



Association
**Le Manège
aux Jouets**

LE CATALOGUE DES JEUX FAMILIAUX



Découvrez l'ensemble de nos jeux de société pour toute la famille

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



Illustrateur



Age conseillé



Nombre de joueurs

N° Numéro du jeu



Temps de jeu



Mécanique de jeu



Jeux de stratégie



Jeux d'ambiance et de rapidité



Jeux de mémoire



Jeux d'enquête et d'expression



Jeux de paris et de hasard



Jeux d'adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

2 pommes 3 pains

PRETEXTE



Clément Gustave, Tommy Paupe



Clara Louise Martin



N° 5880



8+



15 mn



2 - 6



Ambiance

Simple, rapide et amusant, avec le jeu 2 Pommes 3 Pains, vous avez du pain sur la planche...

Retournez une carte et posez-la sur une des trois piles. Annoncez les Pommes puis les Pains que vous voyez ! Simple non ?

Sauf quand les "Pommes deux Pains" viennent pimenter la partie. Si vous vous trompez, ya un pépin et vous ramassez les cartes en pénalité.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

50 missions

OYA



Ken Gruhl



Ronan le Maître



N° 5911



8+



15 mn



1 - 4



Cartes

Les joueurs jouent ensemble pour tenter de résoudre les missions. 4 piles ont été placées au milieu de la table. Jouez des cartes de la même couleur ou de la même valeur. Dès qu'une mission est terminée, une nouvelle mission commence.

Un seul objectif : terminer les 50 missions. Sans révéler les cartes que vous avez en main aux autres joueurs, essayez de les amener à comprendre et à gagner ce défi coopératif.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

1000 bornes

DUJARDIN



Edmond Dujardin



Joseph Le Callennec



N° 5443



Dans ce classique du jeu de société, vous allez faire la course contre vos adversaires afin d'être le premier joueur à atteindre les 1000 bornes.

Feu rouges, crevaisons et autres vont mettre des bâtons dans les roues de vos adversaires pour les ralentir.

Alors prêts pour la course ?



7 +



15 mn



2 - 4



course

1001

ILOPELI



Tony Ronchon



NR

N° 7485



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le sultan réclame une nouvelle histoire, serez vous capable de la lui fournir ?

Dans ce jeu de coopération, vous allez devoir rassembler des cartes histoire et paysage afin de constituer une histoire. Le problème est que toutes les cartes sont mélangées ! Vous aurez la possibilité de mettre dans une pioche commune les cartes qui ne vous intéressent pas mais qui pourront faire avancer vos coéquipiers.

Plusieurs niveaux de difficulté vous permettront de faire des parties en fonction du niveau de chacun.



5 +



15 mn



2 - 5



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

13 Indices

GIGAMIC



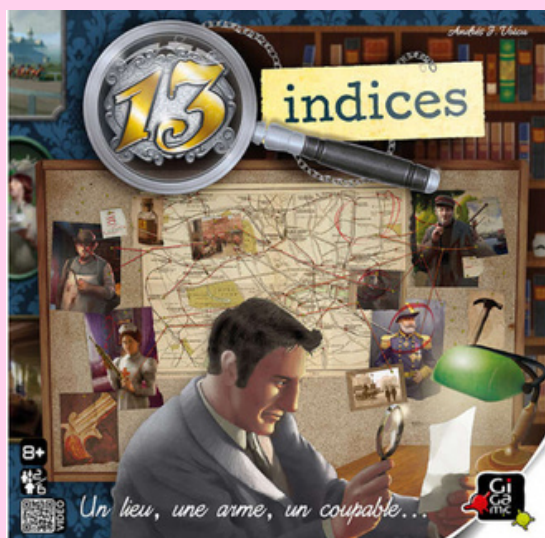
Andrés J. Voicu



Giacomo Tappainer



N° 1878



8 +



30 mn



2 - 6



Enquête

Londres 1899, de nombreux crimes ont été commis et Scotland Yard patauge. Les meilleurs détectives sont appelés à la rescousse ! Il va leur falloir tout leur flair, leur intuition et leur sens de la déduction pour retrouver le coupable, l'arme et le lieu du crime.

L'originalité de ce jeu réside dans le fait que chaque joueur a sa propre enquête et n'a accès qu'aux indices des autres joueurs.

C'est donc grâce à ses questions et celles posées par les autres joueurs et en observant leurs cartes que chacun peut résoudre son énigme. Ce principe rend ce jeu plus interactif et rythmé qu'un jeu d'enquête classique.

7 Familles inspirantes

TOPLA



NR



NR

N° 5529



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Avec le nouveau jeu de 7 familles, c'est l'histoire de 42 entrepreneures, peintres, sportives, artistes, aventurières, écrivaines et scientifiques engagées qui permettront aux enfants de 6 ans et plus, de se familiariser avec des personnages remarquables.



5 +



10 - 15 mn



2 - 4



Stratégie

7 Wonders architects

REPOS PPRODUCTION



Antoine Bauza



Etienne Hebinger

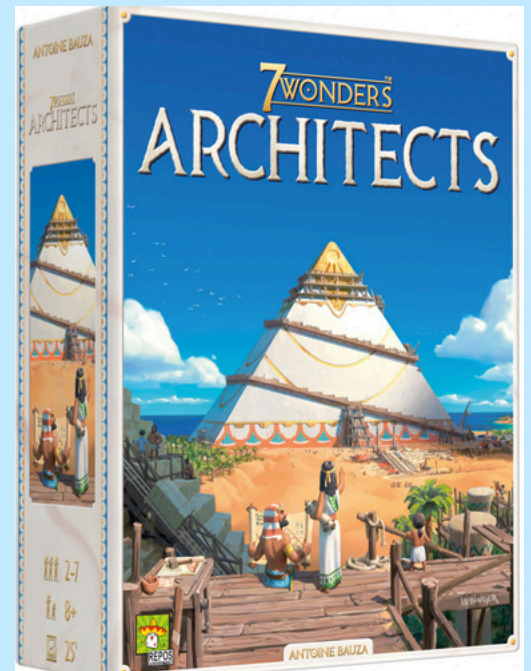
N° 4333



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu de stratégie plusieurs fois primé, incarnez un architecte qui va devoir construire l'une des 7 merveilles de l'antiquité.

Version plus fluide et accessible de ses grands frères, 7 wonders architect vous demandera de faire des choix qui vont influencer la construction de votre merveille, la guerre avec vos voisins ou encore l'avancée scientifique de votre cité. faites les bon choix et la victoire sera à vous !



8 +



30-45 mn



2 - 7



Stratégie

7 Wonders architects médales

REPOS PRODUCTION



Antoine Bauza



Etienne Hebinger

N° 4333 - e



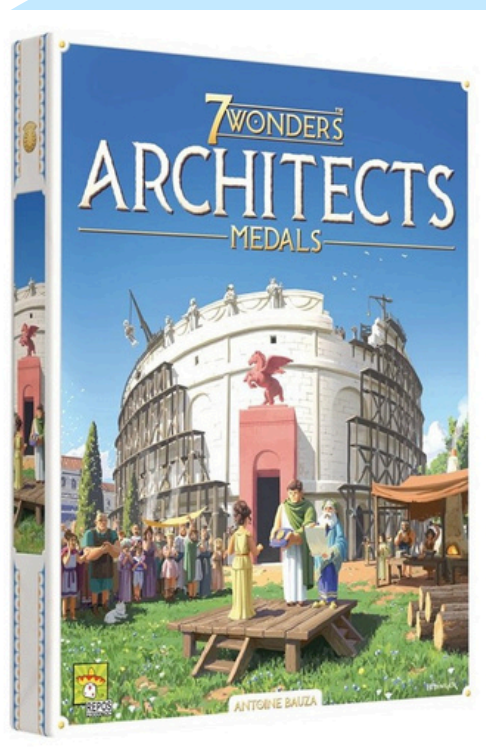
Association
**Le Manège
aux Jouets**

7 Wonders : Architects - Medals
apporte de nouveaux éléments au
jeu de base 7 Wonders : Architects,
sans augmenter le temps de jeu.

Tout d'abord, cette extension inclut
deux nouvelles merveilles.

Ensuite, de nouveaux jetons de
science existent et peuvent être
mélangés avec les jetons originaux,

Enfin, cette extension inclut un
nouvel élément de jeu : les
médailles. Au début de la partie, tirez
une médaille au hasard et placez-la
face visible entre chaque paire de
joueurs. (Chaque paire a déjà un
porte-cartes entre elle, ce qui fait
qu'il y a maintenant deux éléments
présents).



8 +



30-45 mn



2 - 7



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

7 familles animaux

DJECO



NR



NR



N° 7628



Dans cette version du jeu de 7 familles, vous allez rassembler des animaux en provenance de toute la Terre. Les illustrations et les cartes sont très visuelles et très bien représentées et donc destiné à toute la famille !



6 +



10 - 15 mn



2 - 4



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Abalone

PARKER



Michel Lalet et Laurent Lévi



NR



N° 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



Stratégie

A dos de chameau

HABA



Gabriela Silveira



Hajo Bücken

N° 6614

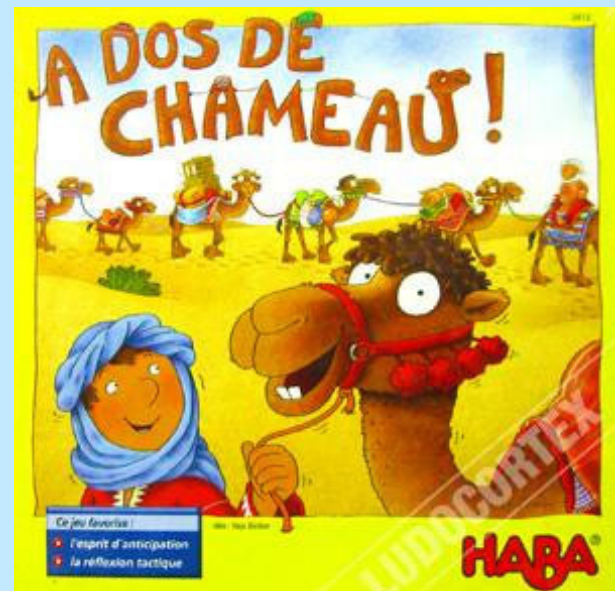


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les chameaux sont de sortie !
Dans a dos de chameau, vous êtes le chef d'une caravane en direction de l'oasis.

A votre tour vous allez jouer l'une de vos cartes qui va permettre soit d'avancer l'un de vos chameau, soit de faire reculer ceux de vos adversaire. Mais calculez bien vos coups car une tornade est si vite arrivée...

Tactique tout en étant accessible, A dos de chameau est un très bon jeu de parcours tactique



6 +



20 mn



2 - 4



Parcours

Abra Cadabra

RAVENSBURGER



Martin MICHALSKI



Atelier OTTO



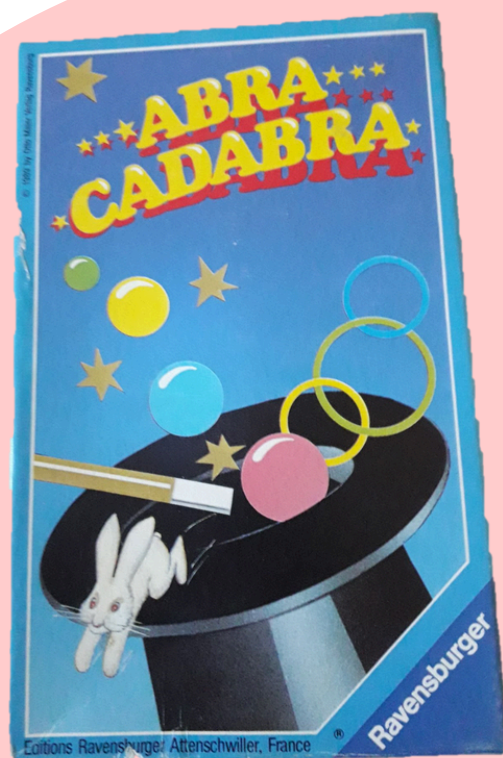
N° 1789



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Apprentis magiciens, ce jeu est pour vous !

Dans cette boîte, 9 tour de magie vous seront proposés, des tours de cartes, de spatules, de disparitions... Tout ce qu'il faut pour devenir un grand magicien !



8 +



20 mn



1



Adresse

Abra kazam

BUZZY GAMES



Antonin Boccara



Jules Dubost

N° 3154



Association
**Le Manège
aux Jouets**

C'est le jour de l'examen de magie, et les jeunes disciples d'Harry Potter doivent effectuer correctement le geste des différents sorts pour l'emporter !

A votre tour, prenez la baguette magique et essayez de faire deviner votre sort aux autres joueurs en dessinant en l'air le tracé magique indiqué sur votre carte.

Le premier à trouver la carte correspondante sur la table devient le Sorcier. Mais il devra jouer en suivant le défi tout juste révélé au verso !

Tout au long de la partie les Sorciers devront subir une multitude de sortilèges totalement délirants.



7 +



30 mn



3 - 8



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Abracada quoi ?

MOOSTER GAMES



Gary Kim



Marie Cardouat



N° 5261



7 +



15 mn



2 - 4



Déduction

Aux pieds de la tour du légendaire Archimage, d'avidés sorciers se sont réunis. Faisant appel à toute leur puissance, ils se battent à coups de sorts pour chasser leurs adversaires et être celui qui mettra la main sur le grimoire magique oublié par un lointain ancêtre.

Dans ce jeu de déduction, vous allez devoir deviner quels sont les sorts que vous avez devant vous en fonction de ceux (visibles) de vos adversaires. Mais attention ! si vous vous trompez, vous allez perdre l'un de vos points de vie et risquer de perdre la partie !

