



Association
**Le Manège
aux Jouets**

CATALOGUE DES JEUX POUR INITIÉ-E-S

(“K” À “S”)














Que ce soit des jeux de stratégie ou des jeux d'ambiance, vous trouverez ici l'ensemble de nos jeux de société pour les initié-e-s. Cette catégorie s'adresse aux joueuses et joueurs ayant déjà plusieurs parties à leur actif, et ayant un peu l'habitude des jeux modernes.

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	N° Numéro du jeu	 Jeux de stratégie
 Illustrateur		 Jeux d'ambiance
 Age conseillé	 Temps de jeu	 Jeux d'expression
 Nombre de joueurs	 Mécanique de jeu	 Jeux d'enquête
		 Jeux de paris et de hasard



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Kaleidos

COCKTAIL GAMES



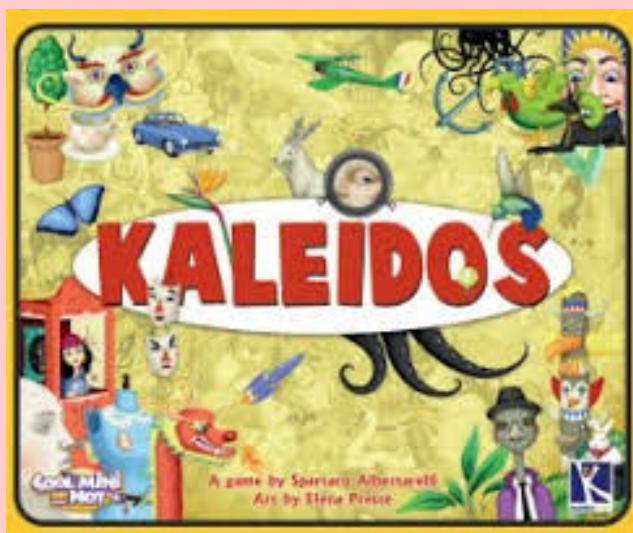
Angelo Zucca, Spartaco Albertarelli, Elena Prette et Marianna Fulvi



Elena Prette et Marianna Fulvi



N° 6667



Tous ont sous les yeux la même image et doivent pendant le temps d'un sablier, découvrir le plus de mot commençant par une lettre.

Les magnifiques illustrations permettent de toujours retrouver un mot, même si parfois on tombe en panne sèche !



10 +



60 mn



2 - 12



Visuel

Kahuna

FILOSOFIA



Günter Cornett



Claus Stephan

N° 7457



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce duel, vous incarnez un magicien souhaitant contrôler l'archipel de Kahuna.

Pour cela, vous allez aller apposer votre marque sur les îles en créant un maximum de connexions entre elles.

Parviendrez-vous à prendre le contrôle de l'archipel ?



10 +



30mn



2



Affrontement

Kill Bique

GIGAMIC



Günter Burkhardt



Michael Menzel

N° 6640



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les biquettes sont un peu folles dans ce formidable jeu de plis réservé aux plus intrépides! Chaque manche consiste en 8 plis. Les joueurs commencent par estimer le score qu'ils pensent atteindre en fin de manche : plus l'estimation est précise plus elle rapporte.

Puis il faut jouer la manche en essayant de rester dans les clous de votre objectif ! Mais méfiez-vous vos adversaires le connaissent et feront tout pour vous en empêcher !



8 +



20 mn



3 - 6



Combinaison



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Kanagawa

IELLO



Bruno Cathala et Charles Chevallier



Jade Mosch



N° 7612



10 +



45 mn



2 - 4



Tactique

Vous incarnez un apprenti peintre et vous allez vous affronter afin de devenir l'élève du célèbre Hokusai. Pour cela, il vous demande de réaliser une fresque comportant 12 estampes, une pour chaque mois de l'année.

A votre tour, vous allez donc récupérer une ou plusieurs des magnifique estampes proposées et les agencer de manière à avoir la fresque la plus cohérente possible. Mais attention, pour pouvoir peindre, il vous faudra en premier lieu débloquer les compétences correspondantes et les pots de peintures nécessaires.

Kanagawa est un jeu poétique qui va vous faire voyager au pays du soleil levant.

Katana

DV GIOCCHI



Emiliano Sciarra



Werther Dell'Edera

N° 7609



Association
**Le Manège
aux Jouets**

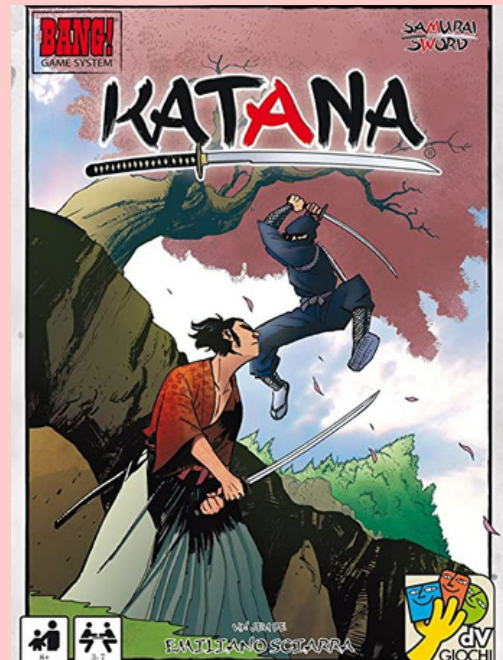
Katana est un jeu de rôle dans lequel vous allez incarner un personnage secret ayant chacun un objectif différent.

Les ninjas tentent de faire tomber l'empire, tandis que le ronin cherche à les en empêcher.

A votre tour, vous allez essayer de créer des alliances ou de les briser en attaquant les autres personnages.

Il va falloir se mettre en avant le plus possible afin d'éviter les coups de vos adversaires!

Ce jeu est une réédition du jeu Wanted dans l'univers du Japon médiéval, avec quelques règles supplémentaires permettant de simplifier la partie.



8 +



40 mn



3 - 7



Bluff

King Of New York

IELLO



Richard Garfield



Régis Torres



7374



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Marre d'incarner un gentil ? King of New York est fait pour vous !

Vous êtes un gigantesque monstre qui cherche à tout détruire sur votre passage, mais vous n'êtes pas seuls, vos adversaires ont aussi le même objectif !

Vous allez donc vous envoyer des baffes, vous améliorer grâce à des cubes d'énergie ou encore détruire des bâtiments au risque des représailles de l'armée.

Tout cela dans le but de prendre le contrôle de la grosse pomme et devenir le monstre le plus terrifiant de tous !



8 +



40 mn



2 - 6



Dés



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Korsar

TILSIT



Reiner Knizia



Pierre-Louis Puaud



N° 6514



Avec vos bateaux pirates, partez à l'abordage des gallions remplis de doublons.

Mais vos adversaires veulent aussi remporter le magot.

Dans ce jeu de cartes, il va falloir être plus malin que vos adversaires en posant au bon moment des galions permettant de gagner des points, tout en attaquant ceux de vos adversaires afin de les récupérer.

Soyez vigilant et opportuniste, pas de quartier et à l'abordage !



10 +



30 mn



2 - 8



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Kronologic - Paris 1920

ORIGAMES



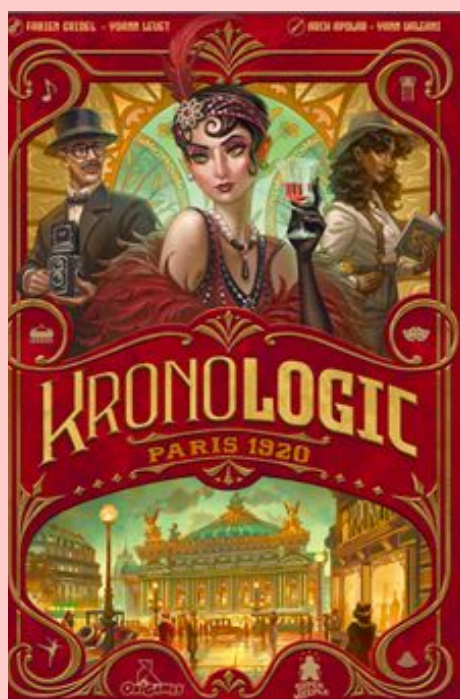
Fabien Gridel - Yoann Levet



Arch Apolar - Yann Valeani



N° 2361



10 +



30 mn



1-4



Enquête

Soyez le premier à résoudre l'affaire en interrogeant les suspects et en déduisant le coupable. Démêlez une série d'affaires inexplicables et rétablissez la vérité. Récupérez des indices sur les déplacements des personnages de l'intrigue, en déterminant à quel endroit ils se trouvaient au moment des faits. Chacune des enquêtes, à la complexité variable, mettra à l'épreuve votre perspicacité et vos compétences de déduction logique. Votre objectif : résoudre chaque mystère avant les autres !

Kuhhandel

RAVENSBURGER



Rüdiger Koltze



Bernard Bittler

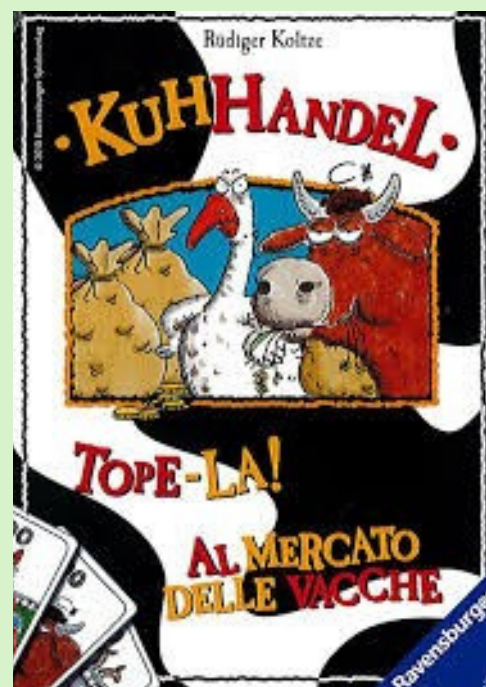


5590



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Transformez les vaches à lait en poules aux oeufs d'or!
Êtes-vous le meilleur maquignon ?
Vous pourrez répondre à cette question après quelques parties de Boursicocotte.
Il va falloir faire preuve de ruse pour bernier vos adversaires sur la marchandise que vous leur vendez!
Une règle très simple pour des parties très funs !



8 +



60 mn



3 - 5



Enchères



Association
**Le Manège
aux Jouets**

L'art de la Boursicocotte

RAVENSBURGER



Rüdiger Koltze



César Vergara



4875



Dans le jeu L'Art de la Boursicocotte, les animaux se prennent pour des chefs-d'œuvre et s'invitent dans une vente aux enchères aussi animée qu'imprévisible. À vous de faire monter les enchères, de surprendre vos adversaires avec un droit de préemption bien placé, ou de conclure des deals secrets pour rafler les plus belles bêtes !

Mais attention, vos adversaires pourraient très bien faire les bonnes contre-offres... bluffantes... et tout rafler sous votre nez !



