



Association
**Le Manège
aux Jouets**

CATALOGUE DES JEUX FAMILIAUX

(“R” À “Z”)



Transgénérationnels et simples d'accès sans être simplistes, ces jeux sont faits pour le grand public. Destinés autant aux débutants qu'aux joueurs confirmés, ces jeux sont adaptés à tous les goûts.

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

Ramses II

RAVENSBURGER



Gunter Baars



NR

N° 5211

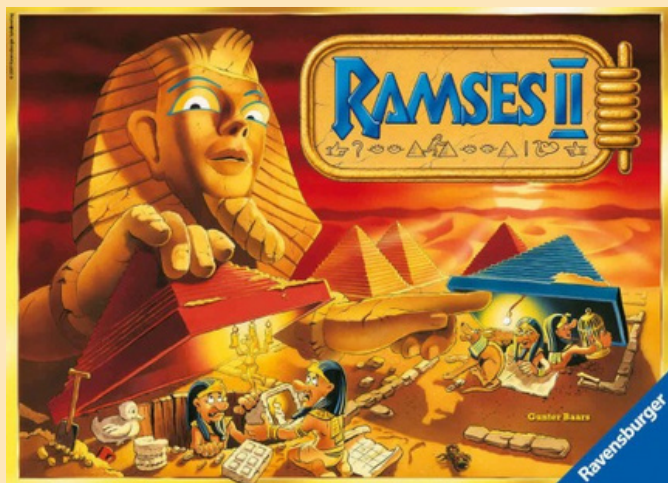


Association
**Le Manège
aux Jouets**

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 devez vous souvenir des emplacements des trésors pour gagner la partie.



8 +



40 mn



2 - 5



Mémoire

Refuge

BOMBYX



Gérald Cattiaux



Seppyo

N° 2999



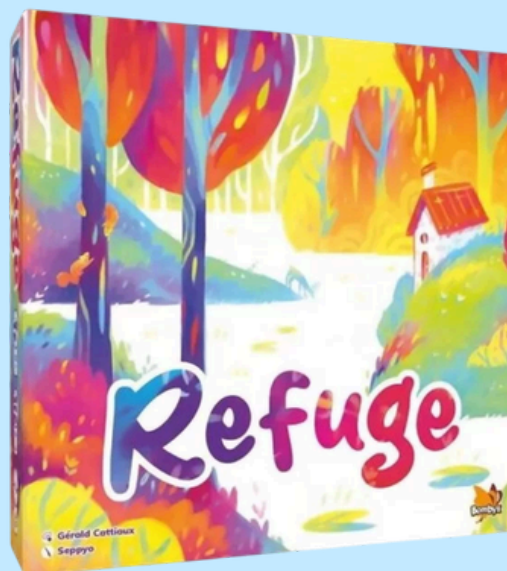
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le temps est idéal pour partir en balade jusqu'au grand lac ou la cascade, avec l'espoir d'apercevoir un chevreuil en chemin.

Mais le ciel se couvre peu à peu... Surveillez bien la météo pour rentrer au refuge avant que la tempête n'éclate !

Dans le jeu Refuge, vous allez piocher deux tuiles dans votre sac pour en choisir une et appliquer son effet.

Retournez-la ensuite devant vous et choisissez une nouvelle tuile à glissez dans votre sac.



8 +



40 mn



2 - 4



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Regatta

GIGAMIC



Emmanuel Fille et Martine Moisan



NR

N° 6805



7 +



15 mn



2 - 4



Course

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 !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Riff Raff

ZOCH ZUM SPIEL



Christoph Cantzler



Michael Menzel

N° 7308



8+



15 mn



2 - 4



Course

Neptune est fou de rage ! Les rats quittent le navire, les matelots sont perchés dans les voiles et le chargement tombe avec fracas sur le pont. Seul celui qui gardera son sang-froid réussira à placer ses huit pièces en équilibre sur le navire.

Un matériel fantastique, des effets déroutants de la force de gravité et des inclinaisons sur 360° transforment votre table en véritable océan en furie !

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

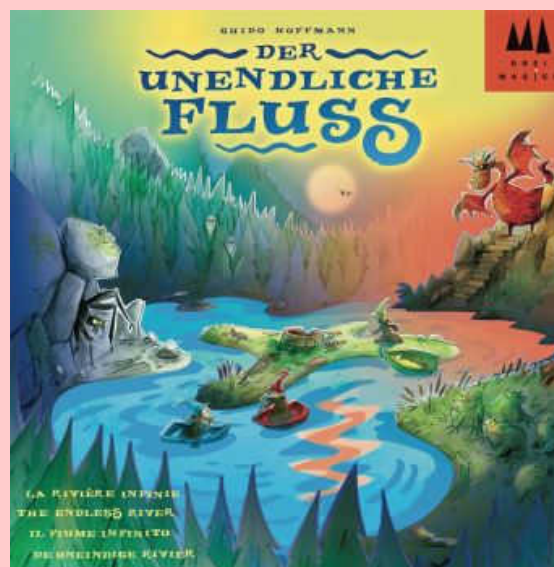


Association
**Le Manège
aux Jouets**

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

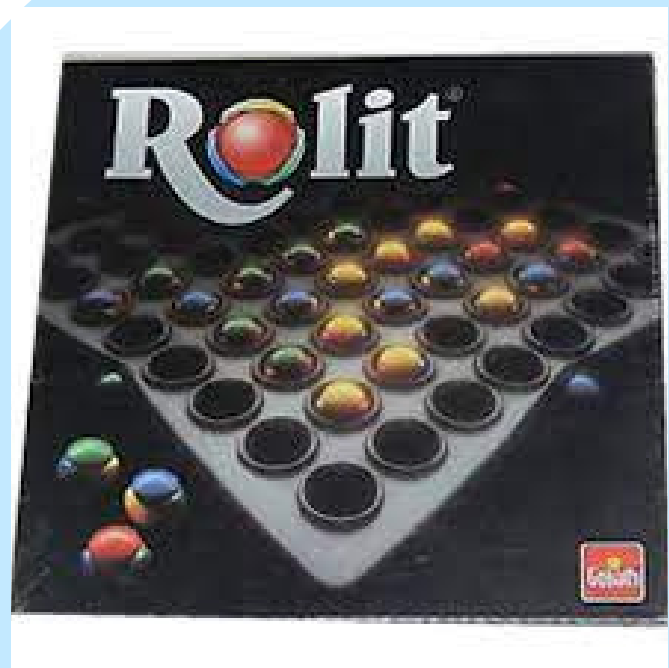
N° 6686



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



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Rubik's Race

SPIN MASTER



NR



NR

N° 6101



Rubik's Race est un jeu rapide pour deux joueurs .