Adventure tours

SCHMIDT



Seiji Kanai



Anne Pätzke et Irene Bressel

N° 7501

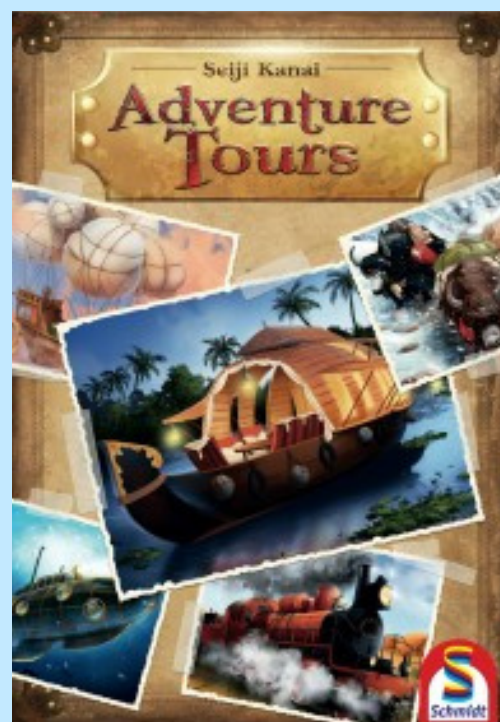


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous êtes un aventurier en quête de richesses, pour cela vous allez engager des compagnons qui vont vous apporter de l'équipement ou prendre part à votre expédition.

Chaque compagnon dispose d'une capacité particulière et qui va soit accélérer votre jeu, soit embêter vos adversaires.

Car adventure tour est une course ou tous les coups sont permis ! une fois le jeu bien pris en main, vous allez pouvoir jouer avec les pouvoirs de chaque expédition, qui vont favoriser une stratégie et rendre le jeu d'autant plus stratégique.



8 +



50 mn



3 - 6



Stratégie

Aïe aïe burrito

EXPLODING KITTENS



Matthew Inman, Elan Lee, Brian S. Spence



Matthew Inman, Elan Lee

N° 5870



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Aïe aïe Burrito, c'est ce que vous obtenez lorsque vous croisez un jeu de cartes avec la balle au prisonnier. Essayez de rassembler des cartes identiques plus rapidement que vos adversaires tout en esquivant et en lançant des burritos aériens.

Les cartes que vous accumulez rapportent des points, mais si vous êtes touché par des burritos volants, vous les perdez. Alors, faites de la place et rangez les antiquités, car vous n'avez jamais joué à un jeu de cartes comme celui-ci auparavant.



7 +



20 mn



2 - 6



Ambiance

Akropolis

GIGAMIC



Jules Messaud



Pauline Détraz

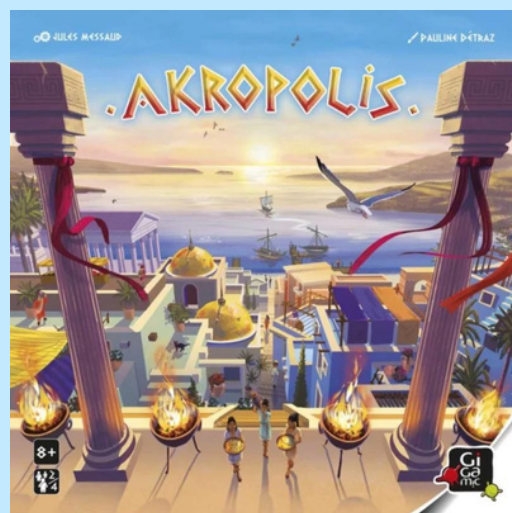
N° 7081



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les plus talentueux architectes de la Grèce antique s'attèlent à la tâche. Habitations, temples, marchés, jardins, casernes... Autant de quartiers qui permettront à votre ville de croître et se démarquer.

Mais vos constructions doivent respecter une certaine harmonie et des règles bien précises pour espérer voir grimper le prestige de votre cité.



8 +



30 mn



2 - 4



Placement



Association
**Le Manège
aux Jouets**

A la bouffe

SCORPION MASQUÉ



Roberto Fraga



Ian Fortin



N° 6505



6 +



20 mn



2 - 5



Rapidité

Vous êtes un gentil monstre qui a un énorme appétit pour les desserts. À chaque repas, vous ne pouvez en manger qu'un, et le bon. Repérez-le avant les autres pour l'engloutir...

On pose trois cartes de même difficulté les unes à côté des autres. On lance le dé pour déterminer le premier dessert.

Il faut alors le repérer sur la première carte, suivre des yeux le chemin qui le relie à un autre dessert.

Trouver ce dernier sur la carte à côté et ainsi de suite jusqu'au bout de la dernière carte et attraper le dessert correspondant.

On peut moduler le nombre de cartes et leur difficulté pour adapter le jeu à l'âge des enfants.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Alerte asteroïde

SMARTGAMES



N.R



N.R



N° 6116



À bord de votre vaisseau spatial, saurez vous faufler à travers le champ d'astéroïdes qui vous barre le passage ?

Vos compétences de pilote seront mises à rude épreuve. Aurez-vous les nerfs assez solides pour éviter ces dangereux obstacles?

«Alerte ! Astéroïdes» est un jeu de logique galactique proposant 60 défis, de facile à très difficile.



6 +



30 mn



1



Stratégie

Alles im eimer

KOSMOS



Lorenz Kutschke



NR

N° 7503

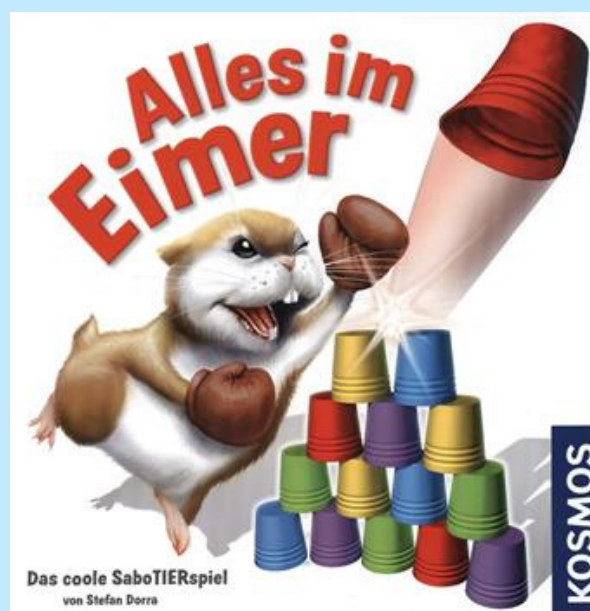


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans Alles im Eimer, chaque joueur reçoit 15 seaux de 3 couleurs différentes et 12 cartes. Votre mission : protéger au mieux votre pyramide de seau en enchérissant sur la valeur de la carte jouée par le joueur précédent. Si ce n'est pas possible, il faut renverser un baquet de la couleur correspondante dans sa propre pyramide. Ce qui peut être sans conséquence, en fonction du placement et de la répartition initiale des seaux. Ou pas...

A la fin du jeu, le vainqueur est celui qui a encore le plus de seaux dans sa pyramide !

Le concept est original, vite assimilé ce qui permet des parties rapides et riches en coups bas et surtout en fous rires.



8 +



30 mn



2 -6



Enchères

Alveola

TWO MANTA



Thomas Favrelière



Matthieu Martin

N° 7292



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Alvéola est un jeu tactique où les joueurs devront choisir leur tuile astucieusement pour faire grandir la ruche, récolter du miel et positionner leurs ouvrières pour la victoire. Les joueurs essaieront d'éviter les frelons tout en les dirigeant vers les abeilles de leurs adversaires.



8 +



30 mn



2 - 4



Placement



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Animouv

DJECO



Martin Nedergaard Andersen



NR



N° 7566



Dans Animouv, il faudra recréer des alignements d'animaux. Chaque joueur reçoit un objectif secret qui représente trois animaux à aligner (horizontalement, verticalement ou diagonalement) peu importe l'ordre des animaux.

Le joueur ayant résolu le plus d'objectifs remporte la partie. Le matériel est joli, les règles simples. Cependant, restez vigilant ! Jouant sur le même plateau avec les mêmes pions, il vous faudra composer avec les actions des autres joueurs pour réaliser vos propres combinaisons.



7 +



15 mn



2 - 4



Stratégie

Asterix et les romains

RAVENSBURGER



Klaus Teuber



Albert Uderzo

N° 3124



Association
**Le Manège
aux Jouets**

En 50 avant J.C , toute la Gaule est occupée par les romains. Toute ? Non ! Car un petit village résiste encore et toujours à l'envahisseur ! Astérix et les Romains est un jeu de parcours tout public mêlant hasard et bluff, créé par l'auteur des Colons de Catane.

Le but est de battre le plus grand nombre de romains et de ramener leurs casques comme preuve pour être reconnu comme le guerrier le plus courageux d'Armorique! Il faudra toutefois éviter de ramener d'autres éléments d'uniformes romains (sandales, boucliers...) qui eux rapporteront des points négatifs.



8 +



20 - 30mn



2 - 6



Parcours

Attack of the Jelly Monster

LIBELLUD



Antonin Boccara



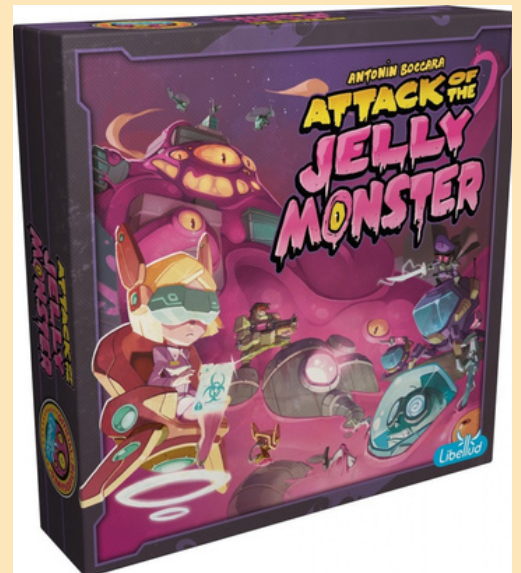
Guillaume Duchemin

N° 3837



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La ville est attaquée par de la gelée et vous seul êtes capables d'endiguer l'invasion ! Mais vous y voyez aussi une saine compétition sur qui va récupérer le plus de gelée ? dans ce jeu de rapidité, vous allez lancer vos dés et les placer dans différents quartiers de la ville. Mais les coups bas sont permis et la situation peut se renverser à tout moments !



8 +



20 - 30mn



3 - 5



Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Attention monstres gloutons

HABA



Heinz Meister



Maximilian Meinzold



N° 7566



6 +



15 mn



2 - 4



Mémoire

Le grenier des grands parents cache beaucoup de choses, des jouets, des déguisements ou encore des vêtements... Mais aussi des monstres ! Dans ce jeu, vous allez devoir user de mémoire afin de ne pas retomber sur les monstres que vous avez déjà vu.

Pour cela, vous allez commencer par faire coulisser le plateau jusqu'à tomber sur un monstre. Une fois le monstre révélé, vous allez rajouter une marque à celui - ci. Si ce monstre porte une ou plusieurs marques, vous allez avoir de plus en plus peur jusqu'à vous enfuir à toutes jambes !

Au diable le vautour

GIGAMIC



Alex Randolph



Björn Pertoft

N° 5007

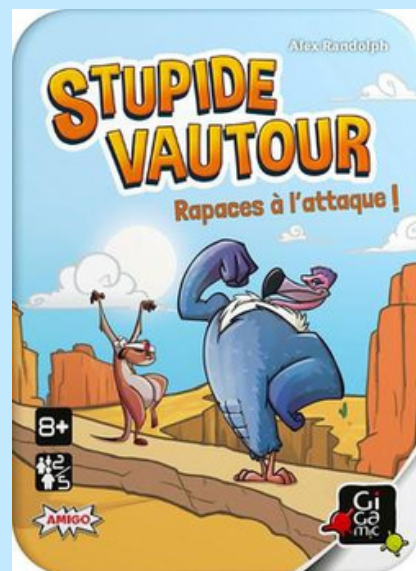


Association
**Le Manège
aux Jouets**

C'est bien connu, les souris n'ont peur que de deux choses : les vautours et vous ! Dans ce jeu de cartes, vous allez essayer de récupérer le plus de points possible, illustré par des souris de différentes valeurs.

Au début du tour de jeu, on révèle une carte points, les souris en rapportent tandis que les vautours en font perdre. Ensuite, on place face caché tous en même temps une carte points, le joueur qui aura mis le plus de points gagnera la carte !

Stupide vautour est un jeu plus tactique qu'il n'en a l'air mais les parties s'enchaînent avec beaucoup de facilité, et de fous rires !



8 +



20 mn



2 - 5



Tactique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Au voleur

SMART GAMES



Raf Peeters



NR



N° 7566



Vite ! le voleur tente de s'échapper, il va falloir le bloquer avant qu'il ne s'échappe !

Dans ce jeu de logique, vous allez commencer par placer le voleur et les batiments sur le plateau de jeu. Ensuite, il va falloir placer les voitures de police en forme de pièces de tétris sur le plateau afin de bloquer le voleur.

Plus on avance dans le jeu, plus les défis proposés sont difficiles



7+



15 mn



1



Logique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Awalé



NR



NR

N° 6703



L'awalé est l'un des plus vieux jeu du monde. Il fait partie des jeux de récoltes, où l'on va devoir avoir plus de graine que son adversaire.

A son tour de jeu, on va "semer" nos graines chez l'adversaire, puis les récolter si les conditions le permettent.

Malgré son grand âge, l'Awalé est un jeu d'une grande richesse stratégique et très accessible pour tous !



8 +



15 mn



2+



Stratégie

BAF

GIGAMIC



Nina Håkansson et Rustan Håkansson



Tuuli Hypen et Lauri Bremer

N° 4388



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Chaque joueur incarne deux courageux aventuriers en quête de richesses dans un mystérieux donjon.

Chaque héros possède ses forces et faiblesses et vous allez « baffer » les monstres sensibles à vos forces avant vos adversaires.

Au fur et à mesure de vos combats, vous allez devenir plus fort et vous allez pouvoir vous mesurer à des monstres encore plus terrifiants !

À la manière d'un jeu vidéo, ce jeu propose un système de gain d'expérience très simple qui fera de vos héros les plus forts du donjon !