10 +



30-40 mn



3-5



Enchères



Association
**Le Manège
aux Jouets**

La Crypte de la Créature

TILSIT



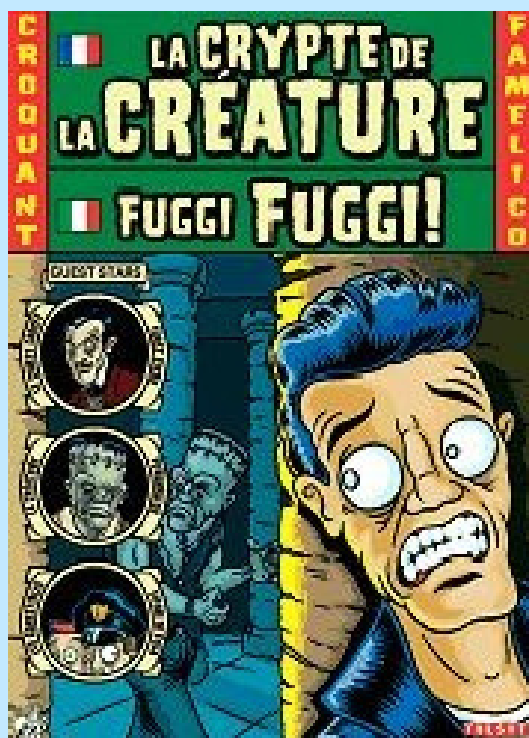
Friedemann Friese



Maura Kalusky



N° 6524



10 +



60 mn



2 - 7



Stratégie

Bienvenue dans la crypte ! Serez-vous capables d'en sortir vivants ? Dans ce jeu de parcours, vous incarnez une groupe de personnages cherchant à vous enfuir d'une crypte bien glauque, mais vous n'êtes pas seuls !

A votre tour, vous allez déplacer l'un de vos personnage, pousser des pilier, glisser sur des flaques de sang ou encore utiliser des téléporteurs, le tout dans le but d'atteindre la sortie de la crypte.

Une fois que tous les personnages se sont déplacés, c'est au tour de la créature, elle n'est pas maligne mais gare à vous si elle vous voit!

La crypte de la créature est un jeu au thème amusant et aux règles accessibles et les multiples scénariis vont vous faire jouer encore et encore.

Labyrinthe Master

RAVENSBURGER



Max J. Kobbert



NR



4745



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Labyrinthe Master est une version un peu évolué du désormais classique Labyrinthe.

La mécanique principale est la même.

La différence se situe au niveau de la collecte des objets magiques. Les objets doivent être collectés dans l'ordre.

Chaque objet ramassé rapporte des points de victoire.

De plus, chaque joueur a un objectif de récolte différent, ce qui va rendre vos parties très tactiques.



8 +



45 mn



2 - 8



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Lady Alice

HURICAN



Ludovic Gaillard



Jean-Marie Minguez



N° 7234



Dans Lady Alice, vous incarnez les Baker Street kids et vous allez prouver à Sherlock Holmes que vous êtes un bon détective.

En vous armant de bluff, de coups bas et de déduction, vous allez tenter de trouver le temps, le lieu, l'objet volé ainsi que le coupable du vol.

Dans ce jeu très subtil et malin, vous allez retrouver les sensations du mastermind et du cluedo en procédant par élimination et déduction.



8+



30 mn



3-5



déduction



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Leaf

LUCKY DUCK GAMES



Tim Eisner



Angela Rizza



N° 6079



10 +



30 mn



1 - 4



Strategie

Dans le jeu Leaf, les joueurs incarnent le vent en guidant les feuilles vers le sol de la forêt et en les reliant à celles déjà tombées.

À votre tour, choisissez une tuile Feuille à jouer et décidez comment la relier aux autres. Chaque feuille au contact de la vôtre vous octroie des actions, grâce auxquelles vous participez à la prospérité de la forêt ! Placez stratégiquement vos tuiles pour attirer les animaux des bois, faire pousser de magnifiques champignons, aider votre écureuil à grimper à l'arbre, ou encore gagner des cartes Feuille et des jetons Soleil.

Le joueur qui contribue le plus à l'équilibre de la forêt remporte la partie !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Le lièvre et la tortue

RAVENSBURGER



David Parlett



NR



N° 698



Le lièvre et la tortue fait partie des premiers jeux de parcours sans dé. En effet, il va falloir dépenser vos carottes pour pouvoir avancer mais il va falloir reculer pour en récupérer ! Vous allez devoir prendre les meilleures décisions possibles afin d'être le plus efficace et ne pas vous faire rafler la victoire in extremis !



10 +



60 mn



2 - 6



Tactique

Le mur

ZOCH ZUM SPIELE



Thomas Fackler



NR

N° 5873



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Construire une muraille peut paraître rébarbatif mais ça devient beaucoup plus mouvementé lorsque plusieurs constructeurs sont associés à cette entreprise.

En effet, chaque joueur va vouloir poser ses pièces de constructions en premier. A son tour, on révèle l'un de ses éléments qui peuvent être une porte, une tour ou encore une muraille puis, en regarde qui peut poser sa pièce !

Seuls ceux qui auront su anticiper les choix de leurs adversaires pourront prendre part à la construction commune.



7 +



15 - 30 mn



2



Bluff



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les aventuriers du Rail

DAYS OF WONDER



Alan R. Moon



Julien Delval



6196



10 +



20 mn



2 - 5



Stratégie

Dans ce jeu, qui est devenu un classique, vous incarnez le chef d'une compagnie de chemin de fer aux Etats-Unis.

Vous allez donc devoir relier les différentes villes du continent en posant les bons wagons sur les bons rails.


Pour triompher de vos adversaires, vous devrez savoir utiliser vos cartes au bon moment et conserver des objectifs à votre portée.


Prenez la main sur les voies de chemin de fer et bloquez les autres participants dans leur désir de conquête.

Grâce à une mécanique accessible, des règles expliquées rapidement et l'univers rêveur et poétique du chemin de fer au 19ème siècle, le jeu a su devenir un incontournable des jeux de société.

Les aventuriers du rail autour du monde

DAYS OF WONDER

 Alan R. Moon

 Julien Delval

N° 7502



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Cette fois ci, ce n'est plus les Amériques que vous allez conquérir, mais bien le monde !

Pour cela, vous disposez toujours de wagons de trains ainsi que d'objectifs secrets, mais vous allez prendre d'assaut les routes maritimes.

L'ajout de ces routes nautiques permet de diversifier ses stratégies et de relier des villes toujours plus éloignées afin de gagner encore plus de points.



10 +



1h - 1h30



2 - 5



Stratégie

Le seigneur des anneaux : jeu livre d'aventure

RAVENSBURGER



Marcus Ross, Jason Little



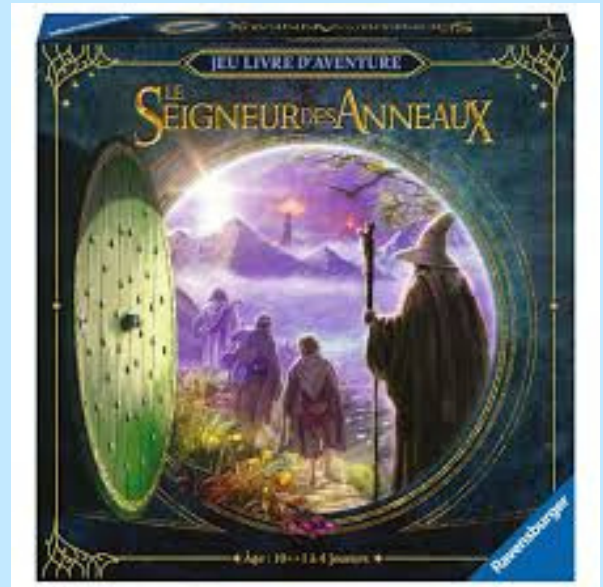
Vlad Rodriguez, Wigwam Studios

N° 5266



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans le Seigneur des Anneaux - Jeu Livre d'Aventure, mettez-vous dans la peau des membres de la communauté de l'anneau et aidez la à vaincre Sauron et ses forces du mal.



10 +



30 mn



1 - 4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les bâtisseurs : Moyen-Age

BOMBYS



Frédéric Henry



Sabrina Miramon



N° 7286



Devenez le meilleur bâtisseur du royaume !

Les Bâtisseurs - Moyen-Âge propose des parties assez rapides - moins d'une demi-heure - à l'aide règles simples et faciles à assimiler.

Votre but : atteindre le premier 17 points de victoire en bâtissant divers édifices.

Évidemment, plus les bâtiments rapportent, plus ils sont difficiles et longs à réaliser, ce qui ne rend vos choix d'autant plus compliqués.

Ce jeu a reçu l'As d'or du meilleur jeu de l'année en 2014



10 +



30 mn



2 - 4



Gestion



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les cités perdues

FILOSOFIA



Reiner Knizia



Claus Stephan



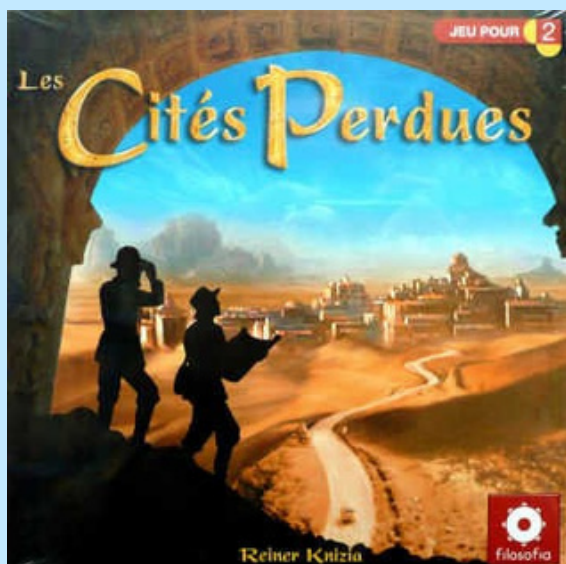
N° 6047

Partez à la recherche de trésors cachés.

Dans les cités perdues, vous allez vous engager dans différentes expéditions face à votre adversaire. Il va falloir poser les cartes de manière croissante dans chacune des expéditions proposées.

Vous serez tiraillé entre la volonté de prolonger une expédition existante ou de patienter pour combler les chiffres manquants, démarrer de nouvelles expéditions (en gardant l'œil sur la pioche qui diminue) ou encore jeter une carte inintéressante (au risque qu'elle favorise l'adversaire).

Chaque tour de jeu nécessite une décision tactique ou une prise de risque. Le principe est vite compris et pourra donc satisfaire les joueurs qui cherchent un jeu à deux pas trop casse-tête mais toutefois malin.



10 +



30 mn



2



Prise de risque



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les rescapés de l'Atlantide

PARKER



Julian et C. Courtland-Smith



NR



N° 5153



8+



30 mn



2 - 4



Coopération

Alors que toutes les équipes de chasseurs de trésors ratissaient l'île, celle-ci se mit à trembler puis à s'enfoncer dans la mer.