Secouez le mélangeur et affrontez votre adversaire pour vous déplacer et faire glisser les tuiles afin d'être le premier à faire correspondre votre plateau central 3×3 avec le motif.



7 +



15 mn



2



Rapidité, Logique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Rush Hour

THINK FUN



Nob Yoshigahara



NR

N° 5795



7 +



15 mn



1



Défis

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 !

Rumble in the house

FLATLINED GAMES



Olivier Saffre



Kwanchai Moriya

N° 7238



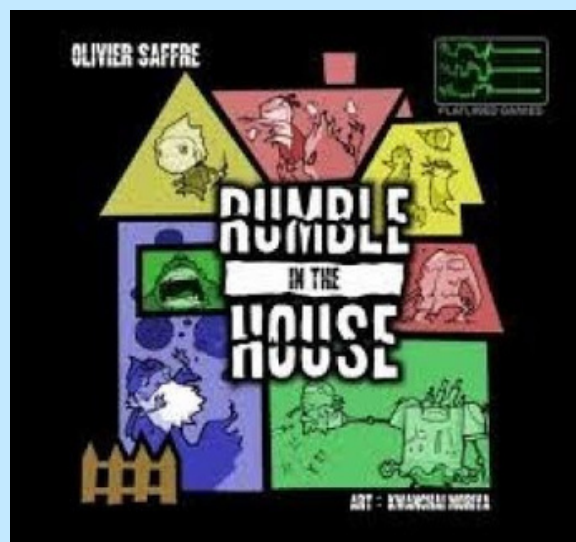
Association
**Le Manège
aux Jouets**

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'. 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**

Saboteur

AMIGO



Stefan Kögl



Martina Fischer



6510



Le monde des mineurs se divise en 2 catégories, ceux qui creusent et ceux qui sabotent.

Vous allez donc incarner un rôle secret ayant un objectif bien précis. Les mineurs veulent rejoindre le trésor par un chemin continu, tandis que les saboteurs veulent à tout prix les en empêcher.

Il va donc falloir surveiller les choix de vos adversaires et bien bluffer quand à votre identité afin de récolter les précieuses pépites !



8+



20 - 40 mn



3 - 10



Bluff

Sea Salt and Paper

BOMBYX



Bruno Cathala, Théo Riviere



Lucien Derainne, Pierre-Yves Gallard

N° 6768

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 ?



Association
**Le Manège
aux Jouets**



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



7 +



20 mn



2 - 4



Adresse

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.

Shabadabada

LA HAUTEROCHE



Sylvie Barc



Stéphane Gantiez



6107



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Un mot et vous voilà en train de chanter ! Shabadabada contient un jeu de 54 cartes recto-verso, avec chacune 2 mots ou expressions, soit 216 prétextes à pousser la chansonnette.

Les joueurs se divisent en deux camps, et doivent tour à tour chanter un air, une comptine, ou déclamer un poème qui contient le mot ou l'expression de la carte qui vient d'être tirée.

Ce jeu, parfait pour la famille ou entre amis, va endiabler vos soirées !



8 +



45 - 60 mn



4 - 16



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Shokoba

MJ GAMES

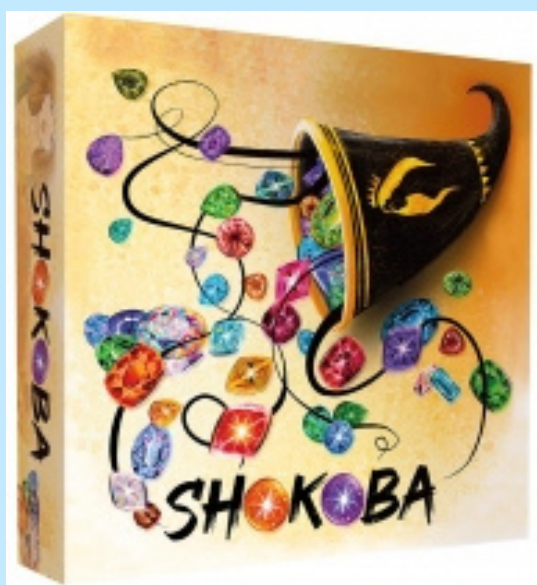


Michael Ferch



Léa Wojcik

N° 4297



Shokoba est un jeu mêlant collection et majorité, vous allez tenter de récupérer des pierres de différentes couleur, plus vous aurez de pierres dans une couleur, plus vous aurez de points en fin de partie.



7 +



20 mn



2 - 4



Cartes



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Similo animaux sauvages

GIGAMIC

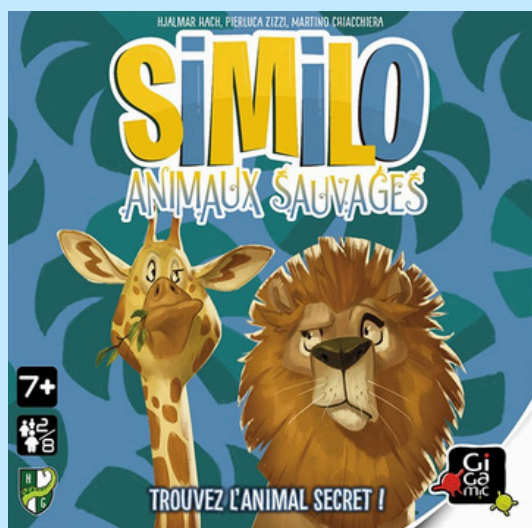


Philippe LATARSE



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

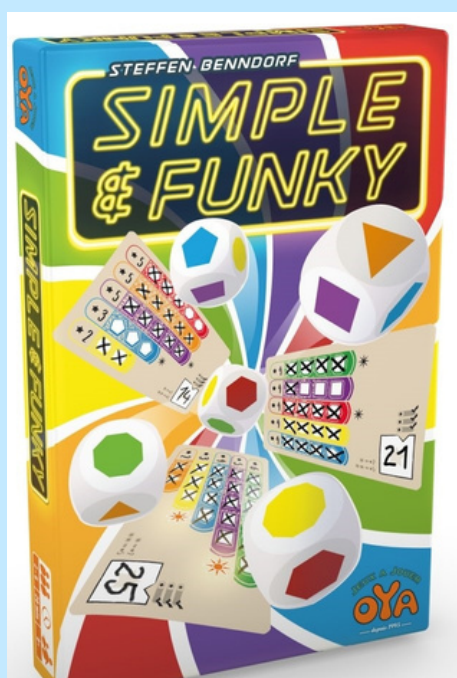


Steffen Benndorf



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**

Sire sire

OYA



Reinhard Staupe



Oliver Freudenreich, Sandra
Freudenreich

N° 2460



8 +



20 mn



2 - 4



Cartes

le Roi propose des lots et les joueurs, en simultanément, choisissent le lot qu'ils désirent ! Plusieurs joueurs désignent le même lot ? Pas de soucis : on retire une carte de ce lot et ces joueurs peuvent choisir à nouveau. Mais c'est sûr: chaque joueur aura un lot. Avec les cartes récupérées, chaque joueur forme son fief devant lui.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Skull King