8+



20 mn



3 - 5



Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Bakari

TACTIC



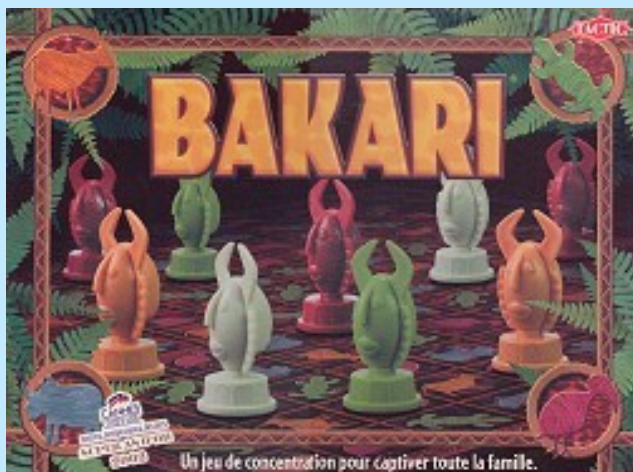
Virginia Charves



NR



N° 6225



7 +



30 mn



2 - 4



Stratégie

Dans Bakari, vous allez devoir faire traverser le plateau à vos masques avant vos adversaires.

Au début de la partie on révèle un symbole présent sur le plateau qui représentera une barrière infranchissable pour tous. Dès qu'un joueur fait sortir l'un de ses masques, le symbole change. Il va donc falloir faire preuve de stratégie afin d'anticiper les symboles présents et à venir, tout en déplaçant au mieux vos masques.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Ballast

GIGAMIC



Michael Sohre



NR



N° 5182



Retirer le plus de rondins possibles pour cumuler des points, en s'efforçant de ne pas modifier l'emplacement des autres rondins.



6 +



15 - 20 mn



2 - 4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Balloon pop

IELLO



Mikko Punakallio



Paul Laane



N° 5182



Dans le jeu Balloon Pop, vous allez éclater des ballons ... de façon méthodique ! Pour marquer des points, vous devez constituer des séries et éclater vos ballons, mais attention ! Vous devez choisir judicieusement vos ballons pour tenter de réaliser des séries parfaites. Pensez également à vider les lignes et les colonnes de votre plateau pour gagner encore plus de points en fin de partie... et flotter ainsi vers la victoire !



8+



30 mn



2 - 4



tactique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Bamboléo

ZOCH ZUM SPIEL



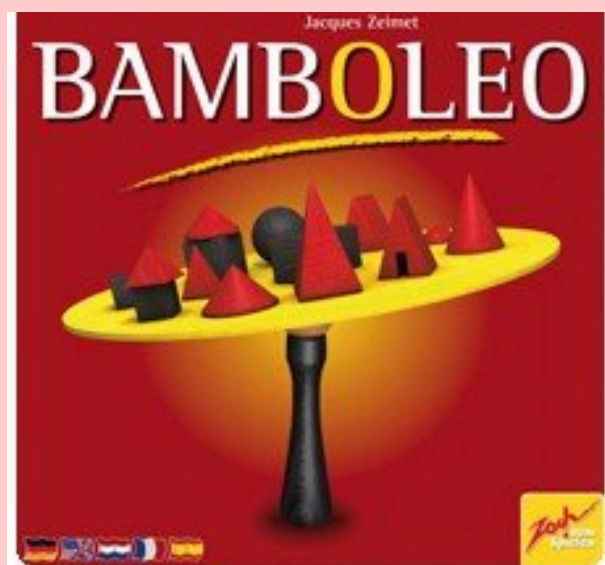
Jacques Zeimet



NR



N° 5050



Bamboleo est une voyage dans le monde merveilleux de la gravité. Des pièces en bois sur un plateau qui tient en équilibre sur une boule en liège au dessus d'un pied. Le but du jeu, enlever une à une les pièces en bois tout en préservant le fragile équilibre.



6 +



15 - 20 mn



2 - 7



Adresse

Bandido

HELVETIQ



Martin Nedergaard Andersen



Lucas Guidetti Perez

N° 3083



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans Bandido, les joueurs incarnent des empêcheurs de s'évader en rond...

Vous devrez jouer ensemble pour empêcher l'évasion d'un bandit. La seule façon de gagner est de boucher toutes les sorties possibles. Bandido est un jeu qui met en avant le plaisir de jouer ensemble.

Sa thématique sympathique, ses règles simples et ses parties toutes différentes en font un jeu particulièrement agréable qui vous tiendra en haleine petits comme grands !



6 +



15 mn



1 - 4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Bataille féministe

TOPLA



N.R



N.R

N° 1838



Marre du roi qui bat la dame ? Et si le roi et la reine étaient sur un même pied d'égalité ? Un jeu de bataille innovant où le roi et la reine battent le duc et la duchesse qui battent le vicomte et la vicomtesse. Une bataille féministe pour l'égalité et pour rêver grand.

Un jeu de 52 cartes, classique mais pas si classique...



6 +



15 mn



2 - 4



Affrontement



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Batik

GIGAMIC



Kris Burm



NR



N° 5849

A tour de rôle, chacun insère une de ses pièces dans le tableau, sans forcer son introduction. Le premier joueur dont une pièce dépasse du tableau perd la partie.



6 +



5-20 mn



2 -



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Battle Sheep

BLUE ORANGE



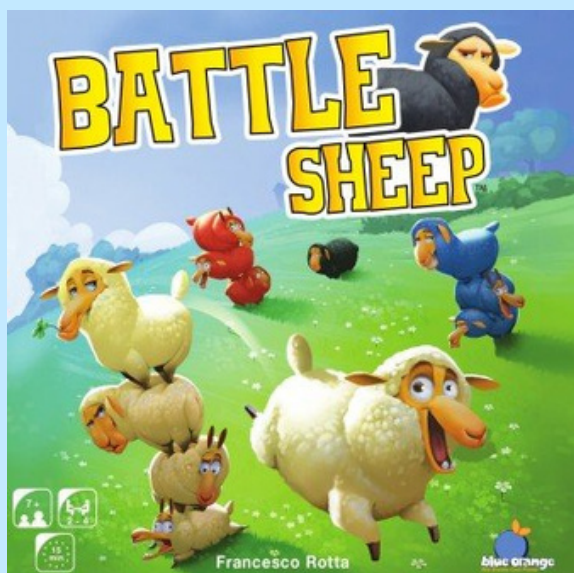
Francesco Rotta



Andrea Femerstrand



N° 6147



7 +



15 mn



2 - 4



Placement

Les moutons sont à l'étroit dans leur pré et rêvent de grands espaces. Chaque joueur dispose de 16 moutons rassemblés en une pile posée au bord du pré en début de partie. Le but est de conquérir le plus de pâturages en déplaçant judicieusement ses piles de moutons d'un bout à l'autre des lignes de prés, tout en essayant de bloquer les moutons adverses. On peut diviser sa pile comme on le souhaite à condition de laisser au moins un mouton sur le point de départ. Un jeu tactique et fun !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Bazar Bizarre

GIGAMIC



Jacques Zeimet



Gabriela Silveira



N° 7663



6 +



30 mn



2 - 8



Rapidité

Le fantôme a trouvé un appareil photo dans son grenier et il décide de prendre tout un tas de photos. Seulement après développement, il s'aperçoit qu'elles ont toutes un problème !

Dans ce jeu, ça va être à vous de trouver le plus rapidement possible quel est l'objet manquant de la couleur manquante sur chaque photo. Un fantôme gris sur un fauteuil bleu ? C'est la bouteille verte qu'il va falloir prendre avant les autres !

Bazar bizarre est un jeu rapide et amusant où votre sens de l'observation sera mis à rude épreuve !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Beurky Sneaky

DUJARDIN



NR



NR

N°

7663



Le serpent gourmand a avalé tout un tas de choses et c'est à vous de les récupérer ! Osez - vous mettre la main dans la bouche pleine de crocs de l'animal ?

Si oui, gare à ce qu'il ne referme pas sa mâchoire sur vous !



6 +



5 - 10 mn



2 - 4



Adresse

Big bug panic

DRÔLES DE JEUX



Antoine Bauza, Bruno Cathala



Miguel Coimbra

N° 5581



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Beurk, les insectes sont de sortie et il va falloir en attraper le plus possible. Chacun son tour, on révèle une carte de son tas en annonçant un numéro entre 1 et 8.

Si le numéro de la carte correspond à celui annoncé, il faut être le plus rapide à taper sur le tas ! Le premier qui tape récupère le tas central et recommence !

Rapide et amusant, ce jeu appelle les revanches !



6 +



15 mn



2 - 5



Rapidité

Bisikle

ZBALL



Tonton Z



NR



N° 6697



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Ce jeu de bille se joue sur une piste à construire à la façon des circuits automobiles électriques, avec une bille, et qui reproduit sur le plastique dur de la piste le mouvement si particulier de la bille dans le sable. Absolument bluffant que ce soit sur le plat ou en côte !

Vous jouerez ici une course de vélo, et vous allez envoyer des pichenettes dans la bille afin de faire avancer votre cycliste !



6 +



20 mn



1 - 4



Adresse

Block Ness

BLUE ORANGE



Laurent Escoffier



Christine Alcouffe, Simon Douchy

N° 6752



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les monstres sont de sortie !
Dans Block Ness, vous contrôlez un serpent géant et vous allez tenter d'être le plus grand possible pour pouvoir être vu des touristes ! Mais le lac est trop petit pour tout le monde et il va falloir ruser pour s'étendre !
A la manière d'un Blokus mais en 3D, Block Ness va vous demander d'analyser le jeu de vos adversaires afin de placer la meilleure pièce au bon moment !



8 +



20 mn



2 - 4



Placement

Blokus

WINNING MOVES



Bernard Tavitian



NR

N° 6210

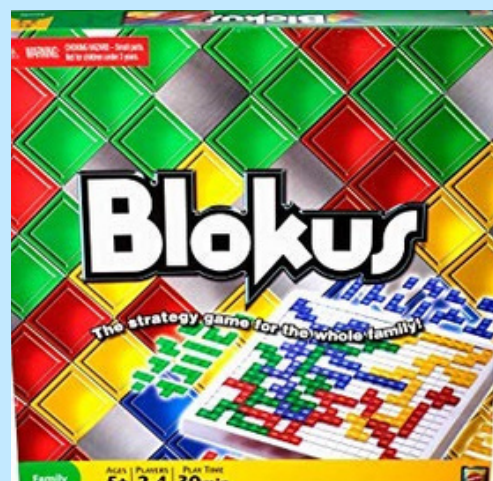


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Un plateau de 400 carrés, 84 pièces de jeu, jusqu'à 4 joueurs, Blokus est un jeu de réflexion où chaque coup peut être lourd de sens.

Chaque pièce est différente et chaque partie est unique.

Vous occupez l'espace et vous bloquez vos adversaires tout en prenant garde à ne pas vous bloquer vous même!



8 +



20 - 30 mn



2 - 4



Tactique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Bluff à la française

TOPLA



Marie Briand



Marie Briand



N° 6112



6 +



15 mn



1 - 10



Bluff ou rapidité

Faites connaissances avec des femmes incroyables ! Cette femme est - elle aviatrice, peintre ? A - t - elle fait la guerre ?

Soit on décide de jouer en rapidité, et il va falloir placer vos cartes en fonction de leurs attributs le plus vite possible, soit on joue en bluff et on va faire croire que notre main s'adapte mieux à la proposition d'attribut du centre de la table.

Avec les 2 modes de jeux proposés dans la boîte, apprenez en plus sur ces femmes qui ont fait l'Histoire !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Boggle

HASBRO



Alan Turoff



NR



N° 4160



Secouez, prêts ? partez !

Dans Boggle, vous allez devoir retrouver le plus de mots possible avec les dés présents sur le plateau en un minimum de temps. Le joueur qui en trouve le plus gagne la partie !



8 +



15 mn



1 - 10



Lettres

Boggle junior

PARKER



NR



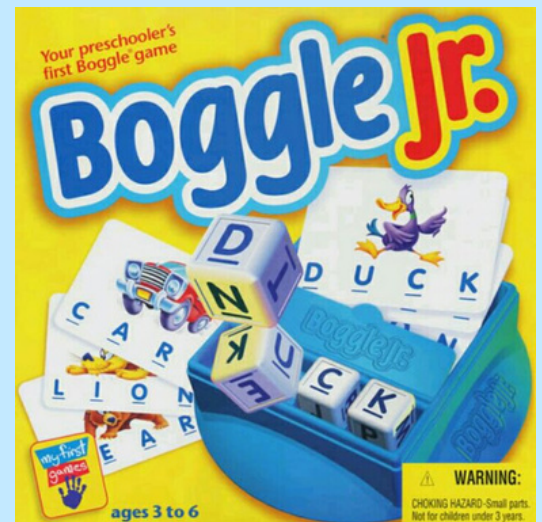
NR

N° 4267



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans cette adaptation du célèbre jeu Boggle, vous allez devoir écrire, sans vous tromper l'animal ou l'objet en 3 ou 4 lettres représenté sur la carte.



6 +



10 mn



1 - 4



Lettres



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Bonbons

GAMEWORKS



Marc André



Mathieu Leyssenne

N° 7113



"Bonbons" est un jeu reprenant le principe du memory où vous allez devoir être le premier à retrouver vos bonbons.

Mais attention ! Les autres joueurs peuvent retrouver vos propres bonbons pour vous les piquer. Sans compter sur quelques surprises agréables ou pas qui traînent dans le paquet...



7 +



15 mn



2 - 6



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Boop

LUCKY DUCK GAMES



Scott Brady



Curt Covert



N° 2922



10 +



30 mn



2



Tactique

Dans le jeu Boop, alignez trois chatons pour les transformer en chats... et alignez trois chats pour gagner.

Mais ça n'a rien de facile, puisque vos adversaires et vous passez votre temps à « booper » des chatons dans tous les sens : ils n'en font qu'à leur tête !

Parviendrez-vous à « booper » correctement vos chats pour décrocher la victoire ou serez-vous éjecté du lit ?

Brainstorm junior

PARKER



NR



NR

N° 4267



Association
**Le Manège
aux Jouets**

En équipe, vous allez devoir trouver le plus de mots possible en commun autour d'un thème donné.

