 4



Coopération

Soyez efficace et trouvez-les tous avant de vous retrouver à court d'outils. Utilisez votre mémoire, choisissez avec soin les outils qui vous permettront de rechercher les trésors sur l'île.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Tossit

**TOSSIT**



N.C



N.C

N°

6118



Mix ingénieux et fun entre les fléchettes, la pétanque et le molkky, Tossit est un jeu d'adresse avec des fléchettes souples 100% en silicone qui se ventousent à l'intérieur ou à l'extérieur, au sol ou à la verticale sur différentes surfaces lises (carrelage, fenêtre, table, parquet,...)

Jouez aux règles classiques de la pétanque en 13 points, en mode duel, en mode bataille en 21 points, en mode apéro avec vos propres règles ! Tossit est idéal pour vous amuser entre amis, en famille, en soirée, ou même au bureau entre deux pauses !



6 +



30 mn



1 - 4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Tours ambulantes

**OYA**

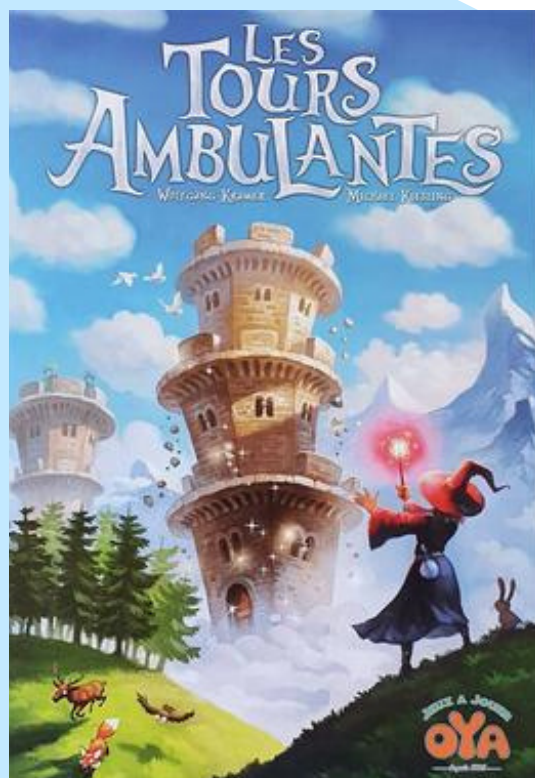


Michael Kiesling, Wolfgang Kramer



Michael Menzel

**N°** 6817



Aidez vos sorciers à se rendre à Ravenskeep le plus rapidement possible. Grâce à leur magie, ils pourraient même déplacer les tours au sommet desquelles ils se trouvent pour y arriver plus facilement ! Mais comment peuvent-ils remplir leurs bouteilles de potion en chemin ? Voici un petit secret : en piégeant les sorciers, vous pouvez capturer une partie de leur essence magique dans une bouteille...



8 +



30 mn



2 - 6



Course



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Tour de chats

**LI-HE BOARD GAMES**



Aza chen



Karim Aouidad



N° 5750



Dans le jeu Tour de chats, vous devez être le premier à vous débarrasser des 7 chats que l'on vous donne au début de la partie. À votre tour, lancez le dé et effectuez l'action indiquée par le résultat. Posez 1 chat, 2 chats ou laissez faire vos adversaires, mais attention ! Si la tour de chats s'écroule quand vous jouez, c'est vous qui récupérez les chats maladroits. Profitez-en pour leur faire un câlin !



6 +



20 mn



2-4



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Trésors à la dérive

**HABA**



Günter Burkhardt



Stephanie Böhm

**N°** 3434



**Trésors à la Dérive** est un jeu d'adresse !

Récupérez vite tous ces trésors !

Pour gagner des coquillages, amassez habilement les trésors sur le radeau et progressez d'île en île en gardant l'équilibre.

Mais attention ! Il faudra faire preuve d'adresse, sinon les trésors empilés passeront par-dessus bord !

Le vainqueur sera le joueur qui aura le plus de coquillages.



6 +



20 mn



2 - 5



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Trésors légendaires

*LIFESTYLE BOARDGAMES*



Annick Lobet



Alexey Grishin, Douglas Giarletti ...