C'est la panique.

Chacun court, saute dans la première barque venue ou part à la nage. En mer, c'est l'agitation. Mais pas uniquement parmi les chercheurs d'or.

Les requins, baleines et autres serpents de mer s'agitent à l'idée du festin qui fonce droit sur eux...



Association
**Le Manège
aux Jouets**

L'île interdite

COCKTAIL GAMES



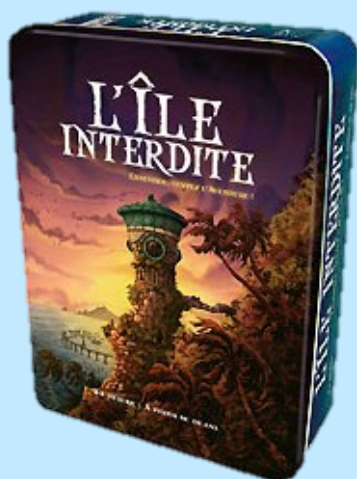
Matt Leacock



C. B. Canga



N° 7245



Osez débarquer sur l'île interdite!
Formez une équipe d'intrépides
aventuriers pour une mission
insensée: récupérer 4 trésors sacrés
au milieu des ruines de ce paradis en
péril.

L'équipe devra travailler ensemble et
choisir les meilleures manœuvres
pendant que l'île sombrera
progressivement.

L'eau et la tension montent vite, alors
dépêchez-vous de rassembler les
trésors et de quitter l'île ou vous
pérerez engloutis par les flots, comme
d'autres avant vous...



10 +



30 mn



2 - 4



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

L'île des mots dits

MATAGOT



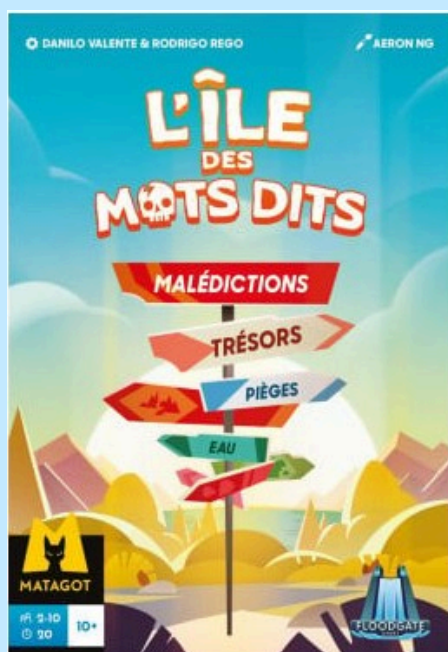
Danilo Valente, Rodrigo Rego



Aeron NG



5478



Dans l'île des Mots Dits , un joueur de l'équipe est désigné guide. C'est le seul qui connaît le contenu des hexagones de l'île. Grâce à trois mots imposés, placés à des endroits précis de l'île, il va tenter de conduire son équipe à faire les bons choix.

À vous de bien guider votre équipe pour récupérer un maximum de points !



10 +



30 mn



2-10



Coopération

Linja

STEFFEN SPIELE



Steffen Mühlhäuser



Steffen Mühlhäuser

N° 6327



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu abstrait, vous devez faire traverser le plateau de jeu - composé de tiges de bambou- à vos pièces de bois.

Cette règle qui peut sembler simpliste comporte beaucoup de subtilités qui vont faire travailler vos méninges !



8 +



15 mn



2



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Linq

DAYS OF WONDER



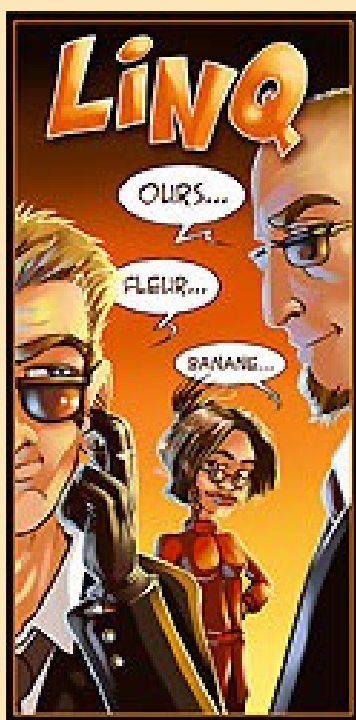
Andrea Meyer et Erik Nielsen



Piérô La lune



6668



Au début d'une manche, vous recevez une carte pour savoir si vous êtes espion ou contre-espion. Si vous êtes espion, vous devez retrouver votre collègue grâce à des associations d'idées autour des mots. En tant que contre-espion, vous devez les faire échouer, voir les démasquer.



10 +



20 - 40 mn



4 - 8



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Living Forest

LUDONAUTE



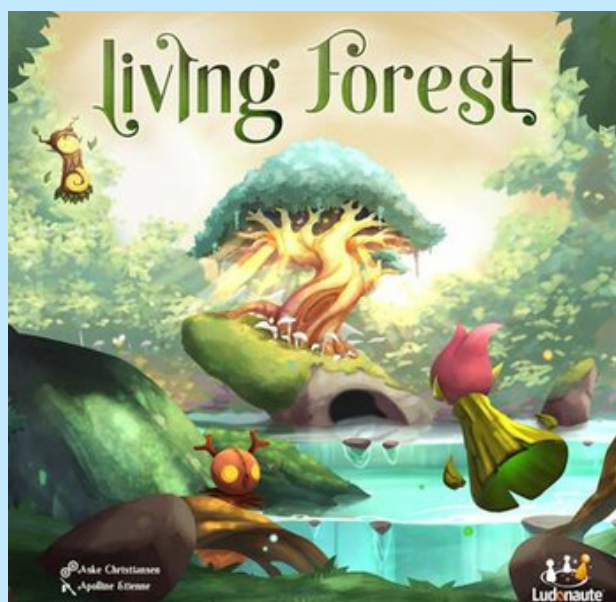
Aske Christiansen



Apolline Etienne



N° 7614



Dans Living Forest, vous incarnez un Esprit de la nature désigné pour sauver la forêt et son Arbre sacré des flammes d'Onibi. Mais pour réussir cette lourde mission, vous ne serez pas seul. Les Animaux gardiens se sont réunis autour du Cercle des Esprits où vous progressez, et vous apportent une aide précieuse.

Avec une mécanique originale et ses différentes façons de gagner, Living Forest est un jeu haletant de bout en bout !



10 +



40 mn



2 - 4



Placement



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Longhorn

BLUE ORANGE



Bruno Cathala



Vincent Dutrait



N° 4442



1870 – Texas - L'élevage de Longhorns, ces vaches venues du nord du Mexique, bat son plein. Une belle source de revenus pour les fermiers texans qui attire la convoitise des voleurs de bétail que vous êtes... Votre but ? Voler bétail et or, bien entendu !

Il va falloir faire preuve de ruse et de tactique afin de pouvoir prendre de cour votre adversaire.



8 +



15 - 20 mn



2



Réflexion



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Look Around !

KALIEDOS



Spartaco Albertarelli



Elena Prette



N° 6342



Dans Look Around, vous allez devoir trouver un mot commençant par une lettre bien spécifique avant vos adversaire. Vous pouvez tout aussi bien donner un mot que vous voyez qu'une action que vous imaginez en lien !



10 +



15 - 20 mn



4 - 8



rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Loups-Garous de Thiercelieux : Nouvelle Lune

LUI-MÊME



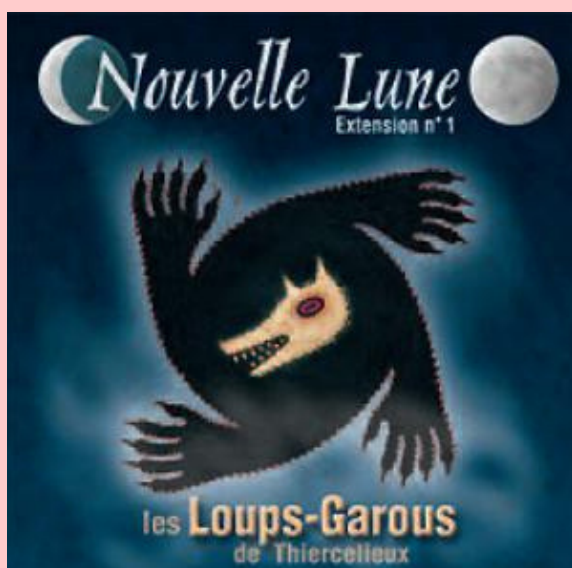
Philippe des Pallières et Hervé Marly



Alexios Tjoyas



N° 5729



10 +



30 mn



8 - 18



Role

Première extension du jeu Loups-Garous de Thiercelieux. Qu'y a-t-il dans la boîte Nouvelle Lune ?

Clair de lune : jouez en extérieur, dans une ambiance magique.


La communauté des hameaux : vous êtes très nombreux ? Vous pouvez jouer tous ensemble... "En tout cas c'est sûrement pas lui !" : renouvelez le système de vote.


Murs-murs : exprimez vos humeurs sur le petit mur derrière la mairie.

Double -"je" : les Villageois ont une double personnalité... et bien d'autres encore !

Loups-Garous de Thiercelieux : Le Village *LUI-MÊME*

 Philippe des Pallières et Hervé Marly

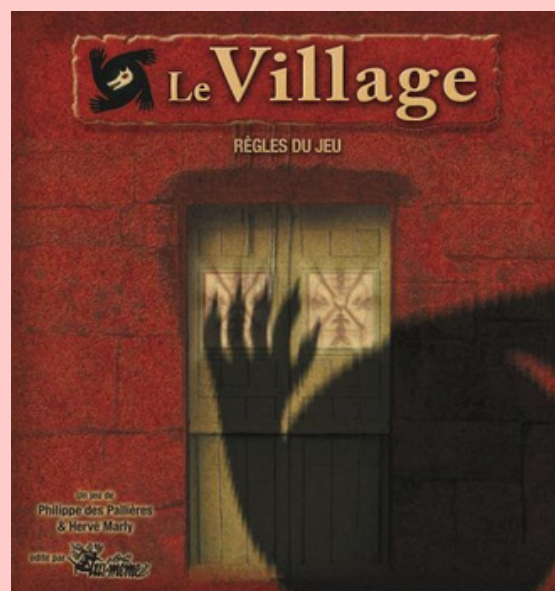
 Alexios Tjoyas

 N° 7191



Association
**Le Manège
aux Jouets**

les Loups-Garous de Thiercelieux ressortent leurs crocs dans une édition revue et augmentée comprenant les cartes du jeu de base ainsi qu'une extension inédite ! Le Village propose de nouveaux personnages (le maléfique Loup-Garou Blanc, le triste Corbeau, le redoutable Pyromane), et les joueurs ont désormais la possibilité d'exercer un métier (barbier, institutrice, etc...), ce qui va permettre à chaque joueur de pouvoir jouer un rôle important.