Les thèmes sont adaptés aux plus jeunes joueurs ce qui permet de faire de Brainstorm jr un jeu pour toute la famille



7 +



40 mn



2 - 20



Ambiance

Braverats

BLUE ORANGE



Seiji Kanai



Christophe Swal

N° 6858

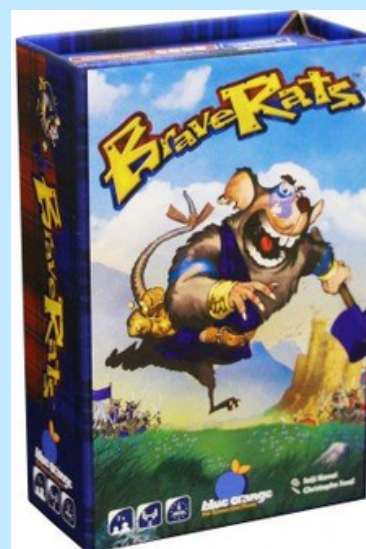


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les tribus des Yarg et des Applewood s'affrontent pour conquérir le trône du roi des Rats et contrôler le royaume.

Ce jeu se gagne en 4 manches à coup de cartes personnage : chacun mise une carte et celle de la plus forte valeur l'emporte. Oui mais, c'est sans compter avec le pouvoir spécial de chaque carte qui modifie sans cesse les rapports de force.

Des manches très rythmées et même des variantes pour rendre les parties encore plus tactiques. A emporter partout car la boîte se glisse aisément dans une poche.



7 +



5 mn



2



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Bubbles

PIATNIK



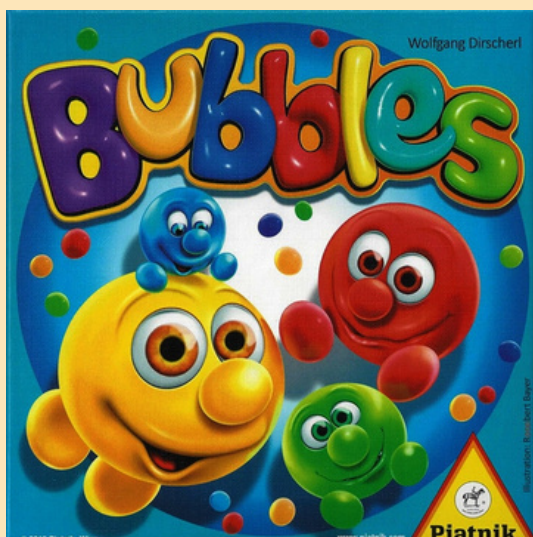
Wolfgang Dirscherl



NR



N° 7423



Bubbles est un jeu d'observation et de rapidité ! Sur chaque carte, 4 drôles de bulles colorées de tailles différentes.

Sur les 4 dés bleu, jaune, rouge et vert, les nombres de 1 à 24. Le plus grand nombre est-il sur le dé rouge ? Le plus petit sur le dé bleu ? ou vert ? Trouve le plus vite la carte correspondant à la combinaison des dés !

2 niveaux de difficulté permettent à ce jeu d'évoluer avec vous !



6 +



15 mn



2 - 4



Rapidité

Buteur

MB



NR



NR

N° 4431



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Revivez le foot à la maison !
Dans buteur, vous incarnez une équipe et vous allez devoir, comme sur le terrain, marquer plus de buts que votre adversaire.

Pour cela, on va se servir de cartes qui vont définir les actions que l'on va faire avec le ballon. Si l'on tente un tir, l'adversaire va devoir user de l'une de ses précieuses cartes "gardien" pour arrêter le ballon. Comme avec le sport, la tactique va être primordiale pour pouvoir gagner la partie !



7+



15 mn



2 - 4



Stratégie

Cabanga

GIGAMIC



Michael Modler



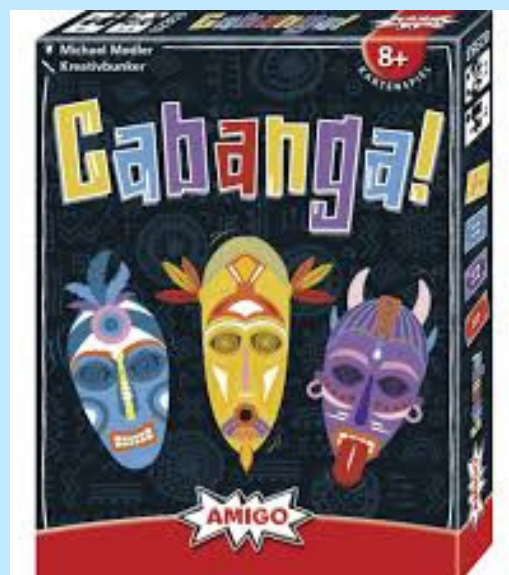
Kreativbunker

N° 2770



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Débarrassez-vous le plus rapidement possible des cartes que vous avez en main en les plaçant astucieusement car elles vous rapporteront des points négatifs à la fin du jeu. Mais tout ceci serait trop simple si les autres personnes autour de la table ne vous refilaient pas de cartes lorsqu'un trou se forme entre deux valeurs ! Qui aura le moins de points négatifs après plusieurs manches et gagnera sur un dernier "Cabanga" ?



8 +



30 mn



3 - 6



Stratégie

Callisto

UNIVERSITY GAMES



Reiner Knizia



NR

N° 6989



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Callisto est un jeu de placement dans lequel vous allez devoir placer vos pièces de tétris sur le plateau, tout en essayant de bloquer vos adversaires.

rapide à prendre en main, ce jeu est une version simplifiée de blokus adapté pour les plus jeunes



8 +



30 mn



2 - 4



Placement

Captain Flip

PLAYPUNK



Remo Conzadori, Paolo Mori



Jonathan Aucomte

N° 5366



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Captain Flip est un jeu d'une simplicité évidente qui s'explique en moins de temps qu'un tir de boulet de canon. À votre tour, tirez une tuile du sac. Elle vous plaît ? Gardez-la ! Vous ne l'aimez pas ? Retournez-la ! Placez-la ensuite sur votre plateau pour former votre équipage



8 +



30 mn



2 - 5



Placement



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Captain Silver

QUEEN GAMES

Wolfgang Dirscherl et Manfred



Reindl



NR



N° 4944



6 +



20 mn



2 - 4



Parcours

A l'abordage ! Captain Silver vous lance un vrai défi de pirates !

Tous les joueurs jouent en même temps et doivent fouiller leurs sacs à la recherche des bons objets.

Dès qu'un joueur trouve l'objet qu'il lui faut, il le sort rapidement de son sac et le pose sur le plateau.

Pour chaque objet bien placé, les joueurs gagnent des pièces d'or ou ont la possibilité de faire avancer leur bateau pirate vers l'île aux trésors afin de récupérer de précieux coffres.

Mais attention : tous les objets piochés qui n'ont pas leur place sur le plateau iront directement sur l'île du volcan et il faudra payer pour les récupérer.

Alors, qui sera le meilleur capitaine et arrivera à rassembler le plus de richesses à la fin des trois manches ?



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Cariboooh !

KOSMOS, TILSIT



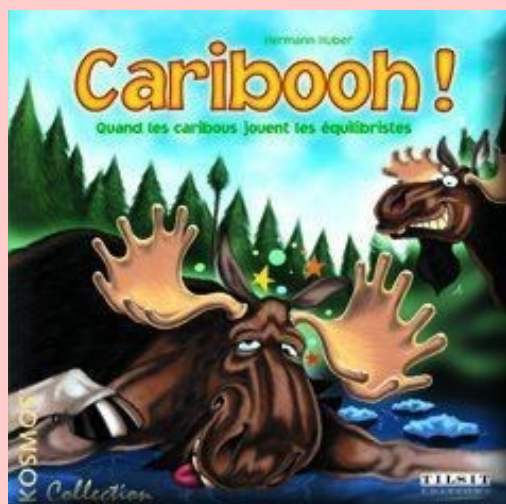
Hermann Huber



NR



N° 5842



Deux caribous se trouvent face à face sur les deux rives opposées d'une rivière.

Chacun veut atteindre l'autre rive, tout en gardant ses sabots au sec. Pour cela chaque caribou dispose de troncs d'arbres, mais en nombre insuffisant.

Pour être le premier de l'autre côté de la rivière, vous n'avez qu'une seule solution, vous servir des troncs d'arbre de l'autre caribou.



6 +



15 mn



2



Adresse

Cartagena

OYA



Leo Colovini



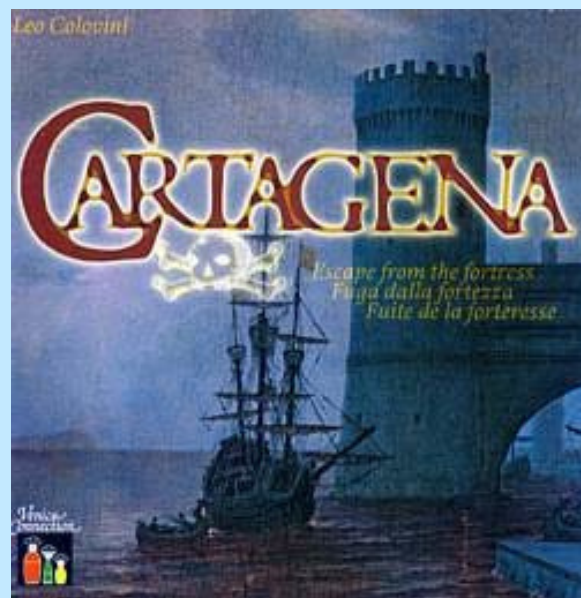
NR

N° 5986



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans la prison de Cartagène, vos amis pirate cherchent à s'enfuir. Vous devez être le premier à faire sortir vos 6 pirates de la prison. Pour cela, vous allez jouer une à trois cartes qui vont déplacer l'un de vos pirates sur le symbole correspondant. Si une case est occupée, on avance encore plus. Ce jeu de stratégie est tout adapté pour les joueurs patients qui attendent le bon moment pour jouer leurs meilleurs coups !



8+



40 mn



2 - 5



Stratégie

C'est mon fort

MJ GAMES



Dominique Ehrhard



NR

N° 1585, 3421



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Voilà un jeu qui fait appel à la mémoire et la stratégie.

Dans c'est mon fort, vous devrez construire une muraille de château en alignant les cartes de la plus petite à la plus grande. Mais attention ! Si vous choisissez de ne pas prendre l'une des cartes centrale, vos adversaires peuvent s'en emparer.



6 +



20 mn



2 - 4



mémoire

Chass Monstres

SCHMIDT



NR



NR

N° 4661



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Attention, les monstres sont lâchés !
Surtout, ne les laissez pas
s'échapper !

Celui qui voit un monstre doit
rapidement utiliser sa tapette à
monstres. Mais regardez
précisément ce qu'affiche le mixeur
à monstres, car ces petites bêtes se
ressemblent beaucoup.

Le premier qui a attrapé 5 monstres
gagne cette chasse aux monstres
amusante.



5 +



15 mn



2 - 4



Adresse

Château de carte

RAVENSBURGER



Thomas J. MacMahon



Michael Wollert

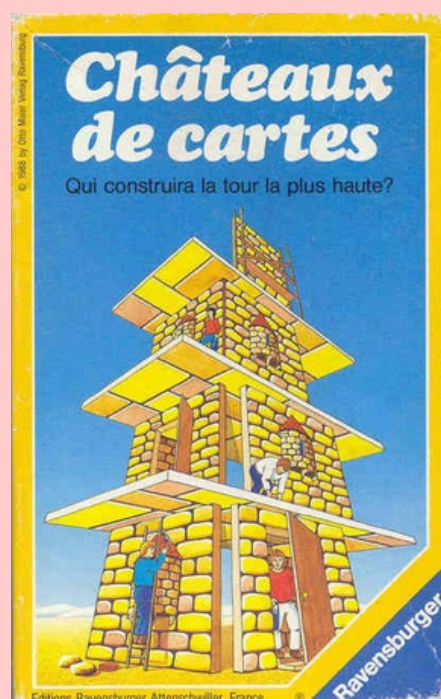


N° 6847



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Enfin un château de cartes qui tient debout ! Enfin pas vraiment, car il comporte toujours un risque de tout faire dégringoler !



6 +



15 mn



2 - 4



Adresse

Chili dice

GIGAMIC



Andy Daniel



Barbara Spelger



N° 2093



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu de dés, très proche du yam, vous allez devoir réaliser les meilleures combinaisons pour gagner des points. A votre tour, vous pouvez lancer autant de fois que vous le souhaitez. Enfin presque car chaque joueur pour la totalité de la partie ! La face rouge des dés apporte une nouvelle manière de calculer ses points et va rehausser le chili du jeu !



8 +



20 mn



1 - 4



dés



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Chocologique

THINK FUN



NR



NR

N°

7252



A partir d'indices donnés sur le livret, il va falloir placer vos chocolats sur le plateau. 4 niveaux de difficulté vont vous permettre de moduler vos parties et de réaliser un défi vous correspondant !



8 +



15 mn



1



Logique

Chop Chop

DJECO



Alexandre Droit



Christophe Gilet

N° 6239



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Sur un magnifique plateau représentant une cuisine carrelée de tuiles, quatre souris essayent de ramasser tout le fromage pendant qu'un chat est à l'affût pour les attraper. Ce qui signifie que les souris coopèrent et que le chat se débrouille seul. Le chat veut manger les souris et les souris les fromages. Pour gagner, les souris devront faire preuve d'audace alors que le chat devra rester concentré. Porté par un matériel superbe et immersif, Chop ! est un jeu asymétrique, simple et malin qui laisse une belle part au hasard tout en permettant aux plus jeunes de développer des stratégies. Jouer le chat ou les souris donne des sensations de jeu délicieusement différentes et le jeu s'avère aussi bon à 2 qu'à plus. t.



6 +



30 mn



2 - 5



Coopération

Chromino

REPOS PRODUCTIONS



Antoinne Bauza, Bruno Cathala



Miguel Coimbra

N° 5324



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les chrominos sont des dominos avec 3 couleurs sur eux. Le but du jeu est de s'en débarrasser en les associant avec ceux présent sur la table.

Plus accessible que les dominos classiques, Chromino n'en reste pas moins un jeu tactique très prenant.