N° 4869



Dans **Trésors Légendaires** - Une aventure évolutive de pirates, vous êtes les capitaines d'un navire et vous allez vivre de nombreuses aventures sur les mers et dans des îles. Découvrez les mystères que renferment les enveloppes et soyez le plus malin pour voler et cacher vos trésors !



8+



20 mn



2-4



Stratégie





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Triggs

OYA



Karin Hetling



Oliver Freudenreich

N° 6272



8+



20 mn



2-4



Cartes

Triggs est un jeu de carte tactique. Qui sera le plus rapide à cocher ses cases ? Le premier joueur cochant tous les nombres de sa grille l'emporte !

À chaque tour, vous pouvez soit piocher des cartes, soit vous défausser, soit cocher des cases numérotées.

Pour cocher des cases numérotées, vous nommez une valeur de 1 à 12, puis vous jouez des cartes de votre main, qu'il s'agisse d'une seule carte correspondant à cette valeur ou d'une paire de cartes dont la somme est égale à cette valeur.

Lorsque vous cochez la dernière case d'une rangée, vous pouvez rayer une case supplémentaire ! Il va donc falloir jouer ses cartes au bon moment pour enchaîner les cases !



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Trio

**COCKTAIL GAMES**



Kaya Miyano



Laura Michaud

**N° 7463**



8+



20 mn



3 - 6



Cartes

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

Trio est clairement le digne successeur de Skyjo tellement il est agréable, fun et est accessible à tous les publics. Fous rires garantis à tenter de se rappeler où se situent les cartes des uns et des autres ! D'ailleurs, plus on est autour de la table et plus c'est marrant à jouer. Avec ses règles vite expliquées, ses parties rapides et nerveuses et son format tout public, Trio ravira autant les adultes que les enfants.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Tucano

**HELVETIQ**



Théo Riviere



Odile Sageat

**N°** 5406



**Tucano** est un petit jeu de cartes et de stratégie simple et accessible !

Le but du jeu est de récolter les meilleurs fruits et éviter les mauvais, et ainsi d'avoir le plus de points en fin de partie !

À vous de faire les choix les plus tactiques pour vous assurer la victoire et laisser les mauvais fruits à vos adversaires.



6 +



30 mn



2 -4



Collection



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Twister

**HASBRO**



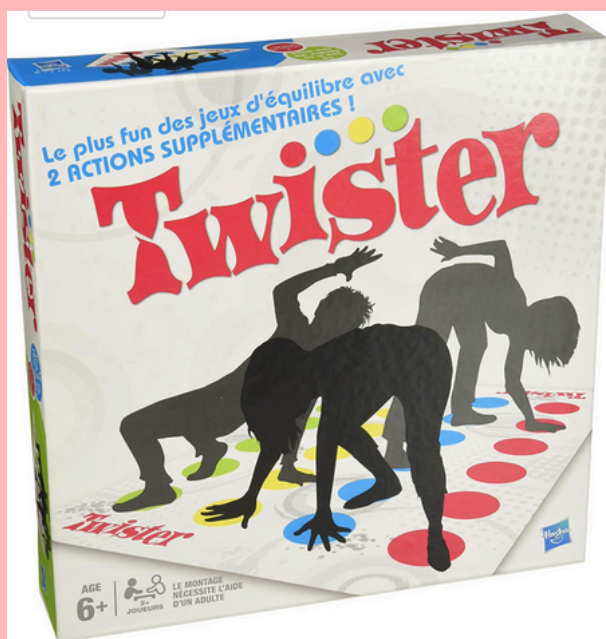
Charles F.Foley, Reyn Guyer,  
Nell W...Rubens



NR



N° 5711



Twister le plus déjanté des jeux. Le risque d'être entre-noué à tes adversaires est grand. Place tes pieds et tes mains sur le tapis selon la couleur indiqué par la roue. Et attention à ne pas tomber sinon tu seras éliminé.



6 +



15 mn



2 +



Adresse



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Uno

**MATTEL**



Merle Robbins



NR



N° 5708



6 +



15 mn



2 - 10



Combinaison

Grand classique du jeu de carte, le Uno reprend les règles du 8 américain.