8 +



30 mn



8 - 18



Role



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Love letter

FILOSOFIA



Seiji Kanai



NR



7288



Dans ce jeu de cartes rapide, qui mélange prise de risque et déduction, rivalisez avec les autres galants pour que vos missives soient livrées à la Princesse. Vous dépendez d'intermédiaires pour livrer votre message. Durant la partie, vous conservez secrètement une carte en main.

Il s'agit de la personne qui tient votre billet doux pour la Princesse.

Vous devez vous assurer qu'à la fin de la journée, la personne la plus proche de la Princesse ait en main votre message !



10 +



15 mn



2 - 4



Bluff



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Lueur

BOMBYX



Cédric Chaboussit



Vincent Dutrait et Benjamin Basso



5756



L'univers est plongé dans l'obscurité... Plusieurs aventuriers vont partir en expédition afin de tenter de retrouver des éclats de lumière. Au fil des tours, ils seront rejoints par des compagnons aux pouvoirs particuliers qui les aideront dans leur quête afin de restaurer les couleurs de ce monde.

Comptez sur la chance... mais aussi il faut choisir les bonnes combinaisons !



10 +



45 mn



2 - 4



Stratégie

Mafia de Cuba

LUI-MÊME



Philippe des Pallières et Hervé Marly



Thomas Vuarchex



N° 5444



Association
**Le Manège
aux Jouets**

A La Havane, le parrain local confie à ses subordonnés une boîte à cigare avec double fond et qui contient les diamants !

Sauf que chaque joueur n'est pas fidèle au parrain ! En effet, certains joueurs sont fourbes et veulent la richesse pour eux, d'autres sont encore des policiers en double jeu dans la maison. Une fois la boîte de retour dans les mains de son propriétaire, le parrain va devoir découvrir qui à volé des diamants !



10 +



30 mn



6 - 12



Role



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mafiozoo

SUPER MEEPLE



Rüdiger Dorn



Damien Colboc



7585



12 +



60 mn



2 - 4



Placement

Dans Mafiozoo, chaque joueur cherche à devenir le nouvel affranchi du gang de Momo les dents longues en prenant le contrôle des Quartiers et des Lieux d'Influence de la ville. Mais attention, tout est dans la manière...

Pour gagner votre place dans « La Famille », vous devrez soudoyer les proches du parrain, gagner ou acheter leur soutien et bénéficier de leurs faveurs.

Hélas vous n'êtes pas seul sur le coup. Le gagnant sera celui qui aura su placer au mieux ses hommes et qui possèdera le plus d'Influence à la fin de la partie.

Maka Bana

SWEET GAMES



François Haffner



Johann Aumaitre



6057



Association
**Le Manège
aux Jouets**

L'objectif du jeu est de construire au mieux des bâtiments sur les plages de l'île de Maka Bana.

Le joueur qui en fin de partie aura le mieux géré son implantation, remportera la partie.

Si chaque pailote construite rapporte des points, on peut également en gagner en les groupant en lots et en monopolisant sa présence sur les différentes plages.



10 +



60 - 90 mn



3 - 6



Gestion



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mandarin

MATTEL



Tom Kremer



Damien Colboc



4487



8+



60 mn



3 - 5



Enchères

Mandarin est un jeu avec des règles simples, avec un peu de hasard mais quand même quelques décisions à prendre, pourquoi pas un peu d'enchères et une bonne gestion du risque.

Tout s'articule autour d'une grosse machine robuste et fonctionnant sans pile.

En début de partie, on y place soixante-douze tuiles.

Elles sont de six couleurs et représentent les douze signes du zodiaque chinois.

Pour gagner, on doit obtenir six tuiles d'un même signe.

Un peu de chance et beaucoup de tactique sont au rendez-vous de ce jeu mécanique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Marabunta

SPACE COWBOY



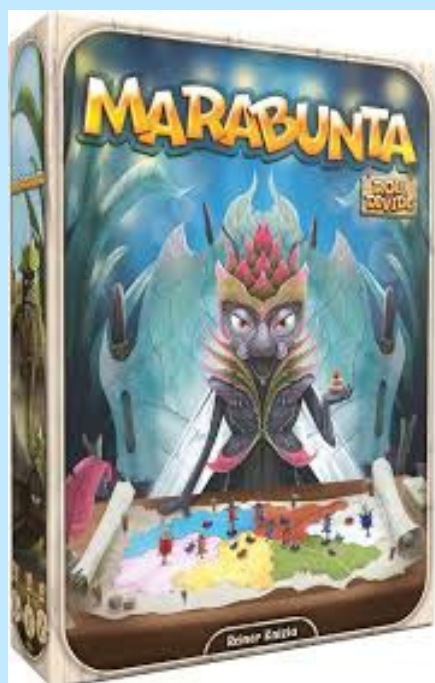
Reiner Knizia



Ingrid Desmidt



N° 5355



Deux fourmilières se disputent le contrôle des lieux. Marabunta est un roll and write (lancez les dés et écrivez les résultats) conçu spécifiquement pour deux joueurs par le célèbre et talentueux Reiner Knizia.



10 +



30 mn



2



affrontement



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mascarade

FUN FORGE



Bruno Faidutti



Jérémy Masson



N° 5569



Entrez dans la Mascarade où les apparences sont souvent trompeuses.

Portez le bon Masque au bon moment, profitez de son pouvoir et amassez une fortune suffisante pour remporter la partie. La tâche ne sera pas facile ; les Masques s'échangent entre les joueurs... au point que personne ne peut être certain de qui se cache derrière quel Masque !



10 +



15 mn



4 - 10



Bluff



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Master of renaissance

CRANIO CREATIONS



Nestore Mangone, Simone Luciani



Roberto Grasso, Andrea Kattnig, Elisabetta

Micucci, Klemens Franz



N° 5240



12 +



45 mn



1 - 4



Collection

Obtenez des ressources du marché et servez-vous-en pour acheter de nouvelles cartes. Étendez votre influence en ville et dans les territoires alentours ! Chaque carte vous confèrera une capacité de production qui vous permettra de stocker les ressources nouvellement acquises dans votre coffre-fort.

Utilisez au mieux les capacités de vos Leaders à votre avantage et, surtout, n'oubliez pas de montrer votre dévotion au Pape !

Masters of Renaissance est un jeu aux règles simples offrant de profonds choix stratégiques, où le joueur qui réussira à avoir la meilleure capacité de production de ressources l'emportera.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Match 5

SYNAPSES GAMES



Carl Brière



Silly Jellie



N° 5464



Dans Match 5, il va falloir trouver un lien commun entre 2 cartes-mots. Utilisez votre imagination pour trouver une réponse à chacune de 10 combinaisons en seulement 3 minutes !

Plus vous serez en phase avec les autres joueurs, plus vous marquerez de points !



10 +



20 mn



2 - 8



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Maudit mot dit

COCKTAIL GAME



Laurent Prin, Nathalie et Rémi Saunier



Laura Richard



2582



Les amateurs de jeux de mots vont se régaler ! Maudit mot dit est un jeu où l'on tente de faire deviner des mots en donnant exactement le nombre d'indices imposé, pas plus et surtout pas moins ! Si un adversaire devine le bon mot trop tôt, il lui vole les points ! Saurez-vous tourner autour du mot ?



12 +



20 mn



3 - 6



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Micro Macro crime City

BLACKROCK



Johannes Sich



Daniel Goll, Johannes Sich



6163



Bienvenue à Crime City, un lieu où le crime ne reste jamais longtemps impuni !

Dans ce jeu d'observation, vous allez devoir coopérativement rechercher différents indices de l'enquête choisie. regardez bien car la carte est assez impressionnante et les détails fourmillent ! Pas d'inquiétude, ce jeu est fourni avec une loupe afin d'admirer les magnifiques illustrations des illustrateurs.



10 +



30 - 60 mn



1 - 4



Coopération

Mixmo

ASMODEE

Julien Faubet et Sylvain Hatesse

NR

N° 6800



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Chaque joueur pioche 6 lettres, les autres jetons étant disposés face cachée au centre de la table. Au top départ, chaque joueur doit placer ses 6 jetons aussi vite que possible en constituant un ou plusieurs mots qui s'entrecroisent comme sur une grille de mots croisés.

Mixmo est un jeu de lettres et de rapidité qui va vous faire perdre votre dictionnaire !



8 +



30 mn



2 - 6



Ambiance

Moi c'est Madame

ECLAP



Axelle Gay et Elsa Miské



Axelle Gay



6601



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Un jeu de cartes fun et ludique, dont le but est de s'entraîner à riposter contre le sexisme.

Ce jeu vous entraîne à riposter contre le sexisme, à combattre les stéréotypes de genre, à libérer votre créativité, à travailler votre répartie et à découvrir plein de choses sur la culture féministe.

Toutes les situations sont inspirées de témoignages de dizaines de femmes, et donc issues de la vraie vie.



16+



30 mn



3-6



Rôles



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mot pour mots

SCORPION MASQUE



Jack Degnan



Manuel Sanchez et Matt Roussel



7567



Comme son nom l'indique, dans mot pour mots, il va falloir trouver des mots ! Deux équipes vont s'affronter autour d'un thème dans le but de trouver un mot contenant le plus de lettres possibles.

Quand le mot est trouvé, on fait avancer les lettres vers nous sur le plateau.

Fun et ambiance sont au rendez-vous dans ce jeu de lettres délirants !



10 +



20 mn



2 - 16



Lettres

Mr Jack

HURICAN



Bruno Cathala et Ludovic Maublanc



Piérò La lune



6588



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Londres, Jack l'éventreur sévit dans les bas fonds et un courageux inspecteur enquête pour le démasquer.

1 joueur va incarner le célèbre assassin tandis que l'autre sera l'inspecteur. A tour de rôle, vous allez déplacer les personnages et l'inspecteur va tenter de procéder par élimination afin de savoir qui se cache derrière Jack l'éventreur. Est-il visible ou non ?

A la fin des 8 tours de jeu, si Mr Jack n'est pas démasqué ou si il s'est enfui, il a gagné la partie !



9 +



30 mn



2



Enquête



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Mr Jack pocket

HURICAN



Bruno Cathala et Ludovic Maublanc



Jean-Marie Minguez



N° 6798



Mr. Jack Pocket reprend le même thème et le même principe de base que Mr. Jack. Et pourtant, il s'agit d'un jeu tout à fait différent.

Le principe est surprenant de simplicité. Trois détectives essaient de traquer Jack l'Éventreur, dans les rues de Londres.

Le plan de jeu est constitué de neuf cartes, mais une des issues est bouchée.

Il n'est donc pas toujours possible de voir la rue en enfilade, et Mr. Jack va tout faire pour en profiter et échapper aux enquêteurs.



9 +



30 mn



2



Enquête

Mysterium

LIBELUD



Oleksandr Nevskiy et Oleg Sidorenko



Xavier Collette et Igor Burlakov



7446



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous êtes des médiums cherchant à résoudre le meurtre d'un fantôme dans un manoir.

Dans ce jeu, un joueur prendra le rôle du fantôme qui va aider les enquêteurs en leur envoyant des visions symbolisées par des cartes images.