8 +



30 mn



1 - 8



Stratégie

Chute à gogo

RAVENSBURGER



Max J. Kobert



Tapiro Design

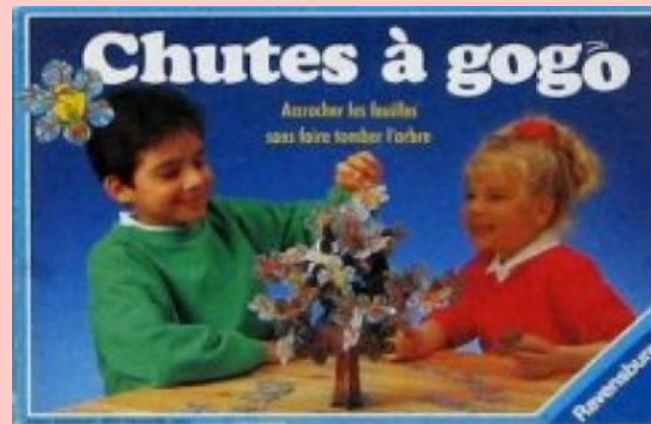


N° 3640



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Chutes à gogo est un jeu d'adresse où il faut accrocher toutes les feuilles sans faire tomber l'arbre. Celui qui fait tomber l'arbre perd la partie !



5 +



10 mn



1 - 4



Adresse

Club des aventuriers

WILSON JEUX



Henrik Havighorst, Mathias Spaan



Felix Wermke

N° 5356



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous avez déjà combattu un grand requin blanc avec un fer à repasser et du rouge à lèvres ? Ou chasser un ennemi avec une boule à facettes et du chewing-gum ? Non ?

L'heure est venue ! Bienvenue au Club des Aventuriers !

Ensemble, vous allez vivre des aventures décoiffantes et maîtriser une grande variété de défis avec des méthodes inhabituelles et des idées folles.



8 +



30 mn



2 - 5



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Cluedo

HASBRO



Anthony Ernest Pratt et Elva Pratt



NR



N° 5630



Grand classique du jeu de société, Cluedo est un jeu d'enquête qui va vous demander de retrouver l'assassin en procédant par élimination.

Posez les bonnes questions aux bons endroits pour découvrir qui a fait le coup !



8 +



45 mn



2 - 6



Enquête

Coco Crazy

RAVENSBURGER



H Bücken



B Forth



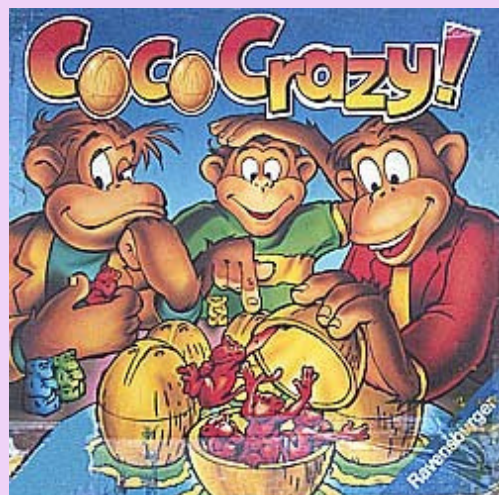
N° 4812



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans Coco Crazy, il va falloir être le premier à récupérer 6 singes de couleurs différentes, cachés dans des noix de coco.

Ce qui peut sembler facile ne l'est pas pour autant ! En effet, les noix de coco changent tout le temps de place et le plateau tourne sur lui même, ce qui rend les choses un peu plus compliquées



7+



20 mn



2 - 8



Mémoire



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Cocotaki

AMINGO SPIEL



Haim Shafir



Oliver Freudenreich et Ran Arieli



N° 5787



5 +



15 mn



2 - 10



Cartes

Les animaux sont de sortie !

Dans Cocotaki, il va falloir être le premier joueur à ne plus avoir de cartes en main. A la manière d'un Uno, à son tour, on va pouvoir jouer une carte de la même couleur ou le même animal que la carte centrale. Sauf qu'en plus, au moment de poser sa carte, il faut pousser son cri !

Plusieurs variantes et règles additionnelles vont embrouiller encore plus vos parties.

Un jeu hilarant !

Code de Vinci

WINNING MOVE



Eiji Wakasugi



NR

N° 6281



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Code de Vinci est un jeu de déduction où vous allez essayer de deviner la combinaison de tuiles de votre adversaire.

A son tour, on pioche une tuile puis on devine une tuile de son adversaire.

Le dernier joueur en lice remporte la partie !



7 +



15 mn



2 - 4



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Color addict Fruity

GIGAMIC



Wolfgang Kramer



Franz Vohwinkel



N° 534



Dans color addict fruity, il va falloir se débarrasser de ses cartes le plus vite possible !

On joue ses cartes soit en superposant les fruits représentés, les mots écrits, ou les 2 ou l'inverse. Oui oui, ce jeu met vos nerfs à rude épreuve pour votre plus grand plaisir !



10 +



15 mn



2 - 6



Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Connect ortho

BLAM!



Olivier Mahy



Olivier Fagnère

N° 6117



6 +



15 mn



1 - 4



Observation

Connect'Ortho reprend le concept passionnant du dessin-mystère où les joueurs doivent relier des points entre eux pour révéler le dessin caché.

Tout en conservant les principes de base de « Connecto », cette nouvelle version, mélangeant dessin et mot, permet d'accompagner l'enfant dans l'apprentissage de la lecture, de l'encourager dans sa progression, d'améliorer sa prononciation et sa capacité d'observation.

Le jeu se décline en trois niveaux de lecture différents, ce qui permet aux joueurs de choisir un niveau de difficulté adapté à leur compétence en lecture. Cela permet aussi de mémoriser les mots et de les reconnaître plus facilement au fil des parties.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Conquêtes

ATALIA



Cesare Mainardi



Gael Lannurien



N° 4928



Dans ce jeu rapide de conquêtes, vous allez agrandir votre territoire tout en repoussant les attaques de vos adversaires. Jouez vos cartes au bon moment afin d'étendre votre territoire le plus possible !



8 +



30 mn



2 - 4



Conquête



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Convoi express

IELLO



David Thompson



Claus Stephan



N° 5497



Dans ce jeu de coopération, vous devez acheminer toutes les marchandises demandées au port de Marseille. Multipliez les trains sur la voie ferrée et positionnez les aiguillage de manière optimal. Mais votre plus grand ennemi est le temps et le moindre retard vous sera difficilement pardonné !



10 +



60 mn



2 - 4



Coopération

Cortex kids

CAPTAIN MACAQUE



Nicolas Bourgoïn et Johan Benvenuto



Sébastien Lopez

N° 7555



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous allez affronter vos adversaires autour de différentes épreuves : de la rapidité, des réflexes, de la logique et autres mathématiques.

Ce jeu rapide et amusant met les méninges de tous les joueurs à contribution !



6 +



15 mn



2 - 6



Ambiance

Côt côté conquête

LUCKY DUCK GAMES



Alejandro Pazarán,



Ivan Escalante

N° 3819



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous allez affronter vos adversaires autour de différentes épreuves : de la rapidité, des réflexes, de la logique et autres mathématiques.

Ce jeu rapide et amusant met les méninges de tous les joueurs à contribution !



8 +



15 mn



2 - 4



cartes



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Course en ballons

TACTIC



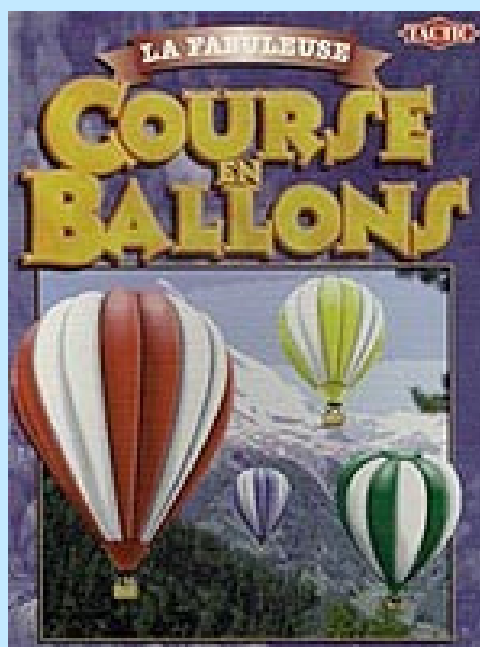
Nick Sewel



NR



N° 5429



8 +



30 mn



2 - 8



Parcours

Envolez-vous dans le ciel, qui sera arrivé en premier ?

Dans la Course en ballons, chaque joueur va devoir faire arriver ses ballons à la ligne d'arrivée. Au début de partie, chaque joueur va recevoir 3 ballons qu'il va garder face cachée. Plusieurs joueurs peuvent avoir les mêmes. On va ensuite faire avancer ou reculer les ballons à l'aide de cartes. Plusieurs cartes permettent d'ajouter du piment à la course, comme la carte éclair qui oblige à retourner à la case départ. Serez vous le premier ?



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Cracklist

YAQUA STUDIOS



Pierre Faucon



Charlotte Faucon



N° 6337



8 +



30 mn



2 - 8



Parcours

Finies les catégories du p'tit bac : Prénoms, Métiers, Pays ou Villes... Crack List a repris le meilleur du petit bac pour créer le nouveau jeu de cartes d'ambiance en famille ou entre amis. Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes. Vous recevez huit cartes et une liste thématique, piochée et révélée au début de la partie. Chaque joueur a vingt secondes pour trouver une réponse qui commence par la lettre de l'une de ses cartes lettres. Par exemple, pour la liste « mots qui riment en -uche », on peut citer « Autruche » en jouant notre carte A. Le twist de ce jeu se trouve avec les cartes Action, qui permettent de changer de liste, de passer le tour du joueur suivant, de changer de sens, faire piocher des cartes, etc.

Crazy cups

GIGAMIC



Haim Shafir



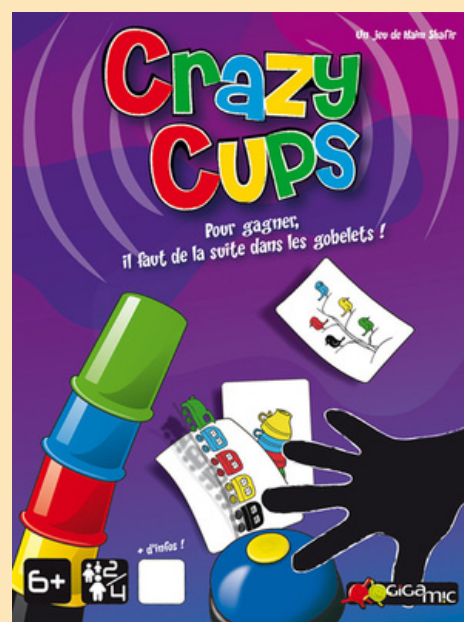
NR

N° 5448



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Votre but ? Empiler ou aligner vos 5 gobelets de couleur le plus vite possible en fonction de la carte posée. Il va falloir ne pas s'emmêler les gobelets afin d'être le plus rapide ! Crazy cups est un jeu mêlant adresse et rapidité, très fun et rapide. Les parties se succèdent sans que l'on s'en rende compte !



6 +



20 mn



2 - 4



Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Crôa

DARWIN PROJECT



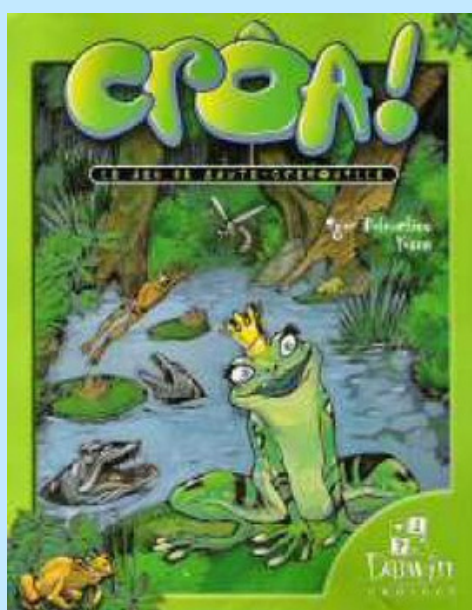
Igor Polouchine



yoann



N° 6262



Prenez le contrôle de la mare !
Dans crôa, vous incarnez une reine
des grenouilles et vous voulez
étendre votre territoire le plus loin
possible.

Bondissez sur le plateau de jeu en
rebondissant sur les nénuphars,
créez de nouveaux guerriers en vous
reproduisant avec les mâles et
écrabouillez vos adversaires en
sautant dessus !

La plateau modulable de ce jeu offre
un grande rejouabilité et des parties
intenses !



8 +



30 mn



2 - 4



Stratégie

Croassimo

DJECO



Antoine Rabreau



NR

N° 5308



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le but de ce jeu est de récupérer le plus de moustiques possibles. A son tour, on fait sauter la grenouille dans la boîte de jeu. La case sur laquelle atterit celle-ci va déterminer le nombre de cases que l'on va avancer.

On va ensuite piocher des cartes en fonction de la case d'arrivée et on va espérer piocher des moustiques !

Adresse et tactique, voilà la combinaison de ce jeu très amusant et accessible pour tous !



5 +



15 mn



2 - 4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Crossing

SPACE COWBOYS



Yoshiteru Shinohara



Charlène Le Scanff



N° 6046



7 +



15 mn



3 - 6



Collecte

Vous incarnez un peuple féérique en quête de diamants, mais vous n'êtes pas seuls ! Les autres peuples veulent aussi le butin et n'hésiteront pas à vous voler votre précieuse collecte.

Dans ce jeu, on joue tous en même temps, on compte jusqu'à 3 et on pointe du doigt la zone de diamants qui nous intéresse. on peut soit pointer une zone commune ou bien la zone de collecte de nos adversaires ! Il va donc falloir se protéger, au risque de perdre un tour afin de récolter le plus possible de pierres précieuses !