GRANDPA BECK'S GAMES



Brent BECK, Jeffrey Beck



David Bock, Apryl Stott, Eckhard Freytag

N° 6198



8 +



30 mn



2 - 8



Cartes

Skull King est un jeu de plis dans lequel vous pariez sur le nombre exact de plis que vous pensez réaliser à chaque manche. Tâchez de garder votre mise à flot tout en saisissant les occasions de couler vos adversaires... Le joueur avec le meilleur score est déclaré vainqueur et est élu Capitaine Pirate des Sept Mers !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Skyjo

GIGAMIC

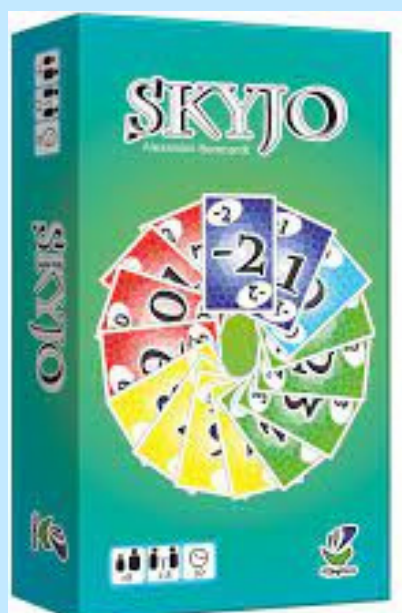


Alexander Bernhardt



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



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Sologic Space Orbit

DJECO



NR



NR

N° 6529



Orbite en vue ! Arrimez chaque astronaute à sa station spatiale pour éviter qu'il ne se perde dans l'espace infini !

A vous de trouver l'unique solution possible pour chacun des 60 défis, avec 4 niveaux de difficulté croissants...



7 +



30 mn



1



Logique

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 !

Les parties sont pleines de suspense, 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

SOS Ouistiti

LOKI



Ludovic Maublanc et Théo Rivière



Mathieu Leyssenne



N° 5725



Association
**Le Manège
aux Jouets**

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**

Soundbox

IELLO



Hjalmar Hach / Lorenzo Silva



N. Vassali / A. Delbono / R. Otto

N° 2539



7 +



20 mn



4 - 8



Coopération

Sound Box est un jeu coopératif qui se joue en plusieurs manches. L'objectif des joueurs est d'atteindre la fin de la piste du plateau. À chaque manche, un joueur endosse le rôle de l'Auditeur et s'efforce d'écouter les Bruiteurs, les yeux cachés. Chaque Bruiteur se voit attribuer une carte Bruit. Lorsque la manche commence, tous les Bruiteurs font le bruit indiqué sur leur carte en même temps ! Lorsqu'ils ont terminé, l'Auditeur doit retrouver la carte qui correspond à chaque bruit. Plus il identifie de bruits, plus l'équipe progresse. Si les joueurs atteignent la couronne, ils ont gagné !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Souvenirs from Venice

OINK GAMES



Goro Sasaki, Jun Sasaki



Jun Sasaki



N° 6316



8 +



20 mn



2 - 5



Collecte

Vous avez peur de ne pas trouver les souvenirs que vous désirez, mais si vous passez trop de temps à chercher, tout va se vendre !

Devriez vous commencer à chercher quelque chose de plus facile à trouver ? Non, il est peut-être encore temps...

Les tuiles sont de plus en plus faciles à collecter, mais vous devez retourner à l'aéroport avant que tout ne soit retourné, sinon vous aurez manqué votre avion et perdu la partie !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Speech

COCKTAIL GAMES



Fabien Bleuze, Yves Hirschfeld



Pauline Berdal



4969



Découvrez des images et intégrez-les dans une histoire improvisée ! Préparez votre répartie, vous allez débattre ou raconter des histoires contre un autre joueur... Avec les 4 modes de jeu, inventez, argumentez, délirez et votre créativité sera toujours récompensée !



8+



15 mn



3-12



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Speed

FERTI



Reinhard Staupe



NR



N° 5884



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.



7 +



10 mn



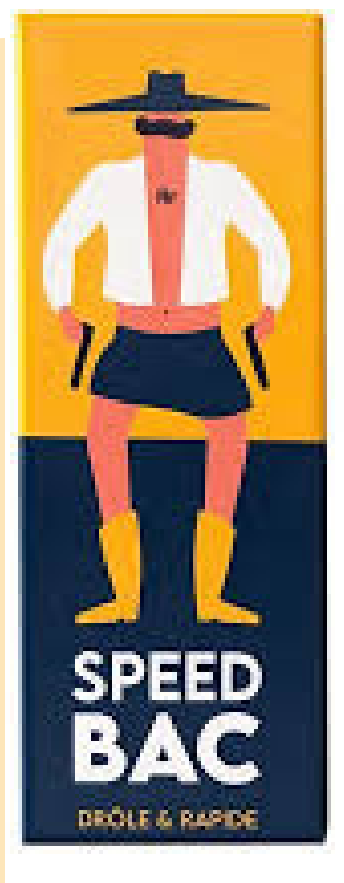
2



Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**



Speed Bac

EDITIONS NAPOLÉON



NR



NR

N° 5386

Débarrassez-vous de vos lettres en répondant plus vite que les autres à des thèmes hilarants ! Des centaines de thèmes drôles & décalés (C'est mou, Ça finit en "ette", Un loisir de grand-père, On le dit quand on marche dans une crotte, ...) Stimule la répartie et l'humour !

Speed Bac Jaune est un jeu d'ambiance drôle mais pas vulgaire. Parfait en famille, entre amis, avec des ados, entre adultes...



10 +



30 mn



2-7



Rapidité, Cartes



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**

Speedy ants

HUCH!



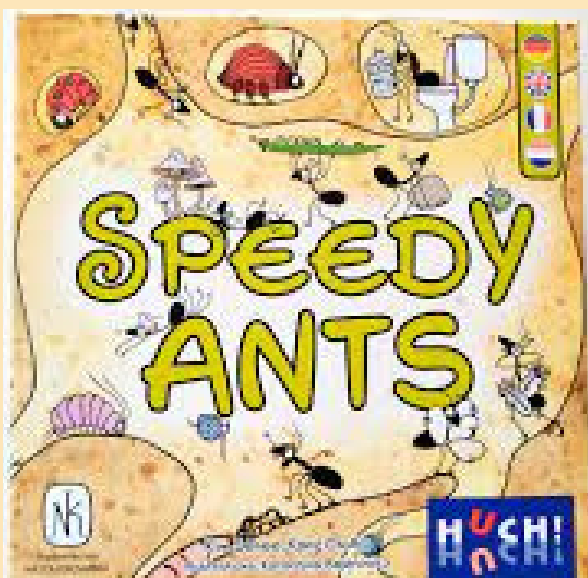
Kang Chulku, Kim Sehee



Katarzyna Bajerowicz



N° 6304



7 +



10 mn



1 +



Rapidité

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.