Parviendrez-vous à résoudre l'énigme ?



10 +



45 - 60 mn



2 - 7



Enquête

Mysterium park

LIBELUD



Oleg Sidorenko, Oleksandr Nevskiy



M81 Studio, Xavier Collette



6880



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous êtes des médiums cherchant à résoudre le meurtre d'un fantôme dans un manoir.

Dans ce jeu, un joueur prendra le rôle du fantôme qui va aider les enquêteurs en leur envoyant des visions symbolisées par des cartes images.

Parviendrez- vous à résoudre l'énigme ?



10 +



30 mn



2 - 6



Enquête



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Nonaga

STEFFEN SPIEL



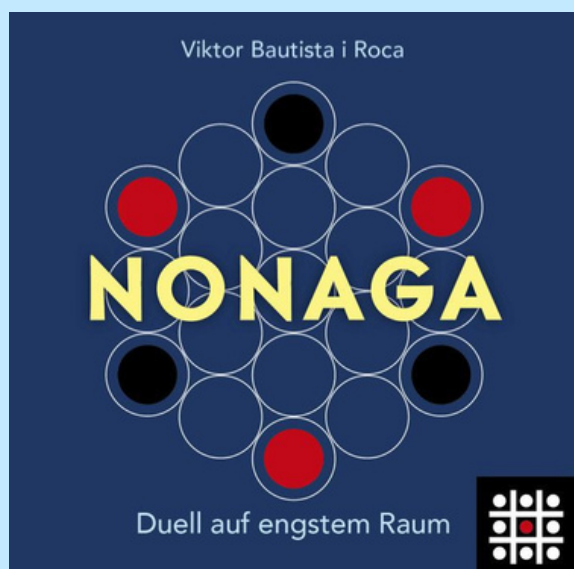
Viktor Bautista i Roca



NR



4112



8+



10 - 15 mn



2



Stratégie

Le but du jeu est d'être le premier à placer ses 3 pions sur des jetons adjacents, en ligne, en triangle ou en angle.

Les règles sont très simples, les pions avancent en ligne droite, jusqu'au bord de l'hexagone ou jusqu'à un autre pion, dans la direction voulue par le joueur.

Après chaque mouvement un jeton libre du bord est déplacé et remis en contact avec au moins 2 autres jetons.

Nonaga, est un jeu tactique, relativement rapide où vous n'aurez qu'une envie : recommencer une partie !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Nidavellir

GRRRE GAMES



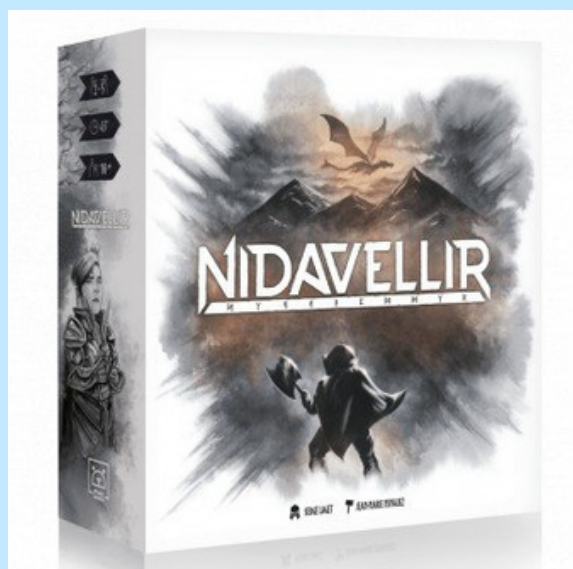
Serge Laget



Jean-Marie Minguez



N° 5648



Dans le royaume des nains , le dragon Fafnir s'est réveillé. Qui sera le seigneur des nains qui aura l'honneur d'aller le combattre ?

Dans Nivadellir, vous allez devoir recruter une armée dans les 3 tavernes du royaume. Chaque carte de personnage fait partie d'une catégorie, et vous allez devoir combiner les pouvoirs de ces catégories afin de gagner de plus en plus de points.

Malgré son apparence compliquée, Nivadellir est un jeu relativement facile d'accès. Les magnifiques illustrations nous plongent dans l'univers des nains et la mécanique très bien pensé nous fait réfléchir à la meilleure combinaison. Qui sera le plus doué des nains ?



10 +



45 - 60 mn



2 - 5



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Ni plus ni moins

LETHEIA



Julien Griffon



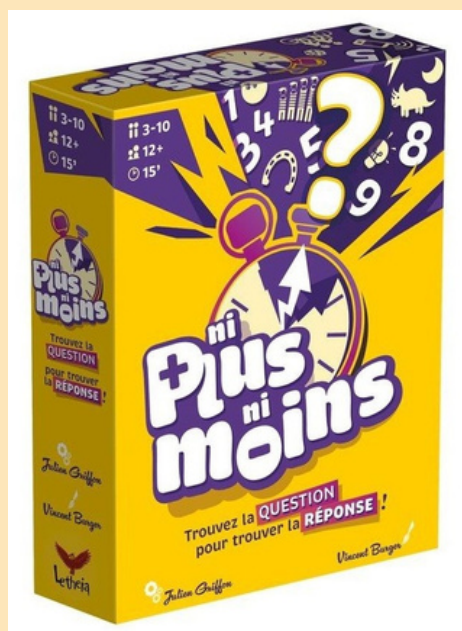
Vincent Burger



4323

Cherchez la question pour trouver la réponse !

Ni Plus Ni Moins est un jeu d'ambiance pour 3 à 10 joueurs qui saura animer vos soirées ! Dans ce jeu de société qui se joue en équipes, vous devez poser une série de questions loufoques pour trouver le chiffre de vos coéquipiers.



12 +



30 mn



3 - 10



ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Ok not ok

TOPLA



Claire VIMONT



Claire VIMONT



6550



Un jeu pour comprendre ce qu'est le consentement et les différentes manières de dire « oui ».

Chacun votre tour, proposez des situations aux autres joueurs qui devront y répondre en fonction de leurs cartes. Simple et intuitif, ce jeu permet aux joueurs de discuter autour du thème du consentement.



12 +



30 mn



2 +



Rôle



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Olémain !

OLEMAIN GAMES



Nicolas Saleil



Pierre Burnel, Florence de Nazelle



4900



Mets une carte sur ton front, et les membres de ton équipe te font deviner le mot inscrit. Dès que le mot est trouvé tu en prends une autre. Vite, tu as 1 minute pour trouver le plus de mots possibles. Puis aux suivants, c'est l'autre équipe qui joue sur le même thème !



14+



30 mn



4-10



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

One deck Dungeon

NUTS PUBLISHING



Chris Cieslik



Will Pitzer



N° 6672



Sélectionnez votre héros et en route pour l'aventure !

Dans One deck Dungeon, vous allez explorer les profondeurs du donjon à la recherche de renommée. Terrassez les monstres sur votre chemin, obtenez de l'expérience et des pouvoirs spéciaux et combattez le boss de fin !

Malgré la taille de sa boîte, on a ici un jeu d'une grande richesse stratégique.



12 +



30 - 45 mn



1 - 2



Stratégie



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Oniria

YEAST GAMES



Ana Gabriela Escarcia Castillo et Alexandre Weiss



Vianney Carvalho

N° 3711



10+



30 mn +



3 - 5



Stratégie

Oniria est un jeu de plis asymétrique à rôles tournants.

Chaque joueuse ou joueur incarne tour à tour une Soñadora — une rêveuse guidée par les esprits — ou une Sombra, cauchemar issu des peurs et légendes du Mexique profond. Inspiré des cosmologies mésoaméricaines et de leur vision cyclique du temps, Oniria mêle traditions orales, résistance culturelle et quête intérieure dans un univers symbolique entre ombre et lumière.



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Onitama

IGIARI



Simpei Sato



NR



7615



8+



10 - 15 mn



2



Stratégie

Onitama est un jeu de stratégie et de réflexion abstrait qui vous place à la tête d'une école d'arts martiaux venue pour prouver sa supériorité. Votre maître et ses disciples devront utiliser les esprits des animaux à bon escient pour pouvoir l'emporter.

Pour gagner, prenez le pion principal de l'adversaire, ou déplacez le votre dans l'espace de départ du pion principal de votre adversaire. Bien qu'inspiré du jeu d'échecs, l'originalité réside dans le déplacement des pièces et le matériel associé. Les règles s'apprennent en 5 minutes et permettent à des joueurs non initiés au jeu d'échecs, de jouer à armes égales.

Orbis

SPACE COWBOY



Tim Armstrong



Davide Tosselo



5882

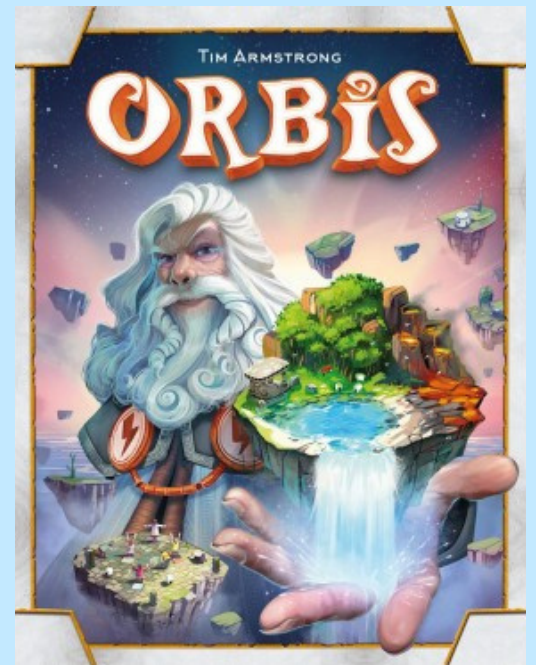


Association
**Le Manège
aux Jouets**

Terrain après terrain, tuile par tuile, construisez le meilleur des mondes ! Vous incarnez un dieu et vous avez un objectif : créer le meilleur des mondes.

Le but est d'accumuler le plus de points de création mais à la fin de la partie, chacun, perdant comme gagnant, aura créé un univers cohérent.

Orbis est un excellent jeu de pose de tuile, simple au premier abord, mais ne vous fiez pas à son apparente simplicité, il vous offrira une expérience stratégique et un casse-tête très appréciable.



10 +



30 - 60min



2 - 4



Gestion



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Oriflamme

FORGENEXT ET STUDIO H



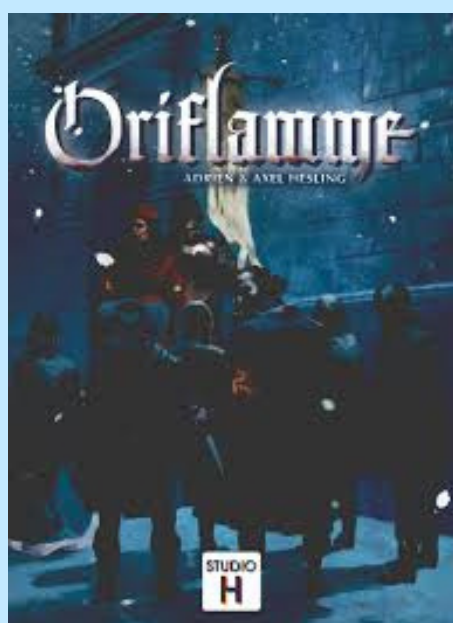
Adrien et Axel Helsing



Tomasz Jedruszek



N° 7392



"Oriflamme" est un jeu de cartes tactique mêlant bluff et décisions tactiques, au cours d'une lutte de pouvoir sans pitié.