Cubeez

BLUE ORANGE



Treo Game Designers



Stéphane Escapa

N° 4513



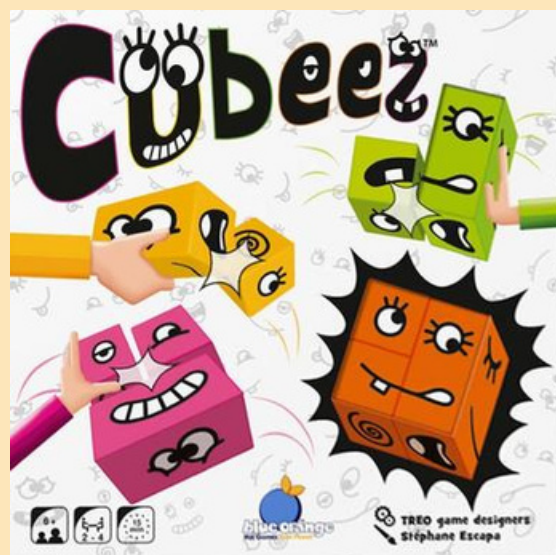
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Chaque joueur prend 3 cubes de la même couleur .

On retourne une carte visage. Tous les joueurs en même temps tournent leurs cubes, les placent côte à côte, les superposent, etc.

Le premier qui reconstitue le visage de la carte objectif tape sur la pioche et remporte la carte, si son visage est bien le bon...

Cubeez est facile à mettre en jeu, amusant et fait travailler la logique spatiale !



6 +



15 mn



2 - 4



Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Cubirds

CATCH UP GAMES

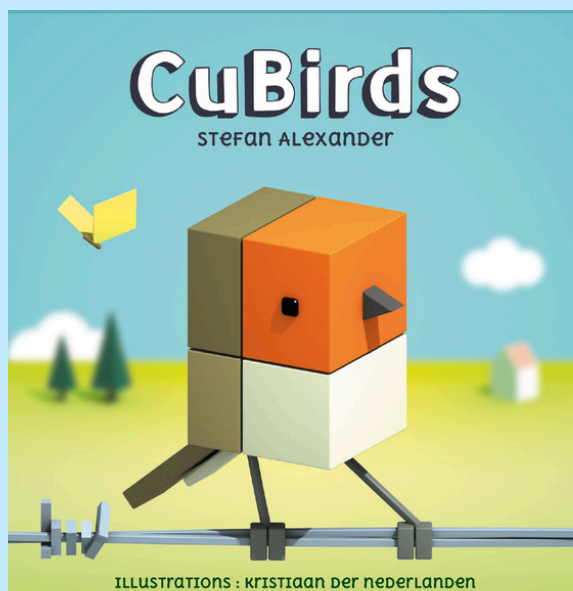


Wolfgang Kramer



Franz Vohwinkel

N° 7644



8 +



20 mn



2 - 5



Stratégie

Comme tous les étés, les oiseaux s'arrêtent sur les clôtures des campagnes. Mais au moment de repartir, ils n'arrivent plus à s'organiser. Il faut donc les aider à retrouver le chemin de leur nid. On a 8 cartes oiseau en main et on va devoir les combiner afin de faire des envolées qui nous rapprochent de la victoire, tout en prenant garde à ne pas trop satisfaire nos adversaires.

Avec son design graphique surprenant, on se retrouve face à un jeu à la fois simple à comprendre et rapide à prendre en main. Mais, les choix cornéliens qu'il offre à chaque tour, les opportunités qu'on peut laisser à un joueur, les deux façons de gagner induisent de multiples stratégies.

Dames et Echecs

REPOS PRODUCTIONS



Antoinne Bauza, Bruno Cathala



Miguel Coimbra

N° 7436



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans cette boîte, vous trouverez 2 grands classiques du jeu de société, les dames et les échecs.

Ces jeux stratégiques ancestraux peuvent s'apprendre rapidement, mais ils peuvent prendre beaucoup de temps à maîtriser



7 +



50 mn



2



Stratégie

Dames tactile et relief

HANDY SYSTEM



N.R



N.R

N° 5096



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Equipé de repères tactiles, ce nouveau jeu de dames tactile et relief va ravir les joueurs aveugles et malvoyants, autant que les personnes bien-voyantes.



7 +



50 mn



2



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dard dard

GIGAMIC



Wolfgang Kramer



Franz Vohwinkel

N° 3137



7 +



15 mn



3 - 5



Triche

Le retour du jeu où la triche et permise, voire obligatoire ! Vous allez devoir être le premier à vous débarrasser de vos cartes soit en les jouant, soit en trichant. Mais attention, le ver de terre veille au grain et il va falloir être rusé pour se séparer de ses cartes sans se faire prendre.

Avec ses règles simples et une mécanique très originale, Dard dard est un jeu d'ambiance où il va falloir être attentif aux autres pour pouvoir gagner la partie.

Pour les habitués du jeu Mito, le principe reste le même mais cette version améliorée apporte plus d'interactions entre les joueurs.

Deblok

FOX MIND



Jeppé Norsker



NR

N° 7674

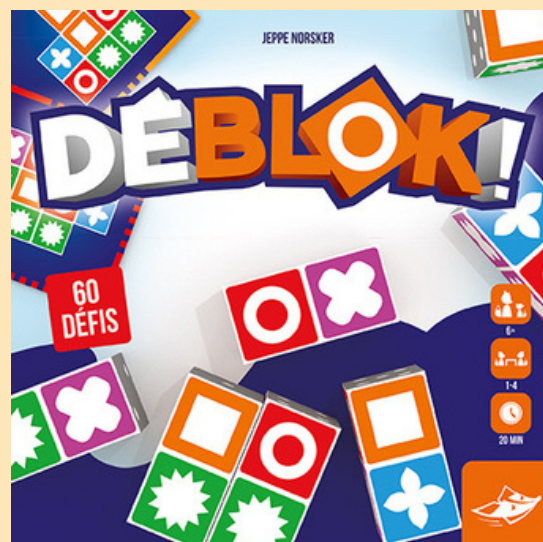


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Chaque joueur avec ses 5 blocs recouverts de 8 formes géométriques colorées, essaie de reproduire la figure proposée par la carte.

Très rapide à prendre en main avec ses 5 niveaux de difficultés, il permet aux joueurs d'adapter leurs parties. Ce jeu est rapide et amusant. Les formes et couleurs contrastés permettent aux joueurs malvoyants de pouvoir jouer sans avoir à modifier la règle.

Un jeu qui attire l'oeil, des blocs qui rendent dingues !



6 +



20 mn



1 - 4



Rapidité

Dédale

SUBVERTI



Jérémy Partinico, Romaric Galonnier



Baptiste Perez

N° 5387



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Selon la mythologie grecque, le roi Minos de Crète chargea un jour l'architecte Dédale d'une tâche colossale : ériger un labyrinthe inextricable, dont nul ne pourrait trouver la sortie.

Cet édifice avait pour dessein de maintenir éternellement captif le redoutable Minotaure, une créature mi-homme mi-taureau, dans ses dédales impénétrables...

Dédale est un jeu coopératif de placement de cartes dans lequel vous incarnez les assistants du légendaire architecte éponyme. Votre objectif : Réussir à allier vos cartes pour enfermer le Minotaure au cœur du Labyrinthe, en relevant 10 défis à la difficulté progressive.



8 +



30 mn



1 - 4



Coopération

Dékal

GIGAMIC



Claude Clément



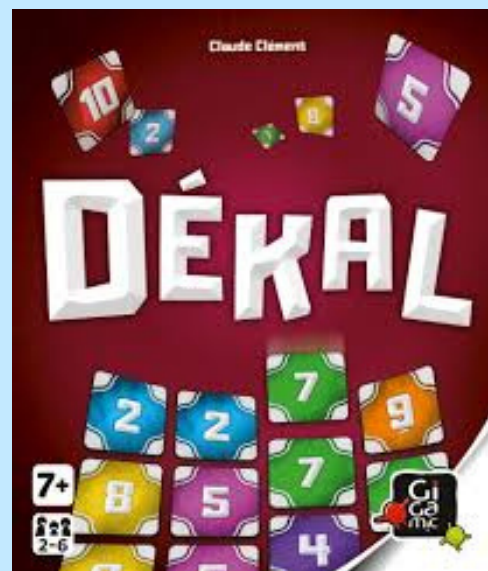
Joey

N° 5387



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dékal est un jeu de cartes rapide et simple où vous allez tenter d'agencer au mieux vos cartes afin de marquer le moins de points possible. Mais attention, vos adversaires ou le manque d'anticipation peuvent désorganiser toute votre stratégie !



7 +



20 mn



2 - 6



Cartes

Détective Malin

HABA



Jepppe Norsker



NR

N° 7674



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Quatre détectives sont à la poursuite d'un même brigand.

Pour déplacer les détectives, les joueurs doivent appuyer sur les côtés du plateau qui s'incline et fait glisser tous les personnages dans la même direction, jusqu'au premier obstacle de la ville qui se présente. En manipulant habilement les inclinaisons de plateau, les joueurs doivent parvenir à capturer le brigand.



6 +



20 mn



2 - 4



Adresse

Détrak

GIGAMIC



Reiner Knizia



NR

N° 3656



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Datrak est un jeu de dés ultra-rapide et intuitif. A voter tour, vous allez lancer les 2 dés puis chaque joueur va noter le résultat sur sa feuille de score. En fonction de l'agencement des symboles, vous allez gagner des points.

Rapide à prendre en main, Détrak est un petit jeu de hasard où la chance et la prise de risque sont au rendez-vous !



8 +



10mn



1 - 6



Hasard



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Devine tête

MEGABLEU



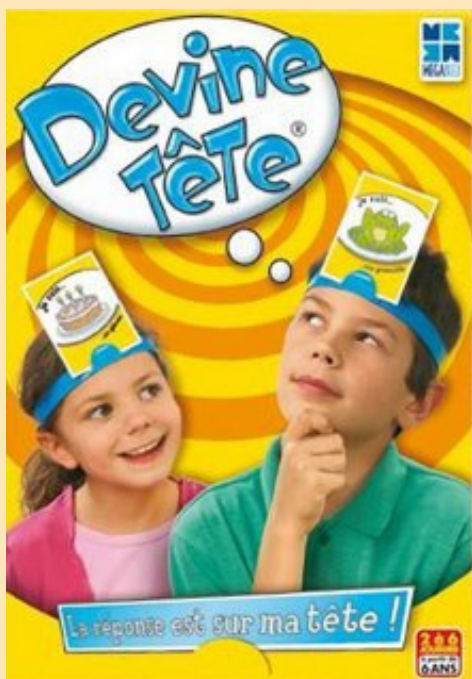
NR



NR



N° 5227



6 +



30 mn



2 - 6



Ambiance

Tirez une carte (sans la regarder) pour la fixer sur votre bandeau. Posez le maximum de questions en un temps limité pour deviner l'illustration de la carte qui est sur votre tête : animal, légume, fruit, objet !

Il faut se dépêcher car tout le monde le sait sauf vous !

En posant des questions aux autres joueurs (qui ne pourront répondre que par "oui", "non" ou

"peut-être"), devinez en un temps limité ce qui est sur votre carte.

Pour chaque carte devinée, vous éliminez un jeton. Le premier joueur qui n'a plus de jeton a gagné.

Un jeu simple et très amusant pour réunir petits et grands où il faudra être rapide et perspicace pour gagner !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dicycle dice

BANANA SMILE



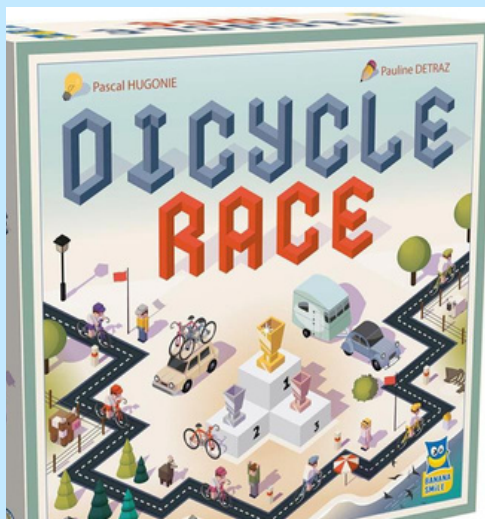
Pascal Hugonie



Pauline Détraz



N° 2775



C'est une journée idéale pour une petite course de vélo. Chaque joueur enfourche sa machine et c'est parti !

A son tour, on va lancer les dés et tenter de réaliser des combinaisons inscrites sur les cartes pour nous faire avancer.

Petit jeu amusant, Dicycle dice est un premier pas vers les jeux de dés !



7 +



30 mn



2 - 6



Dés



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Difference junior

GIGAMIC



Christophe Boelinger



Nathalie Janer, Nicolas Gervais, Elodie

Bossrez et Amandine Gardie



N° 2898



Trouvez la différence en votre carte
et la carte commune avant votre
adversaire !

Rapide à prendre en main et
accessible, ce jeu de différences va
faire travailler votre sens de
l'observation !



6 +



15 mn



2 - 6



Observation



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dino pic nic

BIOVIVA!



Frédéric Boulle, Mathieu Roussel



N.R

N°

2772



Nourrissez vos dinosaures : Comme tous les êtres vivants, les dinosaures n'avaient qu'un seul objectif : se nourrir et survivre suffisamment longtemps pour donner naissance à des bébés dinosaures. Qui saura créer les meilleures chaînes alimentaires pour donner naissance à plein de bébés dinos ?!



6 +



20 mn



2 - 4



Plateau

Dive

MB



Anthony Perone, Romain Caterdjian



Alexandre Bonvalot

N° 5559



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Progressez de plus en plus profondément en évitant de déranger les requins pour être le premier à vous emparer d'un beau bijou jeté au fond de la mer. Faites attention à votre oxygène, vous devez l'utiliser avec précaution et au bon moment pour garder la force d'atteindre le trésor.

Dive est un jeu utilisant la transparence des cartes pour faire vivre une expérience unique. Votre sens de l'observation sera au cœur du jeu mais la stratégie peut faire la différence. Les joueurs regardent tous ensemble, d'en haut, la pile de grandes cartes transparentes, essayant de discerner, par transparence, les dangers et les objets à collectionner. Le vainqueur est le plongeur qui repêche la pierre sacrée.



8 +



30 mn



1 - 4



Observation

Dix de chute

MB



NC



NC

N° 4571



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le jeu consiste à faire tomber les jetons de sa couleur, dans l'ordre et avant son adversaire.

Pour cela les joueurs actionnent des roues dont les encoches communiquent entre-elles.

Les jetons sont introduits par le haut et doivent terminer leur course dans le réceptacle situé en bas du mécanisme.