Votre but, vous défausser de toutes vos cartes en les empilant, soit par couleur, soit par numéros. Des cartes spéciales permettent de pimenter le jeu et il faut dire Uno ! lorsqu'il ne nous reste qu'une seule carte.

Le Uno est un jeu familial rapide et facile à comprendre, ce qui fait que l'on enchaîne les parties encore et encore !



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Uno Braille



N.R



NR

N° 4347



Ce jeu de cartes UNO Braille a été adapté de manière artisanale de sorte à ce que les déficients visuels puissent participer à ce jeu de référence mondiale avec leurs amis. Il s'agit du jeu original mais chaque carte est embossée en braille français pour permettre aux aveugles d'identifier son chiffre et sa couleur.



6 +



15 mn



2 - 10



Combinaison



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Vélonimo

## **STRATOSPHERES**

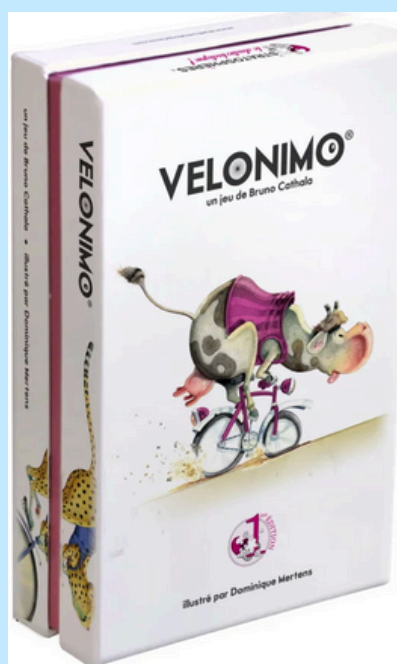


Bruno Cathala



Dominique Mertens

**N°** 6744



Créez des combinaisons avec vos coureurs et soyez le premier à vous débarrasser de vos 11 cartes. Avec du sang-froid, apprenez à garder vos meilleures combinaisons pour prendre la main au bon moment et remporter l'étape. Utilisez de bluff pour pousser vos adversaires à se défausser trop tôt de leurs meilleures cartes, et partez à la conquête du maillot à Petits-Pois-Carottes ! Un jeu de défausse richement illustré, simple et absolument addictif !



7+



20 mn



2 - 5



Stratégie



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Visite Royale

**IELLO**



Bruno Cathala



Dominique Mertens

N° 6744



7+



20 mn



2 - 5



Stratégie

**Visite Royale** est un jeu de réflexion pour deux joueurs plein de tension et riche en rebondissement.

Vous et votre adversaire devez rivaliser de stratégie pour attirer le Roi dans votre Château, et obtenir ainsi les faveurs royales. Le Roi est accompagné de sa Cour, c'est-à-dire les Gardes, le Bouffon et le Fou, et tous démarrent la partie sur un chemin qui relie vos deux châteaux.

Fluide, accessible et tactique, le jeu propose plusieurs conditions de victoire, il ne sera pas rare d'être très proche de la victoire... et de perdre sur le fil !





Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Vive le Roi!

**DA VINCI GAMES**



Stefano Luperto



Daniele Barletta et David Cochard



6007



8 +



30 mn



3 - 6



Bluff

Le roi s'ennuie et veut prendre sa retraite, ses prétendants sont foule et vous allez tout faire pour que votre favori accède au trône !

Dans ce jeu de bluff, chaque joueur faire faire monter des personnages dans l'échelle sociale (de 0 à 5) jusqu'à la salle du trône. Puis on va élire le personnage qui atteint le plus haut niveau.

Mais attention, si le vote est NON les personnage dégringole socialement parlant !

Les cartes NON étant en nombre limité, il va bien falloir les utiliser au bon moment pour que notre prétendant prenne la couronne !

# Wa cha bi

**IELLO**



Kuraki Mura



Wee Yee Chong.

N° 7607



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Vous êtes des chats gourmands et vous participez à un concours de nourriture, mais gare à l'indigestion ! Dans ce jeu de prise de risque, vous devrez piocher des cartes nourriture sans tomber sur une carte indigestion.