Les joueurs incarnent des familles aristocratiques voulant grimper sur le trône vacant. De l'opportunisme, du bluff, des combinaisons de cartes et un pincée de trahison seront la clé pour vous emparer de la couronnes !

Le jeu est simple, profond et équilibré. La tension est présente tout au long de la partie, mais attention vos amis d'aujourd'hui ne seront peut-être pas ceux de demain. Oriflamme a été nommé As d'Or Jeu de l'année 2020 Catégorie «Tout Public»



10 +



20 mn



3-5



Tactique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Paper Tales

CATCH UP GAMES



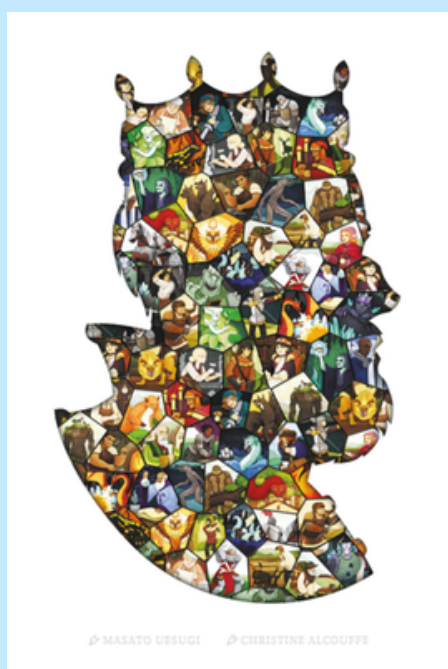
Masato Uesugi



Christine Alcouffe



7646



Dans ce jeu de cartes, vous allez recruter des personnages qui vous rapporteront des ressources ou de la puissance militaire tout en respectant la place limitée dans votre royaume. Mais vos unités vieillissent au fur et à mesure des âges et il va vous falloir les jouer au bon moment afin de pouvoir réaliser les meilleurs combos. À la manière d'un 7 Wonders, il pose des choix à faire en permanence, et surtout des dilemmes. Un excellent jeu de draft, simple et profond que ce soit à 2, 3 ou 4 !



12 +



30 mn



2 - 5



Draft



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Paradice

ZACATRUS



Sergio Ortiz Ruiz



N.R



N° 6834



Vous devez compléter vos cartes stands avec les bons dés (que vous choisirez au distributeur ou obtiendrez à la roue de la fortune). Optimisez vos chances, choisissez vos objectifs et tentez de remporter les bonus de majorités, utilisez vos pouvoirs au bon moment, anticipez la fin de partie, gagnez des pochettes surprises ... Serez-vous le prochain "Master of Paradise" ?



8 +



30 mn



2 - 4



Dés



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Paf le singe

PLAY AND WIN



Peter Hansson



Peter Svärd



N° 6846



Un singe sournois a décidé de mettre le bazar dans votre décharge. En bon employé que vous êtes, vous allez chercher à le déloger en lui mettant une bonne baffe !

Mais pour l'atteindre, il vous faudra dans un premier temps construire une tour pour le rattraper. Le problème ? Vos adversaires vont tout faire pour vous en empêcher en essayant de détruire votre belle tour !

Paf le singe est un petit jeu de cartes au thème amusant et où les parties s'enchaînent plutôt facilement.



12 +



45 mn



2 - 6



Cartes



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Paris 1889

SORRY WE ARE FRENCH



Florian Fay



David Sitbon



7634



16 +



30-60 mn



3-6



Coopératif

Paris 1889 est un jeu coopératif où les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Chacun votre tour, vous associez des cartes à tous les joueurs et vos compagnons devront trouver à qui elles ont été associées afin de poursuivre leur enquête sains et saufs ! Paris 1889 comporte également une forte part de narration car vous devrez décrire non seulement ce que vous voyez sur vos cartes, mais aussi les intentions de votre personnage en laissant libre cours à votre imagination afin d'inventer la suite de son aventure. De cette manière, vous vous approprierez plus facilement l'univers de Paris 1889 pour essayer de gagner ensemble !

Perspective

SPACE COWBOYS



Matthew Dunstan, David Neale



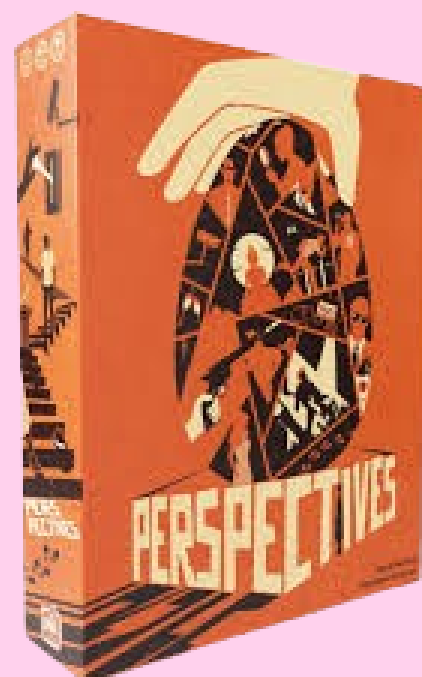
Vincent Dutrait, Ann & Seb,
Looky, Julien Ruco

N° 5913



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Résolvez les enquêtes en équipe.
Dans Perspectives, chaque joueur
détient des informations clés sous
forme de photographies, rapports et
autres indices. Travaillez ensemble,
partagez vos observations et
résolvez les trois enquêtes en quatre
volets qui n'attendent que vous
pour être élucidées.



12+



90 mn



1 - 6



Observation



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Photosynthesis

BLUE ORANGE



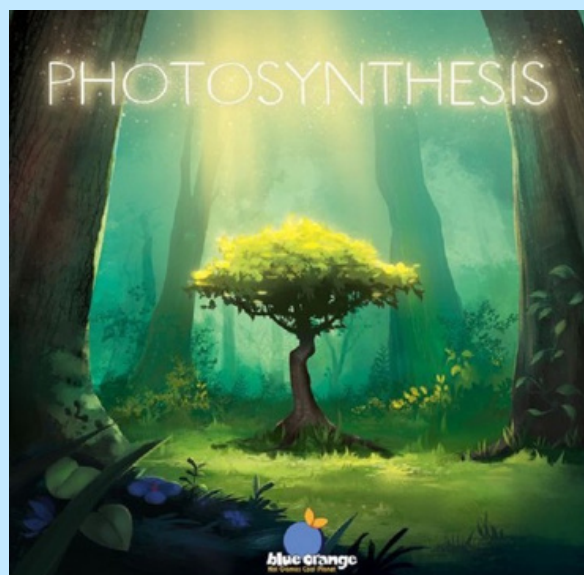
Hjalmar Hach



Sabrina Miramon



2344



Dans ce jeu de stratégie, vous incarnez une variété d'arbres cherchant à prendre le contrôle de la petite île.

A votre tour, vous allez récupérer des points de soleil en fonction de la taille et de l'endroit où sont vos arbres.

Vous allez aussi planter, faire grandir et enfin faire tomber vos arbres devenus trop vieux.

Car c'est réaliser un cycle complet, de la pousse à la mort de l'arbre, qui vous fera gagner le plus de points de victoire.



10+



45 mn



2-4



Gestion

Profiler

COCKTAIL GAMES



Romaric Galonnier



Stivo



7544



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu coopératif, vous allez essayer de faire deviner le bon personnage parmi les 6 proposés. Par exemple, qui ferait du saut en parachute et soignerait son look ? Dracula ou Lady Gaga ? Mettez-vous d'accord et prouvez que vous êtes la meilleure équipe de Profilers !



12 +



30mn



3 - 8



Ambiance

Pit

REPO PRODUCTION



Edgar Cayce



Olivier Fagnère



6682



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Pit est un jeu qui mélange 7 familles et rapidité.

Votre but ? récupérer la totalité des cartes d'une famille avant vos adversaires !

On joue tous en même temps, au bruit de cloche on va s'échanger le plus vite possible nos cartes identiques en faisant un appel sur le nombre de cartes voulues !

Très rapidement, le fun prend le dessus sur la stratégie et une ambiance de marché va s'installer afin de récupérer les vaches !



8 +



15 mn



3 - 8



Rapidité



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Puerto Rico

FILOSOFIA



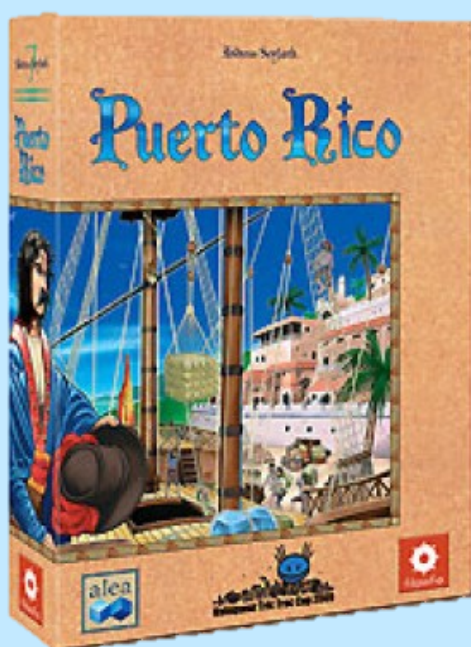
Andreas Seyfarth



Franz Vohwinkel



7036



Vous incarnez le gouverneur de Puerto Rico et vous allez démontrer à vos adversaires que vous êtes le meilleur administrateur de la ville. A votre tour, vous allez choisir une action comme créer des plantations, les récolter, créer des bâtiments ou encore envoyer vos marchandises vers l'Europe.

Sauf que toutes les actions que vous choisissez profitent aussi à vos adversaires.

Il va donc vous falloir bien observer vos adversaires pour ne pas leur donner trop d'avantages par vos actions



12 +



90 mn



2 - 5



Gestion



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Quadropolis

DAYS OF WONDER



François Gandon



Sabrina Miramon



7462



8 +



45 mn



2 - 4



Placement

Vous incarnez des maires qui ont pour but de construire la ville la plus rentable sur un site commun.

Pour cela, vous envoyez vos meilleurs architectes mais plusieurs choix de construction s'offrent à vous : allez-vous construire des immeubles d'habitation et des parcs pour vos citoyens ?

Ou plutôt construire des ports et des usines pour augmenter vos ressources ?

Chaque maire va devoir trouver un équilibre afin de construire une ville moderne et prospère.

Quarto

GIGAMIC



Blaise Müller



NR



3159



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Les 16 pièces de Quarto sont différentes, elles sont:

- claires ou foncées, •grandes ou petites, •rondes ou carrées, •percées ou pas.