Le dix de chute est un jeu mécanique très intuitif adapté pour tous !



7 +



15 mn



2



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dixit

LIBELUD



Jean-Louis Roubira



Marie Cardouat



N° 6623



8 +



30 mn



3 - 6



Ambiance

Plongez dans le monde onirique de Dixit.

Dans ce jeu, vous allez donner vie à vos cartes, magnifiquement illustrées en les associant à un mot. Ensuite, chaque joueur va devoir choisir dans sa main une carte en rapport avec ce mot.

On va ensuite tous voter pour essayer de retrouver la carte du premier joueur. Si on choisit votre carte, c'est autant de points pour vous.

Avec ses multiples récompenses, Dixit est un jeu incontournable, qui peut se jouer sans règles et on prend plaisir à regarder les illustrations encore et encore ...

Dobble

IELLO



Denis Blanchot



Igor Polouchine

N° 6770



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dobble est en fait une multitude de mini-jeux qui reposent sur un principe commun : l'observation et la rapidité.

Chaque carte représente 8 symboles (tête de clown, lune, toile d'araignée...) et possède un et UN SEUL symbole en commun avec chacune des autres cartes. Il faut repérer, avant les autres, quel est ce symbole commun.

5 règles accompagnent ce classique du jeu afin de pouvoir jouer de la manière qui vous convient le plus !



5 +



10 mn



2 - 6



Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Donkey derby

FRANJOS

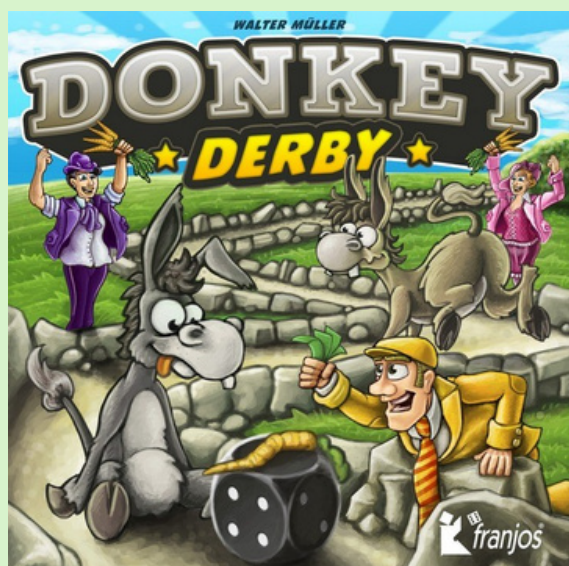


Walter Müller



Klemens Franz

N° 7580



8 +



15 mn



2 - 5



Paris

Le faux jeu pour enfants qui va vous faire tourner en bourrique !

Dans cette course de 5 ânes récalcitrants, on parie sur les 3 premiers arrivés, plus on parie tôt et plus on marquera de points à la fin : A chaque tour de jeu les joueurs peuvent faire un pari, puis chaque joueur lance le dé 5 fois pour déplacer chaque âne.

Mais bien sûr, ce que veulent les uns est contrarié par les objectifs des autres et par le dé (une face neutre empêche d'avancer un âne) sans compter le pont aux ânes qui oblige l'âne arrêté dessus à passer son tour.

Suspens et rebondissements garantis jusqu'à la ligne d'arrivée !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dorfromantik

GIGAMIC



Lukas Zach & Michael Palm



Paul Riebe



N° 1758



8 +



45 mn



1 - 6



Coopération

Plongez dans l'univers envoûtant de Dorfromantik, inspiré du jeu vidéo éponyme. Ce jeu de placement de tuiles coopératif vous transporte dans la création commune d'un village idyllique. Chaque joueur, à son tour, consulte ses camarades pour positionner astucieusement les tuiles tirées, sculptant ainsi un paysage enchanteur en réponse aux désirs de la population locale.

L'harmonie des éléments est la clé, tout comme l'accomplissement des missions qui se présentent.

Le décompte final des points s'établit selon les lignes de chemins de fer les plus longues, les cours d'eau les plus majestueux, les différents terrains et les objectifs brillamment atteints.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Draftosaurus

ANKAMA



Corentin Lebrat, Théo Riviere, Antoine Bauza, Ludovic Maublanc



Jiahui Eva Gao, Vipin Alex Jacob

N° 6085



8 +



30 mn



2 - 5



Placement

Après des années de recherches, les scientifiques ont enfin découvert le moyen de recréer les dinosaures !

Vous sautez donc sur l'occasion pour construire votre zoo et agencer du mieux possible ces créatures gigantesques !

Draftosaurus rend accessible une mécanique bien connue des joueurs, le draft, qui consiste faire passer à son voisin sa main de carte (ou ici de dinosaures) après en avoir choisi un.

On adore ici la simplicité des règles, devoir regarder ce que font nos adversaires tout en avançant dans son plan de jeu donneront à vos parties de Draftosaurus un côté stratégique et interactif



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dragomino

BLUE ORANGE



Marie Fort, Wilfried Fort, Bruno Cathala



Christine Deschamps, Maëva da Silva

N° 5964



7 +



15 - 20mn



2 - 4



Domino

Vous avez été sélectionné pour vous trouver un nouveau compagnon draconique. Mais vous n'êtes pas seul sur l'île aux dragons, vos adversaire vont tout faire pour vous dérober le titre de dresseur de dragons !

Dans ce jeu de dominos, vous allez devoir combiner astucieusement vos dominos pour récupérer des oeufs. Mais attention ! certains oeufs sont vides et ne vous feront pas gagner de points !

Détenteur de l'As d'or de l'année 2020, Dragomino est un jeu facile d'accès, dans la même lignée mais plus simple que le kingdomino du même auteur.

Dream islands

SCHMIDT



Lorenz Kutschke



Michael Menzel

N° 7507



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous incarnez un office de tourisme et vous désirez faire visiter vos îles paradisiaques aux touristes. Mais tous ne s'entendent pas et ils ont des exigences bien claires ! Tantôt ils voudront être seuls sur une île, tantôt ils voudront se regrouper tous ensemble ! Tactique et plus malin qu'il n'en a l'air, Dream Island est un jeu où vous devrez prendre les bonnes décisions pour satisfaire vos clients !



8 +



30 mn



2 - 4



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Duel de magiciens

WILSON JEUX



Reiner Knizia



NR



N° 7185



7 +



20 mn



2 - 6



Stratégie

C'est la saint Glinglin et les magiciens vont s'affronter afin de savoir qui est le plus puissant d'entre eux.

Dans ce jeu de cartes, il va falloir toujours surenchérir sur la valeur des magiciens que vos adversaire ont joué. Si on ne peut pas jouer, on récupère toutes les cartes et on se rapproche de la défaite.

On peut aussi combiner les cartes identiques afin de doubler leur valeur.

Duel de magicien est un petit jeu bien pensé et très accessible.

Dweebies

COCKTAIL GAMES



Tim Roediger



Christopher Lee

N° 7145



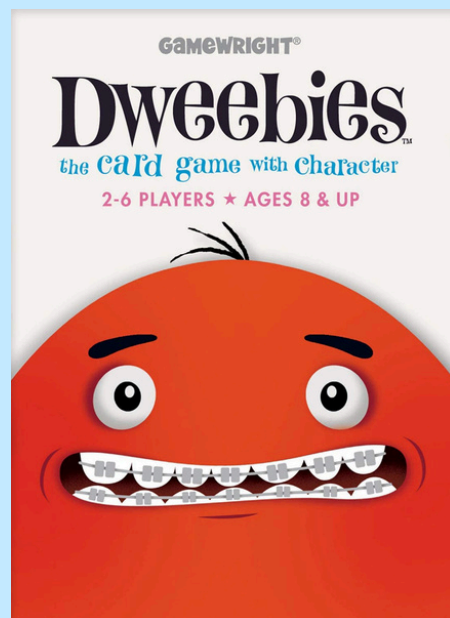
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les Dweebies sont des petites créatures qui adorent se retrouver ! Le but du jeu est de récupérer le plus de ces créatures.

A son tour, on joue une carte de sa main sur l'aire de jeu centrale.

Si on arrive à encadrer des dweebies avec 2 cartes identiques on les récupère !

Simple et stratégique, ce jeu est pensé pour toute la famille



6 +



20 mn



2 - 4



Combinaison



Association
**Le Manège
aux Jouets**

El capitan

GIGAMIC



Charlotte Fillonneau



Loïc Billiau



N° 7439



Le capitaine va prendre sa retraite et il va choisir parmi ses moussaillons les plus rapides celui ou celle qui lui succédera.

Dans ce jeu de mémoire et de rapidité, il va falloir mémoriser l'emplacement de ses cartes puis être le plus rapide à les retrouver. Mais attention le pavillon noir et la tempête en mer vont vous mettre des bâtons dans les roues !



7 +



20 mn



2 - 6



mémoire

Fais ta valise

ASMODEE



NR



NR

N° 5691



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Destination Cuba, New York ou les îles.

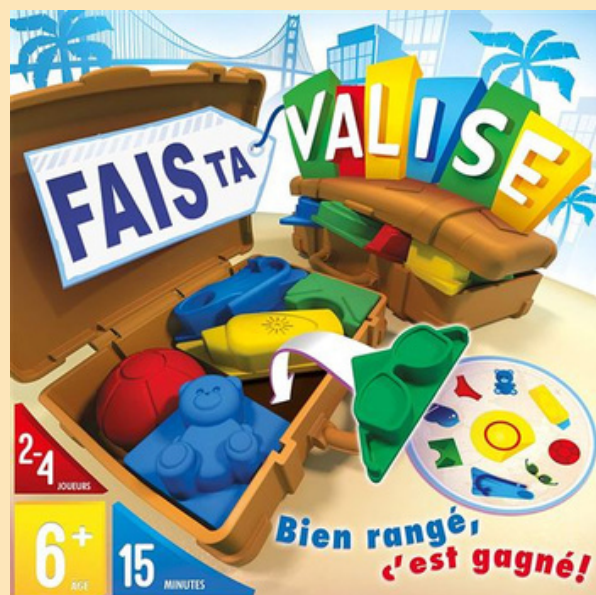
Mais avant, on fait sa valise et là, ça devient le casse tête.

Chaque joueur dispose d'une petite valise et d'une liste d'objets à y faire rentrer : chapeau, palmes, bouée...

Attention : rien ne doit dépasser et il est interdit de s'asseoir sur la valise pour la fermer !

Qui sera le plus rapide à tout bien ranger et à fermer sa valise ?

De nombreux défis vous permettront d'améliorer votre aptitude à faire votre valise sur différents niveaux.



6 +



15 mn



2 - 4



Rapidité

Fairy tale inn

CMON



Paolo Mori, Remo Conzadori



Davide Tosello

N° 5409



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les deux propriétaires de l'auberge rivalisent pour s'occuper le mieux des invités.

À tour de rôle, vous devez mener les clients dans leurs chambres enchantées, gagner de l'or en les plaçant stratégiquement et en réussissant à empêcher les clients de se battre.

Avec un plateau de jeu qui fait tout de suite penser au puissance 4, fairy tale inn est un jeu tactique et accessible pour toute la famille



8 +



15 mn



2



Tactique

Fairy trails

FUN FORGE



Uwe Rosenberg



Nicolas Demers

N° 3131



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans la forêt tout est paisible, ou presque ! Les farfadets et les fée se livrent une dispute sans merci pour savoir qui va pouvoir prendre le plus de place dans la forêt ! Chacun votre tour, vous allez construire ensemble la forêt où les chemin des 2 peuples est représenté. Si le chemin de votre peuple se ferme, vous pouvez placer l'un de vos personnage. Mais attention, en plaçant une tuile vous pouvez offrir de belles opportunités à votre adversaire !



8 +



15 mn



2



Tactique

Fanorona

FUN FORGE



NC



NC

N° 5401



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le Fanorona est un jeu traditionnel de Madagascar de la fin du XVIème siècle. Il a tenu un rôle important dans les rituels malgaches. Ce jeu, autrement appelé "dames malgaches" dispose d'un mode de prise pour le moins original puisqu'il faut choquer ou aspirer les pions. But du jeu: être le premier à capturer toutes les pièces de l'adversaire.



7 +



30 mn



2



Tactique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Feelings

ACT IN GAMES



Jean-Louis Roubira et Vincent Bidault



Franck Chalard



N° 4585



8 +



30 mn



3 - 8



Expression

A travers 8 émotions choisies parmi les 24, Feelings vous demande de faire preuve d'empathie et/ou de réfléchir sur vos émotions face à une situation donnée.

Les situations sont divisées en 3 catégories (famille, école ou amis). Ce jeu permet de mettre des mots sur des ressentis face à des situations quotidiennes et extraordinaires.

Et pourquoi pas en discuter après ?



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Festi vibes

MUSOKA STUDIO



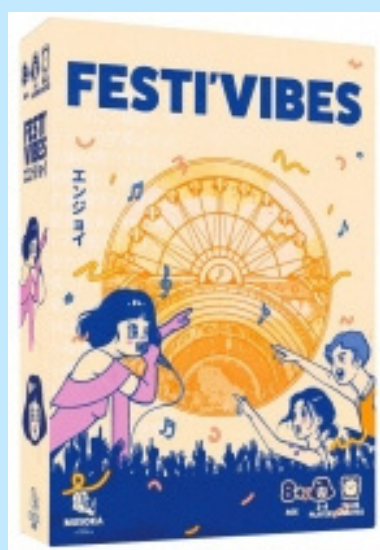
Pascal Bernard



Querubin Studio



N° 4299



Dans le jeu Festi'vibes, les joueurs sont des festivaliers. Ils choisissent 3 festivals auxquels ils veulent assister parmi les six qui leur sont proposés. La partie prend fin lorsque les 6 colonnes Festival sont complètes, chaque joueur remporte les points des colonnes Festival sur lesquelles il a placé un Ticket. Vous avez 2 Tickets sur la même colonne? Vos points sont doublés ! Le joueur avec le plus de points l'emporte!



8 +



30 mn



2 - 4



Cartes



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Fish n shark

DJECO



Flavien Dauphin



Christian Montenegro



N° 5622



Papa requin embarque ses petits dans une leçon de pêche. Qui sera le meilleur ?