La règle est simple à comprendre et rapide à mettre en place. Les parties se succèdent jusqu'à la crise de foie !



8 +



20 mn



3-7



Prise de  
risque



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Wanted haut les mains !

**RAVENSBURGER**



NR



NR

N° 6656



Qui sera le plus rapide ? Dans Wanted, on va retourner les cartes face cachées du centre de la table une à une. Si on tombe sur un juge, on tape sur la table et on crie "coupable" ! Le voleur et le policier ont eux aussi des geste bien précis à réaliser lorsqu'on tombe dessus. Le joueur le moins réactif prendra les cartes du centre. Mais attention, les personnages peuvent aussi se déguiser et rendre la partie encore plus folle !



7 +



15 - 20 mn



3-5



Rapidité

# Water lily

**GAMEWORKS**



Dominique Ehrhard



Vincent Dutrait

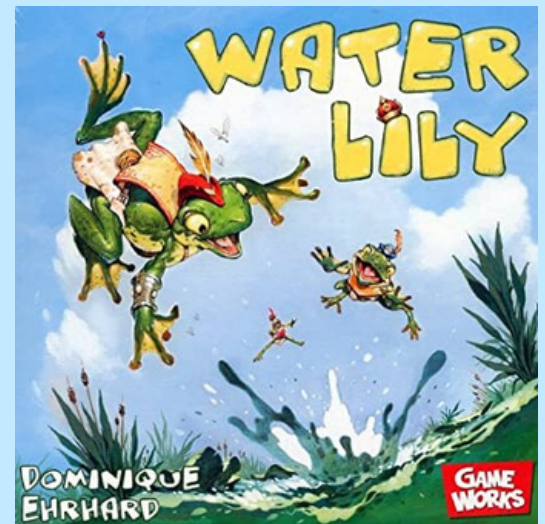
N° 6948



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

La princesse grenouille est en âge de se marier, vous, prétendants allez devoir faire la course sur les nénuphar pour gagner le plus de points possible.

Car ce n'est pas le plus rapide qui gagne le plus de points, ce sera le joueur qui plongera dans la mare au bon moment !



8 +



30 mn



2 - 4



Stratégie

# Wa cha bi

**IELLO**



Kuraki Mura



Wee Yee Chong.

N° 7607



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Vous êtes des chats gourmands et vous participez à un concours de nourriture, mais gare à l'indigestion ! Dans ce jeu de prise de risque, vous devrez piocher des cartes nourriture sans tomber sur une carte indigestion.

La règle est simple à comprendre et rapide à mettre en place. Les parties se succèdent jusqu'à la crise de foie !



8 +



20 mn



3-7



Prise de  
risque

# Wazabi

**GIGAMIC**



Guilhem Debricon



Bravo

N° 6569



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Les dés sont jetés ! Dans Wazabi, chaque joueur doit se débarrasser de ses dés spéciaux en les lançant. Selon les faces, on va donner nos dés, piocher des cartes actions, ou obtenir des "wazabis", nous permettant de jouer nos cartes. Rapide à prendre en main et à jouer, ce jeu de dés délirant va vous piquer !



8 +



30 mn



2



Dés



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Who's she?

**PLAYERESS**



NR



NR

**N°** 5357



Dans ce jeu de "Qui -est - ce ?", vous allez devoir retrouver des femmes qui ont changé le monde.

De Frida Kahlo à Marie Curie, (re)découvrez ces femmes célèbres grâce aux cartes très bien faites, qui vous permettront de jouer même sans connaître la célébrité !



8 +



15 mn



2 -



Combinaison



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Wink - Nid d'Espions

## PLAYERESS



NR



NR



8 +



15 mn



4 - 8



Bluff

Vous devez vous faire connaître discrètement de vos contacts sur place.

Vous avez leur descriptif et le Carnaval vous permet d'opérer sous couverture : la tâche semble simple... Mais attention, les services de contre-espionnage sont sur le qui-vive !

A chaque tour, faites un clin d'oeil à votre nouveau partenaire secret sans vous faire voir par les autres joueurs !