L'objectif du jeu est de réaliser un alignement de quatre pièces ayant un point commun.

La grande originalité de Quarto, c'est que vous choisissez la pièce que votre adversaire doit poser sur le plateau de jeu!



8 +



30 mn



2



Affrontement

Red hot silly dragon

TILSIT



Guillaume Blossier; Frédéric Henry



Olivier Faguière



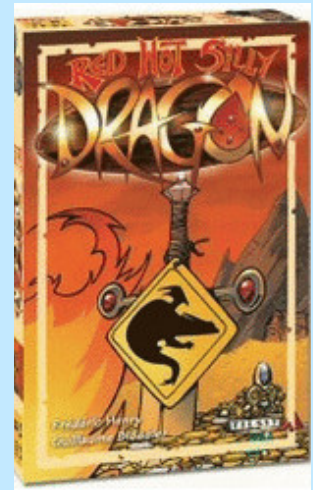
3969



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Jouez avec le feu ! Dans ce jeu de prise de risques, vous allez envoyer vos aventuriers dans l'ancre du Red Hot Silly Dragon. Plus vous êtes proche de la bête, plus vous gagnerez d'or. Mais le dragon ne se laisse pas faire et il peut à tout moment cracher des flammes sur vos héros. Ce sera donc à vous de choisir lequel de vos aventurier va aller dans la grotte et jusqu'où il va avancer.

Red hot silly dragon est un jeu où l'audace paie !



10 +



20 - 40 mn



2 - 5



Prise de
risque



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Relic runners

DAYS OF WONDER



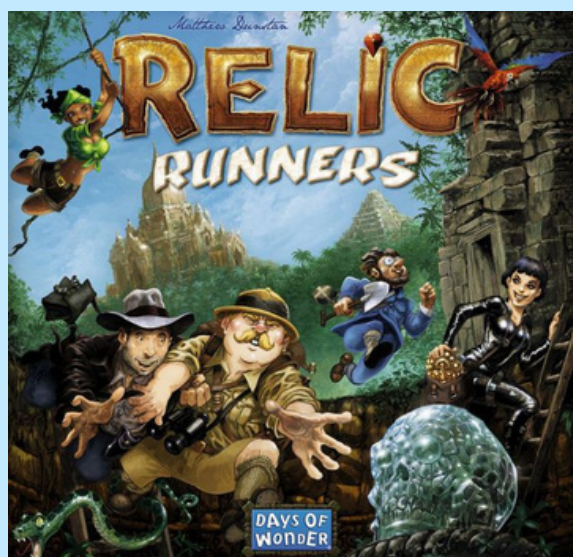
Matthew Dunstan



Julien Delval



7304



Vous incarnez un intrépide aventurier explorant la jungle pour y découvrir les trésors cachés au sein de temples oubliés.

Vous allez créer un réseau de relais afin d'atteindre ces temples plus rapidement mais leur exploration laisse la place à vos adversaires qui s'empresseront de récupérer les butins cachés.

Relic Runners est un jeu d'une grande richesse tactique où les choix sont nombreux et dépendants des actions des autres joueurs.

Le matériel est magnifique et encourage le joueur à partir à la découverte des fabuleuses reliques maya.



10 +



60 mn



2 - 5



Strategie

Ricochet Robots

OYA



Alex Randolph



Franz Vohwinkel



6402



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans ce jeu, vous incarnez tous le même robot à la recherche d'objectif. Chaque joueur dispose de son propre objectif et vous allez énoncer en combien de coups notre robot va l'atteindre.

Ricochet Robot est un vrai casse-tête. Le plateau modulable permet d'avoir des positions très diverses et le tirage au sort des objectifs soumettra aux participants des challenges variés en difficultés.



8 +



10 - 20 mn



2 - 4



Programmation



Association
**Le Manège
aux Jouets**

RISK

PARKER



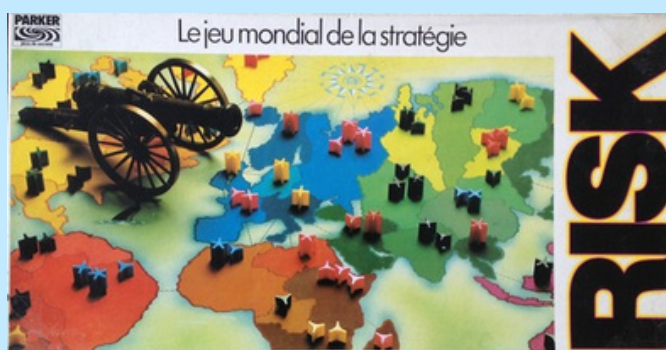
Albert Lamorisse



NR



5000



« Risk », le légendaire jeu de combat et de stratégie !
Le tout premier jeu en la matière des années 60' ! Aurez-vous l'audace d'être le futur conquérant du monde ?



10 +



90 - 120 mn



2 - 6



Conquête



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Room 25

MATAGOT



François Rouzé



Daniel Balage et Camille Durand-Kriegel



N° 7355



10 +



20 - 40 mn



1 - 6



Coopération

Dans un futur proche, un jeu télévisé nommé Room 25 franchit les limites de l'insoutenable pour battre des records d'audience.

Des candidats sont enfermés dans un complexe carré doté de 25 salles en mouvement truffées de pièges.

Ils devront essayer de se faire confiance pour rejoindre ensemble la Room 25 et s'échapper rapidement.

5 modes de jeu accompagnent Room 25. De la coopération à la trahison, vous allez tout tenter pour vous échapper !

R.R.R

IGIARI



Seiji Kanai, Hayato Kisaragi



Noboru Sugiura

N° 6712



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Chacun des deux joueurs incarne le leader de la Royauté ou celui de la Religion, et devra gagner le plus d'influence grâce à des personnages représentés par des tuiles. Ils placeront ceux-ci sur un plateau de 3 par 3 représentant le Royaume, et la personne qui aura le plus d'alliés en jeu lorsque le plateau sera intégralement rempli remportera la partie.

Chaque personnage dispose d'un pouvoir spécifique et peut faire changer de camp les autres personnages grâce à son charisme, conspirer, ou utiliser de sa magie pour les forcer à se retirer. Tout est une question de stratégie pour effectuer un placement optimal au meilleur moment.



10 +



30 mn



2



Affrontement



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Rumis

MURMEI



Stefan Kögl



Martina Fischer



5889



Chaque joueur dispose de 11 pièces en bois différentes à la Tétris, formées de 2 à 4 cubes. Le but pour chacun est d'arriver d'une part à toutes les poser sur la surface de jeu, mais surtout à les placer de manière à ce que, une fois la partie finie sa couleur soit dominante en regardant le plateau du dessus.

Vous allez donc construire ensemble une pyramide tout en tentant de tirer votre épingle du jeu en les plaçant le plus efficacement !



10 +



20 - 40 mn



2 - 4



Placement

Samourai Spirit

FUN FORGE



Antoine Bauza



Víctor Pérez Corbella



7600



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Vous incarnez une équipe de guerrier protégeant un village des 3 attaques répétées de brigands.

Il va falloir coopérer pour ne pas se faire déborder par les méchants brigands !

Largement inspiré du film "Les 7 Samurais", Samourai spirit est un jeu parfait pour ceux qui aiment les défis !



10 +



30 - 40mn



1 - 7



Coopération



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Schotten-Totten

ASS



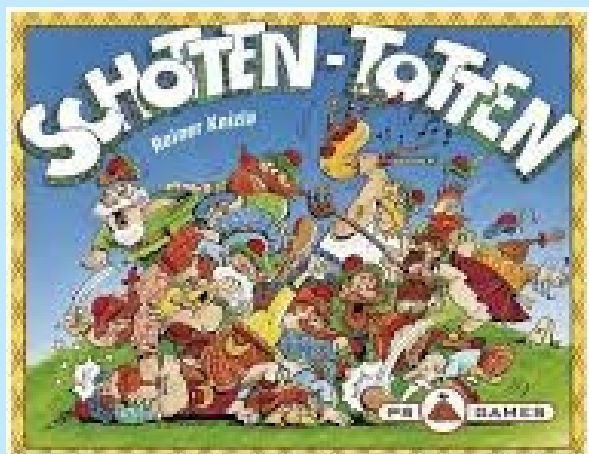
Reiner Knizia



NR



N° 6597



Les tribus celtiques se battent pour un rien, c'est bien connu.

Cette fois c'est du sérieux, il faut prendre la prédominance de la frontière, soit en contrôlant 3 bornes adjacentes, soit 5 bornes. Pour cela, vous allez créer des combinaisons de 3 cartes, ressemblant assez à celles du poker.

Il va falloir gérer et optimiser sa main afin de pouvoir réaliser les meilleures combinaisons, mais on n'a pas toujours ce que l'on veut !



8+



20 mn



2



Combinaison

Scotland Yard

RAVENSBURGER



Michael Schacht



Franz Vohwinkel



5239



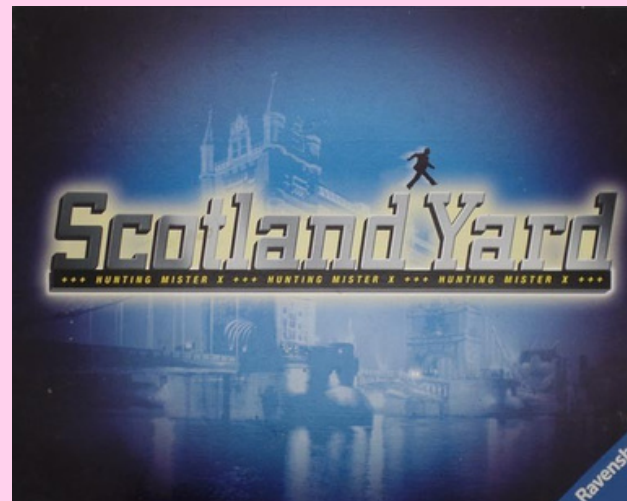
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans le centre de Londres il n'est pas difficile de disparaître dans la cohue et la circulation.

Lorsque quelqu'un cherche à se rendre invisible, la perspicacité des célèbres détectives de Scotland Yard est nécessaire pour le dépister.

Vous allez donc incarner une équipe de détectives à la recherche de Mr X. Pour cela, vous allez vous servir des tickets de transport que celui-ci sème un peu partout.

Allez-vous réussir à la retrouver avant que celui-ci ne s'enfuit ?



10 +



45 mn



3 - 5



Déduction

Scooby doo escape

USAOPOLY



Jay Cormier, Sen-Foong Lim



Rick Hutchinson, Rob Lundy



7443



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Coopérez pour résoudre des énigmes grâce au talent spécifique de chaque personnage et découvrez les secrets cachés dans ce lieu étrange. Vivez une expérience immersive, intrigante et drôle !

Menez l'enquête avec Scooby-Doo et la Mystery, Inc. et percez à jour le mystère du fantôme de Lady Fairmont !