À chaque tour de jeu, les joueurs attrapent 4 poissons mais tous ne pourront être conservés. À chacun de bien choisir ses poissons afin de compléter un maximum de cases de son plateau.



7 +



30 mn



2 - 4



Placement

Flamme rouge

GIGAMIC



Asger Harding Granerud



Ossi Hiekkala et Jere Kasanen

N° 7584



Association
**Le Manège
aux Jouets**

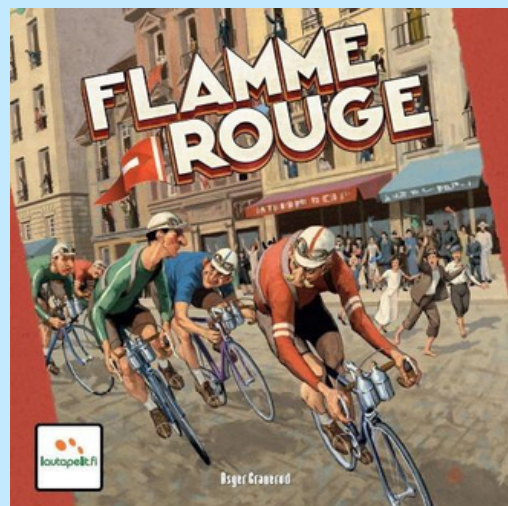
Flamme Rouge est un jeu de course cycliste tactique et rapide dans lequel chaque joueur contrôle une équipe de deux coureurs, un rouleur et un sprinter.

Le but étant de passer la ligne d'arrivée avec l'un de ses deux coureurs.

Le déplacement s'effectue à l'aide de cartes, chaque joueur ayant les mêmes possibilités de déplacement. A vous de choisir à quel moment placer vos accélérations !

Avec une mécanique simple mais très bien pensée, la simulation de course cycliste est très bien rendue ! Fatigue, aspiration, cassure dans les montées, mauvaise gestion de l'effort, emballement de la course, travail d'équipe entre rouleur et sprinter, tout y est !

Le jeu est servi par un joli matériel, ce qui ne gâche rien.



8 +



40 mn



2 - 4



Stratégie

Fun facts

REPOS PRODUCTION



Kasper Lapp



N.R



N° 6895



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous allez vous découvrir les uns les autres, en répondant à des questions qui partent dans tous les sens. Ouvrez la boîte et commencez directement à jouer !

Répondez, placez, révéléz !

Ce jeu d'ambiance simple et amusant vous promet des fous rires et des anecdotes insolites sur vos proches... et sur vous-même ! C'est également le jeu idéal pour apprendre à se connaître dans une atmosphère bienveillante, en famille comme entre amis.

Avec Fun Facts, vous n'êtes jamais à l'abri d'une surprise.

Savez-vous réellement combien d'histoires d'amour votre grand-père a vécues ? Et combien de pompes votre meilleure amie est capable d'enchaîner ?



10 +



30 mn



2 - 8



Ambiance

Jeu de fléchettes

TOYS INTERNATIONAL



NR



NR

N° 5852



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Un jeu de fléchettes magnétiques
que l'on accroche grâce à une ficelle



8 +



40 mn



1 - 4



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Fort comme un dragon

HABA



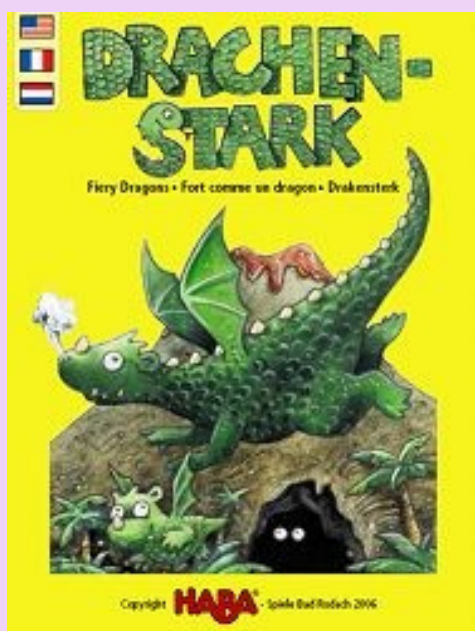
Wolfgang Dirscherl



Felix Scheinberger



N° 4585



6 +



15 mn



2 - 4



Mémoire

Les dragons sont tellement forts qu'ils veulent se départager lors d'une course autour d'un volcan. dans ce jeu de mémoire, il va falloir retourner le jeton correspondant au symbole sur lequel on est. Plus le symbole est représenté sur le jeton, plus on avance.

Fort comme un dragon est un petit jeu agréable qui fait travailler la mémoire tout en ajoutant un thème amusant

Gagne ton papa !

GIGAMIC



André Perriolat



Stéphane Escapa

N° 6823



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu de défis, il va falloir réaliser des pentas, c'est à dire que vous allez agencer des pièces de bois à la tétris afin qu'elles rentrent dans le plateau.

Plusieurs règles de jeux permettent de jouer en solo, soit en réalisant des défis, soit en formant des constructions !

Des règles simples et efficaces permettent à ce jeu d'être très intuitif pour tous !



6 +



15 mn



1 - 2



Défis



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Gangs de castors

GIGAMIC



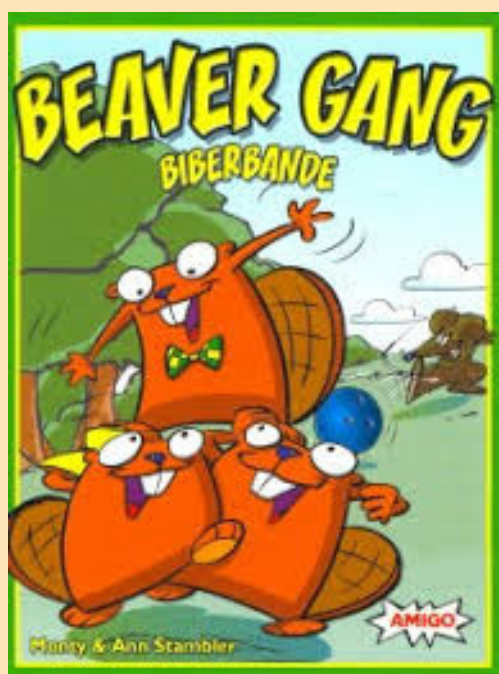
Monty Stambler et Ann Stambler



Björn Pertoft et Markus Wagner



N° 6769



10 +



15 mn



2 - 10



Ambiance

Les joueurs ont devant eux, faces cachées, quatre cartes d'une certaine valeur: seules deux d'entre elles leur sont dévoilées. À chaque tour, vous avez le choix entre jouer des cartes Action ou échanger vos cartes avec celles de la pioche ou de la défausse.

Mémorisez bien la valeur de vos cartes si vous voulez faire des échanges judicieux et ramasser le moins de points possible.

Gang de castor est un très bon jeu de mémoire et de bluff, car non seulement vous voudrez vous débarrasser de vos cartes les moins bonnes, mais il va falloir cacher à vos adversaires vos meilleures cartes !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Genius square

SMART GAMES



N.R



N.R

N° 6560

Dans le jeu de société Genius Square, il existe deux modes de jeu et 5 niveaux de difficultés.

Les mécaniques de jeux sont simples : chaque joueur prend un plateau de jeu, un jeu de 9 pièces de couleurs différentes et 7 cylindres neutres. Lancez tous les dés et placez les cylindres sur les coordonnées correspondantes afin de bloquer ces cases. Le plus rapide à compléter son plateau de jeu remporte la partie !



6 +



15 mn



2



Logique

Get on board- London & New York

IELLO



Saashi



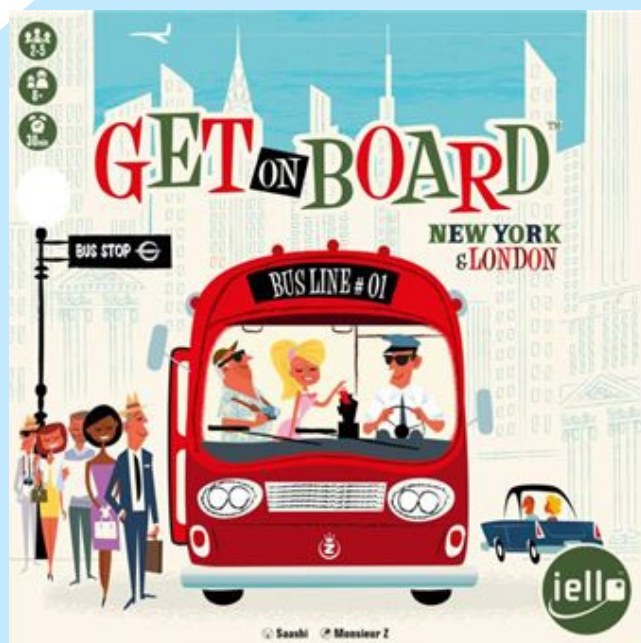
Monsieur Z

N° 7258



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Créez la meilleure ligne de bus de Londres et de New York ! Optimisez vos déplacements pour transporter au plus vite les passagers et faites preuve de stratégie pour laisser vos adversaires dans les embouteillages. Retournez une carte et tracez l'itinéraire idéal pour cocher les bonnes cases Personnage et Lieu. Remplissez vos objectifs et accumulez les points dans ce réjouissant jeu de stratégie urbain.



8+



45 mn



2 - 5



Optimisation



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Gingerbread House

FUN FORGE



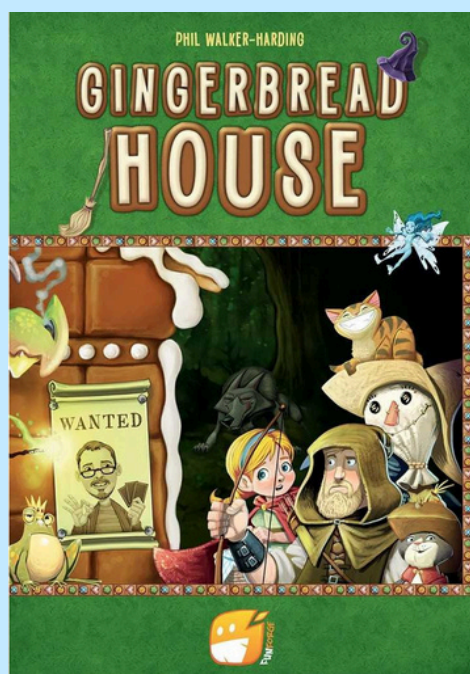
Phil Walker-Harding



Andy Elkerton, Klemens Franz



N° 2818



En tant que sorcières, vous devez placer agencer votre maison de pain d'épice le plus efficacement possible afin d'y attirer des aventuriers malchanceux... A votre tour, ajoutez un étage à votre maison et comparez les symboles avec ceux des aventuriers présents. Avec plusieurs modes de jeux, les parties ne se ressemblent pas !



10 +



45 mn



2 - 4



Placement

Giro Galoppo

SELECTA



Jürgen P.K. Grunau



NR

N° 6458

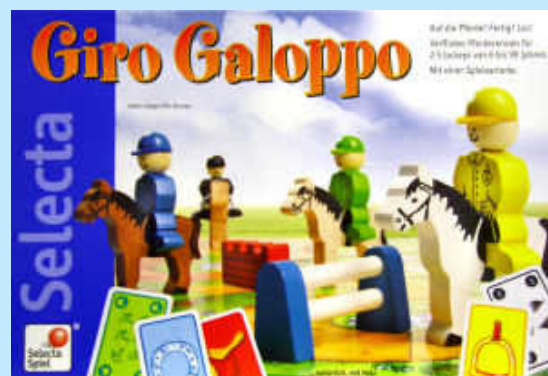


Association
**Le Manège
aux Jouets**

La grande course hippique à commencé, les chevaux et cavaliers sont sur la ligne de départ. Prêts ? Partez !

Dans ce jeu de course donc, vous utilisez vos cartes pour faire avancer votre cheval. Mais il va bien falloir choisir votre déplacement car le plus grand nombre se déplace en dernier et si la case d'arrivée est déjà occupée, on tombe et il faut tout recommencer.

Giro Galoppo est un jeu de course avec des règles subtiles et bien pensée qui vous fera réfléchir à 2 fois avant d'accélérer !



6 +



30 mn



2 - 5



Parcours



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Gloobz

GIGAMIC



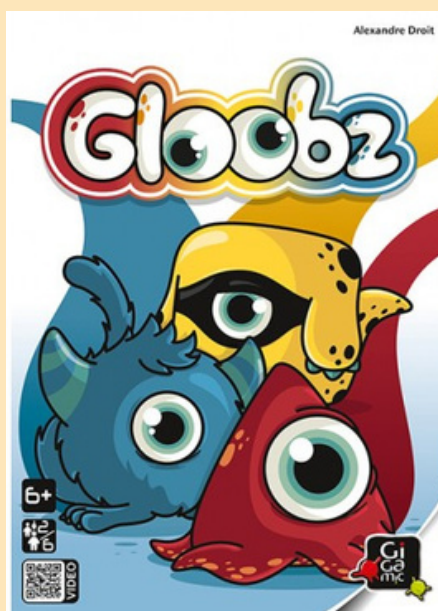
Alexandre Droit



Maxim Cyr



N° 7351



7 +



20 mn



2 - 6



Rapidité

Les gloobz sont de petits monstres qui ont la fâcheuse tendance à changer de couleur. Parviendrez-vous à les attraper ?

Dans ce jeu de rapidité et d'observation, on va devoir regarder sur la carte quel est le monstre et la couleur les plus représentés puis attraper le plus rapidement possible les figurines en plastiques correspondantes.

Avec du matériel de qualité, Gloobz est un petit jeu très amusant.

Gogo gelato

BLUE ORANGE



Roberto Fraga



Stéphane Escapa



N° 1992



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Qui sera le meilleur glacier ?
Dans Go go Gelato, vous allez devoir empiler des boules de glace sur des cornets le plus vite possible.
Par soucis d'hygiène, vous n'aurez évidemment pas le droit de toucher les boules de glaces avec vos mains !
Rapide et amusant, ce jeu va vous faire travailler les mains !



6 +



15 mn



2 - 4



Rapidité