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**

Splito

BLAM!



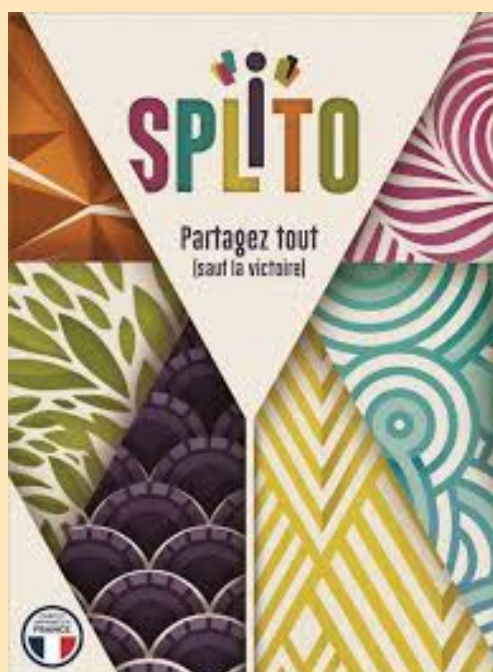
Luc Rémond et Romaric Galonnier



Maud Chalmel



5295



8+



10-20 mn



3+



Ambiance

Splito est un jeu d'ambiance rapide pour 3 à 8 joueurs, basé sur un principe de draft. Entraidez-vous pour remplir les objectifs mais soyez le plus malin afin de ressortir seul vainqueur !



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

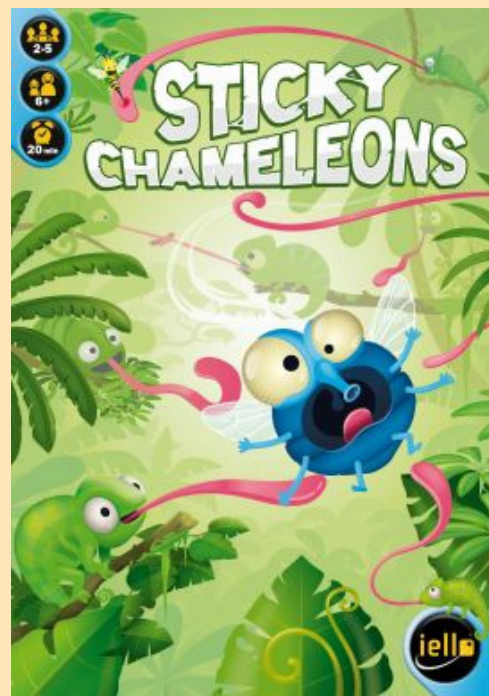


N° 4244



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

Story box : aventures

TIKI EDITION



Julien Prothière, Alexandre Droit



Stéphane Escapa

N° 4985

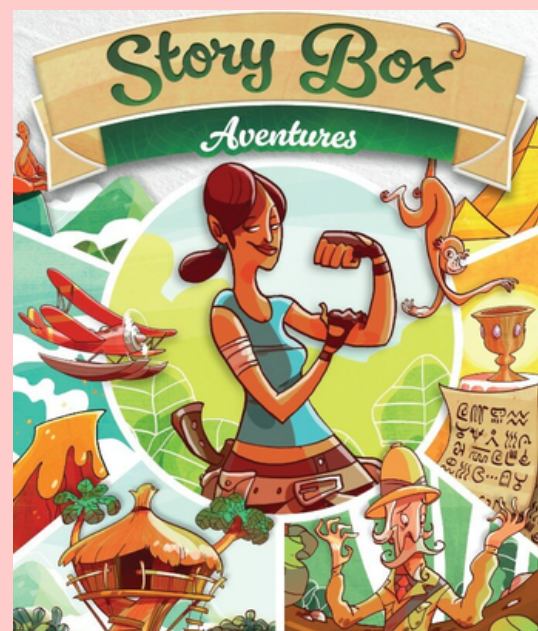


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Empilez des cartes sur un plateau tout en racontant une courte histoire folle, drôle, farfelue...

Ensemble, relevez le défi de vous rappeler l'histoire dans le bon ordre ! Et c'est là que la magie opère : Car avec l'aide de tous les joueurs et joueuses, avoir de la mémoire n'a jamais été aussi simple !

Un jeu intergénérationnel qui offrent un grand plaisir et une immense rejouabilité !



8+



30-40 mn



2 - 8



Coopération

Strike

RAVENSBURGER



Dieter Nussle



Franz Vohwinkel

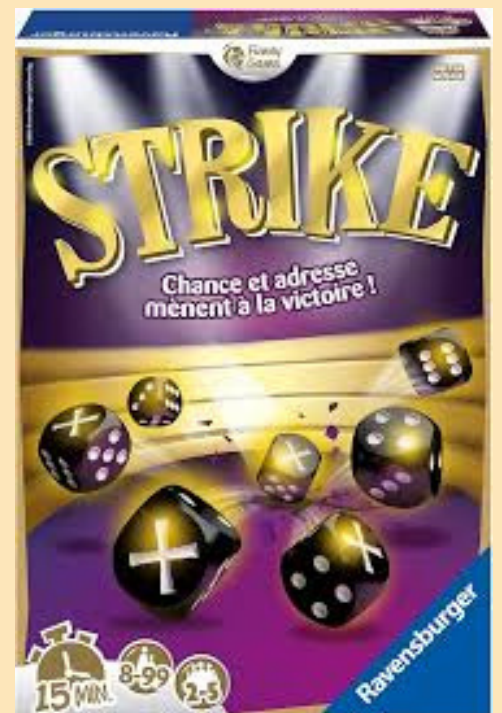
N° 6175



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans le jeu de dés, *Strike*, vous devez lancer un dé dans l'arène, récupérer les dés identiques ou les laisser s'il n'y a pas au moins un double ! Soyez le dernier à avoir encore des dés pour remporter la partie. Alors Stop ou Encore ? Décidez-vous mais gare au danger de tout perdre !

Strike est un cocktail explosif, des règles simples pour un jeu plus qu'addictif !