Votre but est de parvenir à chaque tour à identifier votre nouveau partenaire et à vous faire reconnaître par lui à l'aide de clins d'oeil, sans vous faire remarquer par les autres.



# YAM

**SCHIMDT**



Guilhem Debricon



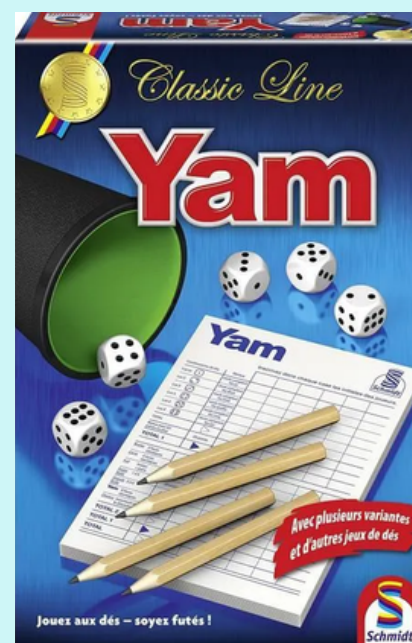
Bravo

N° 6569

Les dés sont jetés ! Le yam est un célèbre jeu de dé amusant pour toute la famille ! Un divertissement intergénérationnel, il suffit d'obtenir le plus de points possibles pour gagner la partie en faisant les combinaisons de dés rapportant le plus de points.



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**



12 +



20 mn



2-8



Dés



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

## Yokai no mori

**FERTI**



Madoka Kitao



Naiade

N° 7569



7 +



15 mn



2



Stratégie

Au pays du soleil levant, les yōkai, esprits des forêts, se défient amicalement. Leur but est de capturer le koropokkuru adverse. Une de ses particularités est que chaque pièce a des déplacements spécifiques et que les pièces ne sont jamais définitivement éliminées : toute pièce capturée peut en effet être remise en jeu à tout moment par son nouveau propriétaire.

La prise en main est rapide grâce aux marques sur les pièces. Vous pourrez découvrir deux jeux sur deux plateaux différents ; l'un est une version minimaliste avec 8 pièces en bois mais « diablement prenante », l'autre comporte 16 pièces en bois pour des parties plus stratégiques.

# Yote

REPOS PRODUCTIONS



N° 5402

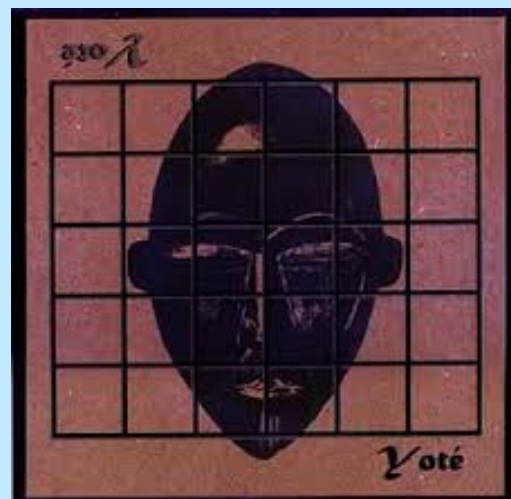


Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Le Yoté est un jeu traditionnel originaire d'Afrique occidentale. Le but est de capturer les pions adverse.

Pour cela, on commence par disposer chacun son tour ses pions sur le plateau. Ensuite, on déplace l'un de ses pions et on va tenter de sauter par dessus ceux de l'adversaire. L'originalité du jeu réside dans le fait q'une fois un pion capturé, on peu prendre un autre pion de l'adversaire.

Les règles accessibles du Yoté rendent le jeu attractif, ce qui ne lui enlève pas une grande richesse stratégique.