8 +



15 mn



2 - 5



Dés

Suit Suite

PRETEXT



Rémi Bernard



Vincent Chatel

N° 4970

Suit Suite est un jeu de cartes malin et raffiné qui allie pose de cartes et prise de risque. Les joueurs, dans le rôle de stylistes perfectionnistes, cherchent à agencer leurs cartes avec goût tout en gênant leurs adversaires. Le but : être le premier à se débarrasser de sa main ou à composer une "Suit Suite", une suite parfaite de 5 cartes toutes de couleurs différentes.



Association
**Le Manège
aux Jouets**



8 +



20 mn



2 - 5



Combinaison

Summer 1960

TOPLA



Nicolas Walther, Elodie Dubois



Lucille Roussel

N° 4961



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Ce jeu se joue en 2 manches, au cours desquelles les joueurs doivent matcher leurs cartes avec les fleurs identiques disposées sur la table.

L'objectif est d'avoir le moins de points possibles en fin de jeu.

Summer 1960 est un jeu stimulant combinant l'agilité mentale à l'ambiance cool, fun, colorée et joyeuse des années 60 et du Pop Art.



7+



20 mn



2 - 4



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Super Mega Lucky Box

COKTAIL GAMES



Phil Walker-Harding



Coktail games

N° 7046



7+



20 mn



1-6



Rapidité

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 !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Super Miaou

SPACE COW



Guillaume Desportes



N.R



5119



7+



20 mn



1-6



Rapidité

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!



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 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

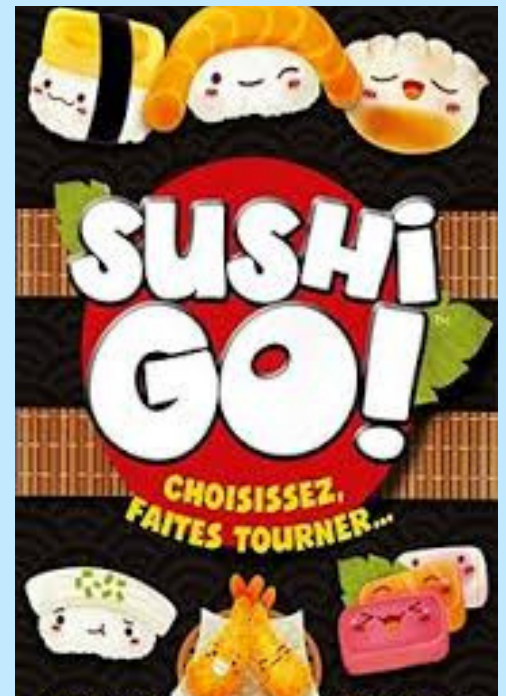
N° 7606

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.



Association
**Le Manège
aux Jouets**



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**

Swoobee

BANDJO!



Antonin Boccara



Mathieu Clauss



N° 2931



Swoobee est un jeu tout-terrain, léger et accessible à tous ! Deux équipes s'affrontent et lancent à tour de rôle leurs swoobees en visant les cibles au sol (à environ 3, 4, et 5 m) pour marquer 1, 2 ou 3 points. La partie se joue en 21 points et offre vite des choix tactiques très fun. Viser loin pour marquer gros ?

Assurer avec une cible proche ?
Ou carrément viser un Swoobee adverse ? Frissons assurés!



6 +



20 mn



2-8



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Symbiose

SUBVERTI



Jérémy Partinico, Christelle Partinico



Baptiste Perez

N° 5950



Symbiose est un jeu de collection tactique et malin. Développez votre mare personnelle à partir de la rivière afin de créer le maximum de synergie entre vos différentes cartes et celles de vos voisin·e·s !



8 +



15 mn



2 - 4



Collecte



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Ta bouche

LE DROIT DE PERDRE



Fabien Bleuze, Yves Hirschfeld



NR

N° 5930



7 +



20 mn



3 - 8



Ambiance

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**

Taco Loco

HELVETIQ

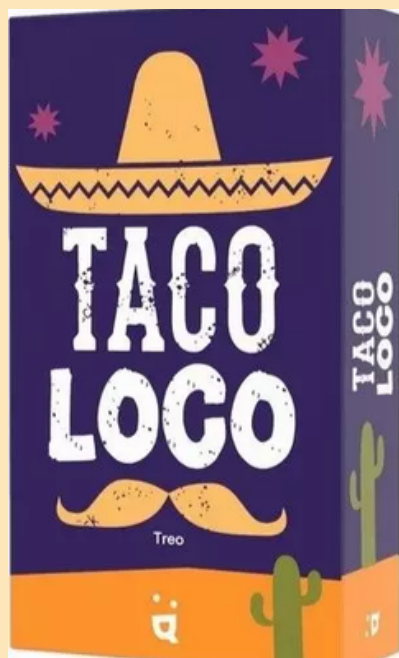


N.R



N.R

N° 4982



7+



30 mn



2-5



Cartes

Tout le monde aime les tacos. Rassemblez donc vos amis pour une soirée tacos inoubliable ! Ensemble, vous empilerez les tacos les uns après les autres avec de délicieuses garnitures. Personne ne dirait non à un bon taco, n'est-ce pas ?



Association
**Le Manège
aux Jouets**

That's not a hat

RAVENSBURGER



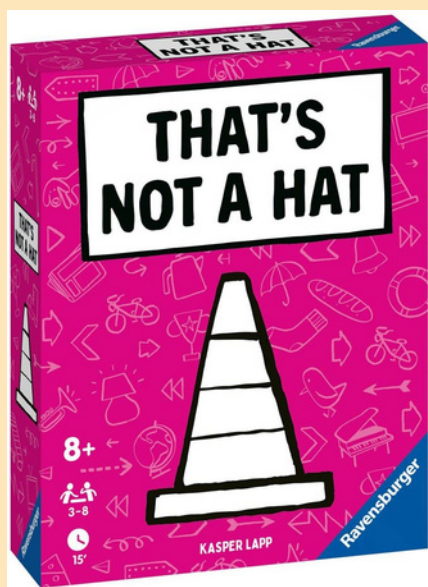
Kasper Lapp



N.R



3404



Dans le jeu *That's not a hat*, vous vous faites des cadeaux, essayez de vous souvenir qui possède quel cadeau devant lui à chaque instant.

Si vous n'êtes pas sûrs de l'objet qui se trouve devant vous, à vous de bluffer de manière suffisamment convaincante pour éviter de perdre des points.



8 +



10 mn



3 - 8



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

That's not a hat Incognito

RAVENSBURGER



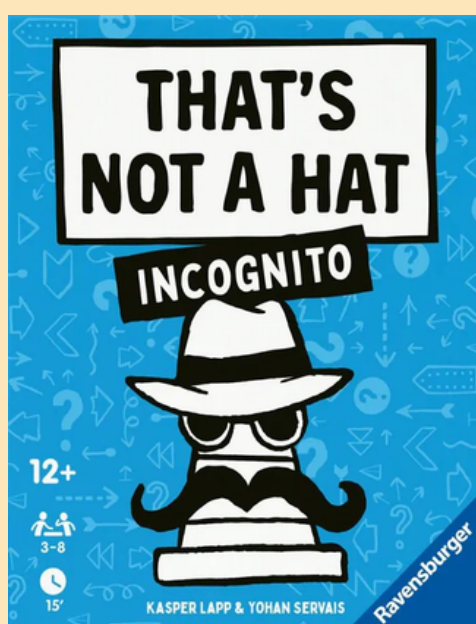
Kasper Lapp - Yohann Servais



N.R



N° 6143



That's Not a Hat revient avec une nouvelle formule !

That's not a hat - Incognito propose une nouvelle règle qui viendra bouleverser vos habitudes !

Plus question de mémoriser un objet, il faudra se souvenir de personnages en respectant un thème : "porte une moustache", "personnage chauve", "super-héros", etc.



9+



10 mn



3-6



Ambiance



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

The Key - Meurtres au golf d'Oakdale est le deuxième 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 !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Tic tac boum JR

ASMDOÉE



Los Rodriguez



NR

N° 5646



6 +



20 mn



2 - 12



Rapidité

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 !

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

ASMODÉE



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.

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.



6 +



30 mn



1 - 4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Toko Maja

FISH IN THE SEA EDITIONS



Johann Moscardo, Clément Beauséjour



Johann Moscardo

N° 4950



Toko Maja est un jeu de cartes simple, fun, stratégique, familial et addictif. Il combine la collection de cartes, le gain de majorité et la prise de risque.

Au cours de la partie, vous devrez accumuler des brelans (3 cartes identiques) pour marquer des points et gagner des bonus. Mais méfiez-vous, les cartes qui vous restent en main à la fin, vous feront perdre de précieux points !



8+



30 mn



2-6



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Tokyo Train

COCKTAIL GAMES



Walter Obert



Miya Chan



6659



8+



20 mn



4 - 8



Ambiance

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

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

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



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 !



6 +



30 mn



1 - 4



Adresse



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Touché-Coulé

MB JEUX



NR



NR

N° 5709



Détruisez la flotte de l'ennemi avant qu'il ne coule tous vos navires et remportez la bataille. Capitaines: préparez votre stratégie de combat et menez vos troupes à la victoire! Déployez votre flotte, planifiez vos attaques et tenez vous prêts à faire feu. Annoncez les coordonnées de vos tirs pour lancer vos torpilles et marquez vos touchés ou vos manqués à l'aide des torpilles rouges ou blanches.



8+



15 mn



2



Déduction



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Tours ambulantes

OYA

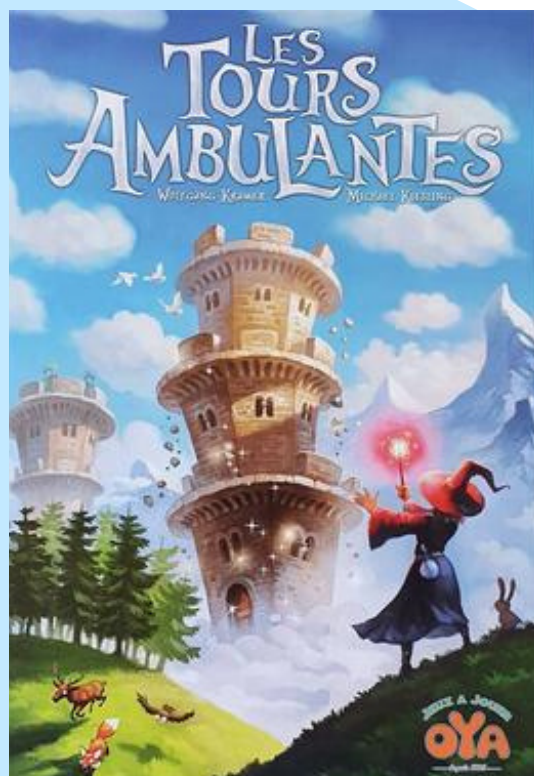


Michael Kiesling, Wolfgang Kramer



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



6 +



20 mn



2-4



Adresse

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 !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Trésors à la dérive

HABA



Günter Burkhardt



Stephanie Böhm

N° 3434



6 +



20 mn



2 - 5



Adresse

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.



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 ?

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

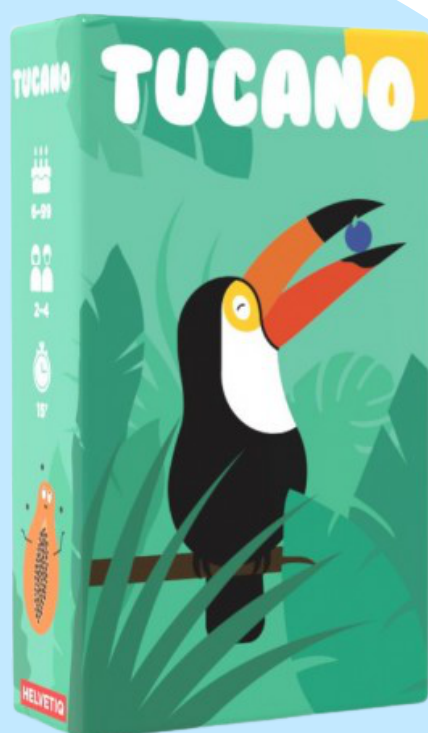


Théo Riviere



Odile Sageat

N° 5406



6 +



30 mn



2-4



Collection

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.

Tu la connais ?

TOPLA

 NC

 Marie Briand

 N° 4062



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jeu de bluff qui nous plonge dans l'Histoire de France, de l'Antiquité à nos jours !

Saurez-vous attribuer à chaque femme son destin ?

Un jeu avec 50 femmes qui ont fait bouger la France. Découvrez des portraits de femmes sportives, écrivaines, aventurières, scientifiques, astronautes, réalisatrices, artistes, reines de France et bien d'autres.