7 +



20 mn



2



Stratégie

# YOXII

**COSMOLUDO**



Jérémy Partinico



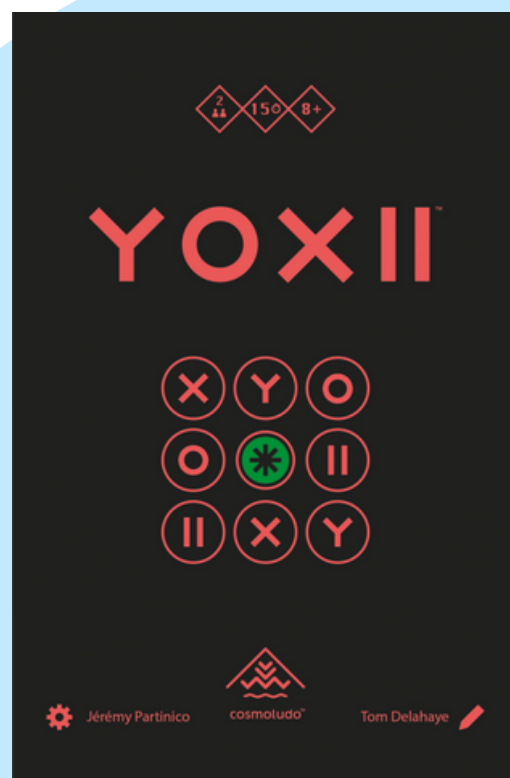
Tom Delahaye

N° 6642



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

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



8 +



20 mn



2



Stratégie



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

# Yucata

**HANSIM GLÜCK**

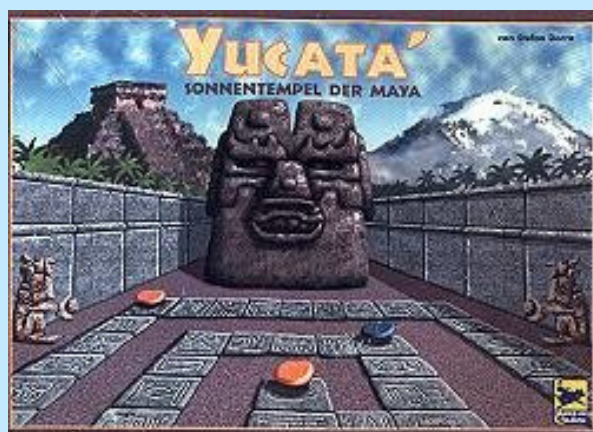


Stefan Dorra



Franz Vohwinkel

**N°** 5726



9 +



20 mn



2 - 4



Tactque

Dans ce jeu de parcours, vous allez déplacer votre amulette dans le temple précolombien afin d'obtenir le plus de pierres bénéfiques possible, tout en évitant les pierres maléfiques.

Au début de partie, chaque joueur possède les même cartes qui vont vous déplacer de 1 à 5 cases. Une fois une carte jouée, elle est défaussée. On va récupérer toutes les pierres entre la case de départ et d'arrivée de notre pion.

Ce jeu "à l'allemande" ne laisse pas beaucoup de place aux rebondissements, mais offre aux joueurs une grande richesse stratégique.

# Zombie Kidz

**SCORPION MASQUÉ**



Annick Lobet



Nicolas Francescon

N° 4363



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Les zombies ont envahi l'école, et il est de votre devoir de les repousser !  
Zombie Kidz évolution est un jeu coopératif où vous incarnez des enfants face à une horde de zombies. A votre tour, vous pourrez vous déplacer, attaquer des zombies ou encore aider un partenaire à fermer une porte d'accès.

L'originalité du jeu et qu'à chaque victoire, vous allez débloquer de nouvelles règles comme des pouvoirs aux héros ou des zombies plus méchants, ce qui enrichira le jeu.



7 +



15 mn



2 - 4



Coopération

# Flashback Zombie Kidz

## SCORPION MASQUÉ



Baptiste Derrez, Marc-Antoine Doyon



Michel Verdu, Jennifer Mati, Laure de Chateaubourg

N° 5028



Association  
**Le Manège  
aux Jouets**

Flashback: Zombie Kidz est un jeu d'enquête par images. Partez à l'aventure et coopérez dans un voyage figé dans le temps. Votre mission: déjouer les plans diaboliques des zombies ! En accumulant tous les points de vue, découvrez des indices, élucidez des mystères, et répondez aux questions qui sont posées. Comprendre le passé vous permettra peut-être de changer le futur et de sauver le monde des mangeurs de cervelle !



7 +



30 mn



1 - 4



Coopération