6 +



20 mn



2 - 6



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Twister

HASBRO



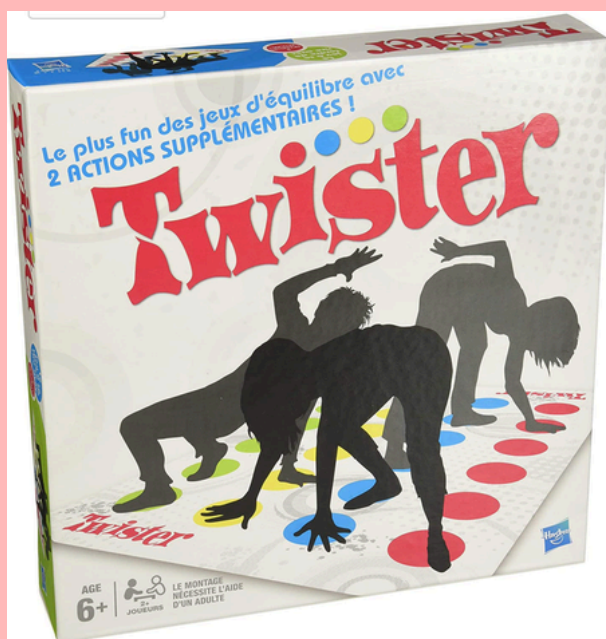
Charles F.Foley, Reyn Guyer,
Nell W...Rubens



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 indiquée par la roue. 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



6 +



15 mn



2 - 10



Combinaison

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.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vélonimo

STRATOSPHERES

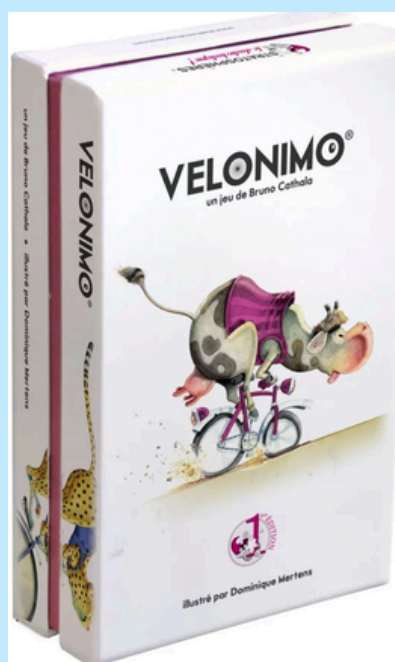


Bruno Cathala



Dominique Mertens

N° 6744



7+



20 mn



2 - 5



Stratégie

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. Usez 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 !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Verso

GIGAMIC

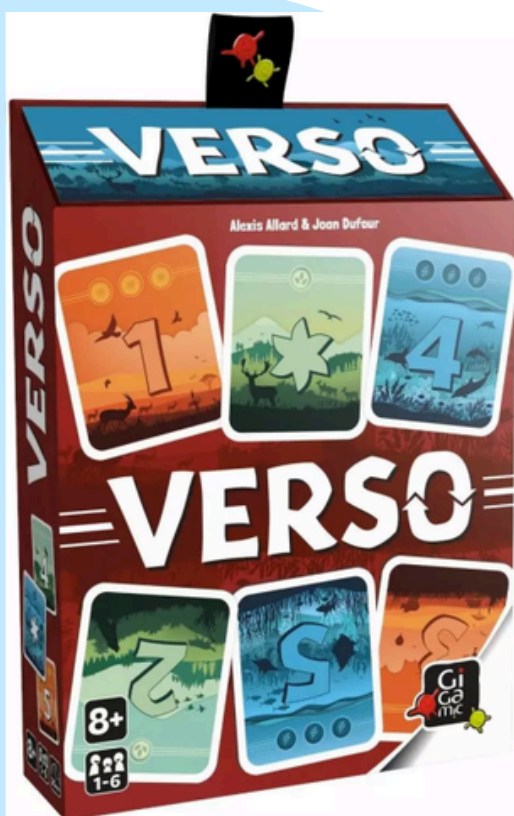


Alexis Allard, Joan Dufour



Zongoh

N° 4104



Retournez vos cartes dans Verso pour découvrir des paysages vibrants de terre, de mer ou de ciel tout en essayant de créer des séquences et de former des carrés.



8+



-30mn



1-6



Placement



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. Vous allez tout faire pour que votre favori accède au trône !

Dans ce jeu de bluff, chaque joueur fait faire monter des personnages dans l'échelle sociale 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 !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Volto

BLUE ORANGE



Emi Yusuke



Simon Douchy



2148



Le prochain Doge de Venise va bientôt être élu : deux familles sont pressenties pour voir leur représentant l'emporter.

Lors du carnaval, tout le monde est masqué, c'est l'occasion rêvée pour votre famille d'évincer la concurrence.

Discreditez le prétendant adverse sur la place Saint-Marc pour vous assurer le vote du conseil !



6 +



30 mn



2



Affrontement

Wa cha bi

IELLO



Kuraki Mura



Wee Yee Chong.

N° 7607

Dans ce jeu de "stop ou encore", vous incarnez des chats gourmands qui doivent manger le plus possible sans tomber malade !

Chacun votre tour, vous pouvez réaliser l'une des 4 actions :

- Servir un plat : posez une carte de valeur identique à celle déjà en jeu.
- Manger un plat : piochez autant de cartes que la somme des cartes en jeu tout en espérant ne pas de tomber sur une carte Indigestion.
- Jouer une carte Action : les cartes spéciales permettent de sauver votre peau en renvoyant le tour au joueur suivant, précédent ou de votre choix.
- Sauter un plat : jouez deux cartes Plats de même valeur pour défausser les cartes en jeu et commencer une nouvelle série.



Association
**Le Manège
aux Jouets**



8 +



20 mn



3-7



Prise de
risque



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Wanted haut les mains !

RAVENSBURGER



NR



NR

N° 6656



7 +



15 - 20 mn



3-5



Rapidité

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 !

Water lily

GAMEWORKS



Dominique Ehrhard



Vincent Dutrait

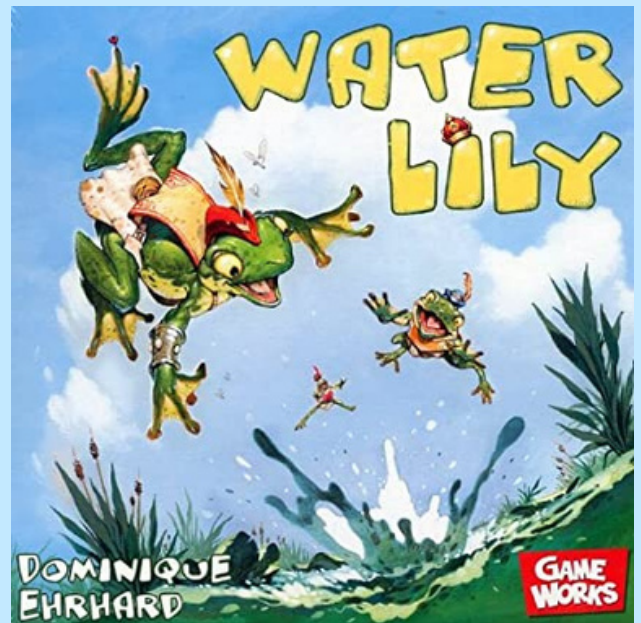
N° 6948



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

Wazabi

GIGAMIC



Guilhem Debricon



Bravo

N° 6569

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 !



Association
**Le Manège
aux Jouets**



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

N°



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



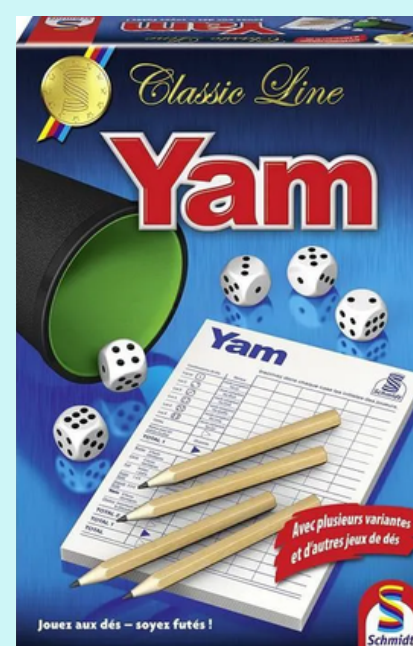
Bravo

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**



8 +



20 mn



2-8



Dés

YAXHA

HELVETIQ



Baptiste Vaiana



Julien Bigot

N° 3030



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Yaxha vous plonge dans la construction des pyramides Mayas de l'actuel Guatemala. Récupérez des blocs de pierres pour construire votre propre pyramide.

À chaque tour, des lots de 3 blocs de pierres sont disponibles. Choisissez ceux qui rapporteront le plus de points de victoire grâce aux différentes couleurs. Assemblez vos blocs le plus intelligemment possible pour faire la plus belle pyramide Maya et remporter la victoire. Évidemment vos adversaires risquent de vous souffler ceux que vous convoitez.



8+



30 mn



2-4



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Yokai no mori

FERTI



Madoka Kitao



Naiade

N° 7569



Au pays du soleil levant, les yōkaï, 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.

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.



7 +



15 mn



2



Stratégie

Yote

REPOS PRODUCTIONS



N° 5402

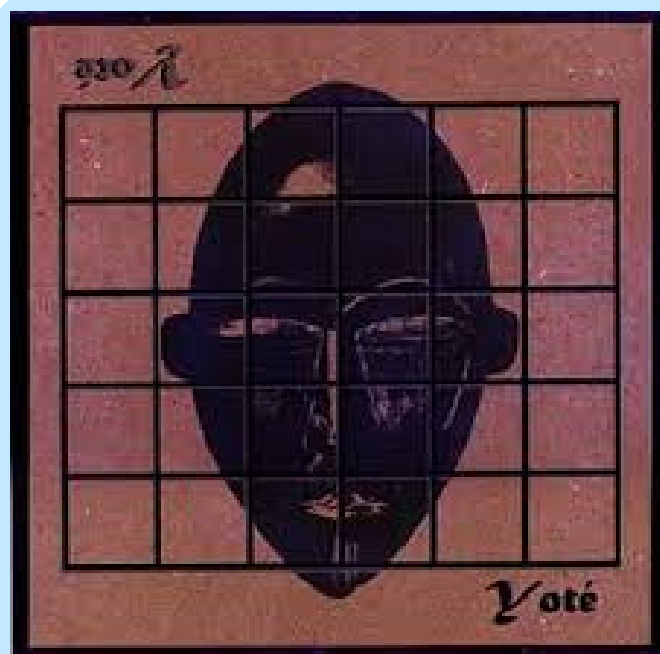
Le Yoté est un jeu traditionnel originaire d'Afrique occidentale. Le but est de capturer les pions adverse.

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.



Association
**Le Manège
aux Jouets**



7 +



20 mn



2



Stratégie

YOXII

COSMOLUDO



Jérémy Partinico



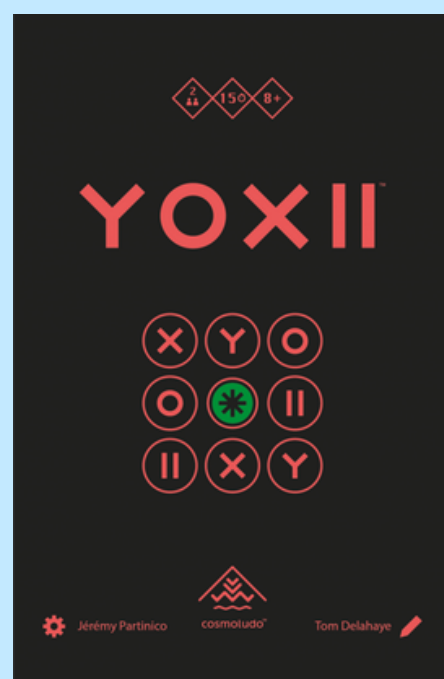
Tom Delahaye

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

HANS IM GLÜCK

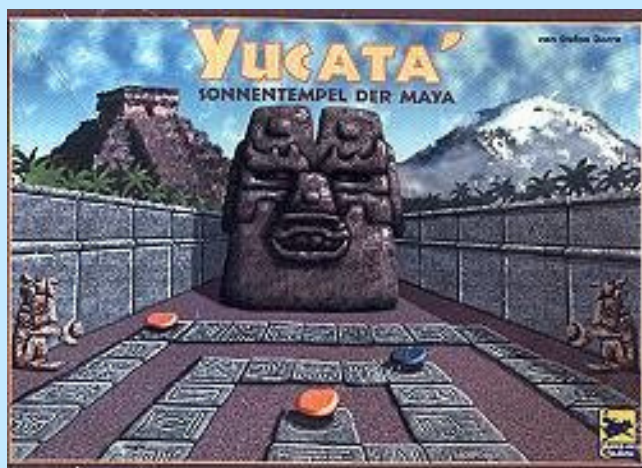


Stefan Dorra



Franz Vohwinkel

N° 5726



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.



9 +



20 mn



2 - 4



Tactque

Zoïko

LES INGERABLES



Aliénor Simon-Guschemann & Quentin Pillot



Solveig Colomb

N° 6702

Zoïko est un jeu de société dans lequel tu fais prospérer des écosystèmes, parmi la forêt, la mer, la rivière et la montagne, en les peuplant d'animaux et de plantes.

À chaque tour, tu peux créer un territoire, le peupler ou faire se reproduire tes espèces.

Mais tes écosystèmes sont fragiles et ton adversaire pourrait bien en perturber la stabilité... Prendras-tu les bonnes décisions... ou feras-tu basculer l'équilibre naturel ?



Association
**Le Manège
aux Jouets**



8+



15 mn



2



Stratégie

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