8 +



120 mn



1 - 10



Escape



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Seeland

RAVENSBURGER



Wolfgang Kramer et Günter Burkhardt



Franz Vohwinkel



6535



10 +



60 mn



2 - 4



Gestion

17^e siècle. Prenez la peau d'un homme d'affaires respecté et participez avec audace à la création d'un pays.

Il vous faudra de beaux moulins et des digues pour drainer de vastes superficies.

Une nouvelle terre va être cultivée et là où avant il n'y avait que de l'eau, des paysages florissants vont apparaître.

Qui aura les terres les plus fertiles et les zones les plus rentables ?

Sengoku

HOBBY JAPAN



Yogi Shinichi



Yamamoto Masaaki



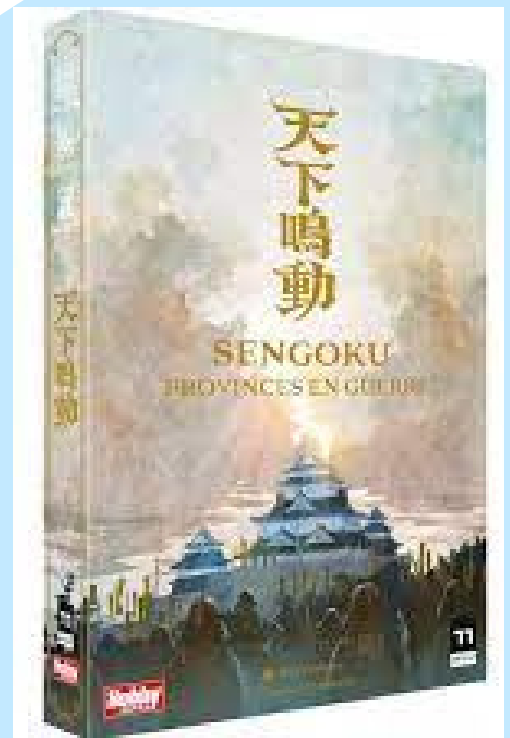
3074

Sengoku : Provinces en Guerre est un jeu stratégique de conquête et de majorité pour 2 à 4 joueurs.

Durant l'ère Sengoku, l'époque dite des "Provinces en guerre, les Dayimyo et leurs armées s'affrontent pour le contrôle des 11 châteaux du Japon. Dans Sengoku : Provinces en Guerre, incarnez ces personnages de légende !



Association
**Le Manège
aux Jouets**



10 +



40 mn



2 - 4



Conquête

Service compris

ASMODEE



David B. Bromley



Franck Dion



6037



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Bienvenue dans la forêt de la Dent Creuse, une forêt oubliée où résonnent les bruits de digestion d'Oscar Hamel, le géant boulimique. Ce grand benêt ne pense qu'à une chose : s'en mettre plein la panse ! Et manque de chance, ce soir vous êtes au menu !

Vous dirigez l'un des 6 peuples qui vivent dans la forêt. Votre rôle est de protéger vos ouailles et de tout faire pour livrer les créatures adverses au géant affamé.



10 +



45 mn



2 - 6



Rôle

Skull & Roses

LUI-MÊME



Hervé Marly



Rose Kipik



6826



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Serez-vous capable de révéler le maximum de cartes Roses parmi les cartes retournées sans jamais tomber sur un Skull mortel ?

Skull and Roses est un pur jeu de bluff, ou vous allez devoir décrypter le visage de vos adversaires afin de deviner ce qu'il se cache sous leur cartes.



10 +



30 mn



3 - 6



Bluff



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Skull & Roses Red

LUI-MÊME



Hervé Marly



Rose Kipik



7198



Bluff et enchères au programme d'un jeu d'une simplicité déconcertante.

Cette seconde boîte propose 6 nouveaux gangs. Elle peut se jouer seule ou accompagnée de la boîte noire, pour jouer ainsi jusqu'à 12 joueurs !



10 +



30 mn



3 - 6



Bluff



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Sky team

SCORPION MASQUÉ



Luc Rémond



Eric Hibbeler, Adrien Rives



N° 6560



Préparez-vous vous l'atterrissage et attention aux turbulences...

Sky Team est un jeu de stratégie coopératif pour deux joueurs. Vous incarnez des pilotes dans le même cockpit au moment de l'atterrissage.

Ce jeu de société vous propose de nombreux défis à travers le monde avec ses aéroports aux configurations différentes.



10 +



30 mn



2



Coopération

Small World

DAYS OF WONDER



Philippe Keyaerts



Miguel Coimbra



7038

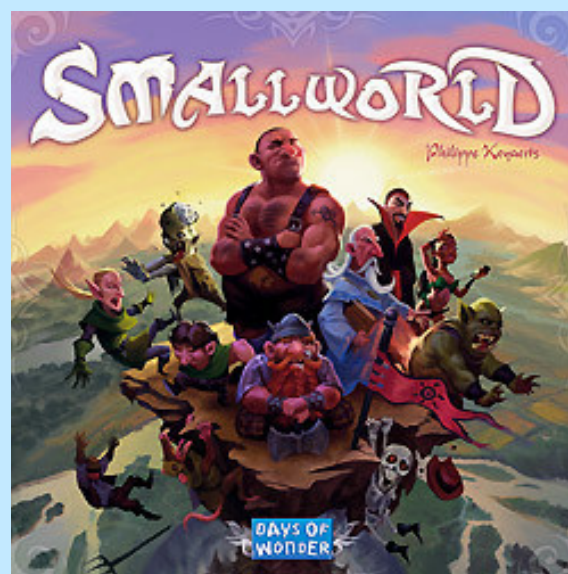


Association
**Le Manège
aux Jouets**

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

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

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



10 +



75 mn



2 - 5



Conquête



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Smash Up

IELLO



Paul Peterson

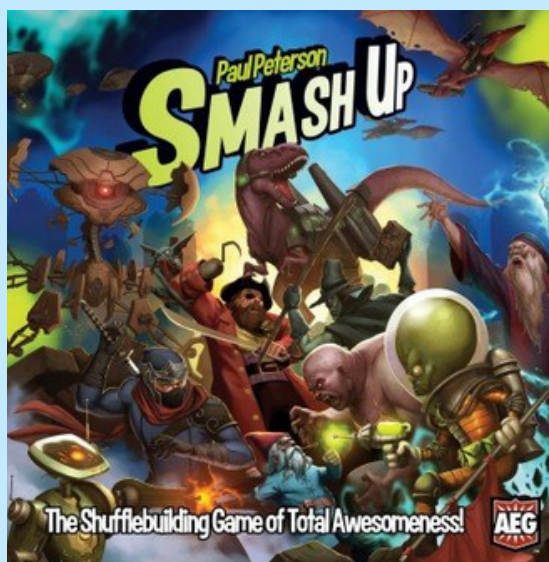
Bruno Balixa, Dave Alsop et Francisco



Rico Torres



N° 7239



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

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

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



12 +



45 - 60 mn



2 - 4



Combinaisons

Souk

BOMBYX



Gary Kim



Mathieu Leysenne

N° 7358



Association
**Le Manège
aux Jouets**

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

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

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

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



10 +



20 mn



3 - 4



Tactique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Splendor

SPACE COWBOY



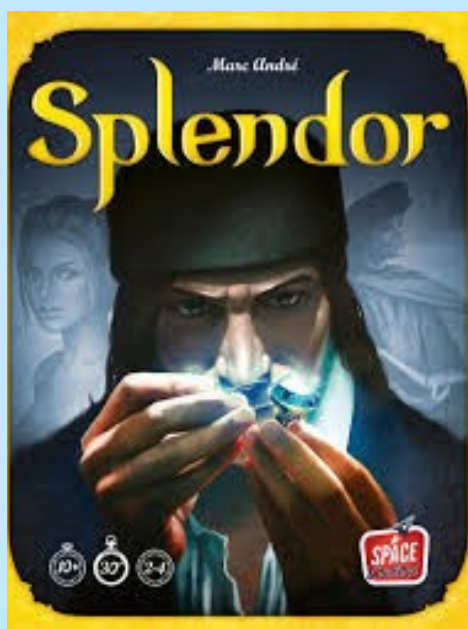
Marc André



Pascal Quidault



N° 7356



10 +



30 - 45 mn



2 - 4



Tactique

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

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

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

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



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Splendor duel

SPACE COWBOY



Marc André, Bruno Cathala



Davide Tosello



N° 6278



10 +



30 - 45 mn



2



Tactique

Dans *Splendor Duel* vous devrez faire preuve de stratégie et de réflexion pour affronter la guilde adverse dans une course vers la victoire. Emparez-vous des gemmes et des perles du plateau commun, remportez des faveurs royales et du prestige !

Splendor Duel se base, bien évidemment, sur le même thème et les mêmes mécaniques que son grand frère (collecte de pierres, achat de cartes, ...) mais les nouveautés changent le jeu, sans dénaturer l'original !

Autant de nouveautés à apprendre à maîtriser pour remporter la victoire !



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Starmunchkin

STEVE JACKSON GAMES



Steve Jackson



John Kovalic



6436



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

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



12 +



60 mn



3 - 6



Tactique



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Star realms

STEVE JACKSON GAMES



Steve Jackson



John Kovalic



6436



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

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



10 +



20 mn



2



Deck building

Stratego

JUMBO



Jacques Johan Mogendorff



NR



4528



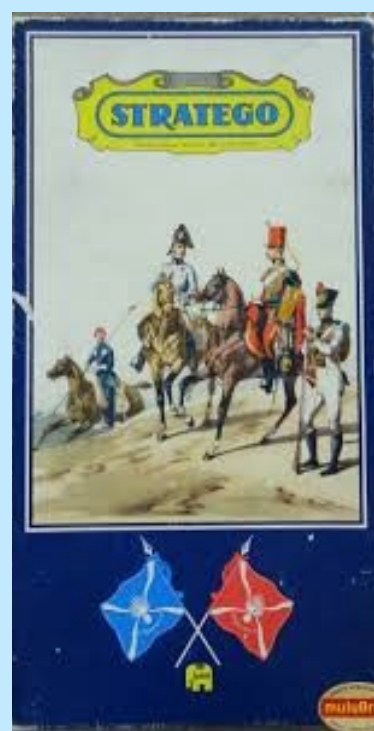
Association
**Le Manège
aux Jouets**

Dans *Stratego*, vous êtes à la tête d'une armée de type napoléonienne et vous avez pour but de prendre le drapeau adverse.

On débute la partie avec la pose secrète des différentes unités, qui sont de force et de capacités différentes.

Puis on déplace chacun son tour l'une de ses unités vers le camp adverse, en cas d'affrontement, c'est l'unité avec la force la plus élevée qui l'emporte.

Il va donc falloir deviner la stratégie de votre adversaire si vous voulez l'emporter !



8 +



45 mn



2



Affrontement



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Sultaniya

BOMBYX



Charles Chevallier



Xavier Collette



7484



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

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

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



10 +



30 - 45 mn



2 - 4



Tactique

Stay cool

SCORPION MASQUE



Julien Sentis



Nils



6696



Association
**Le Manège
aux Jouets**

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

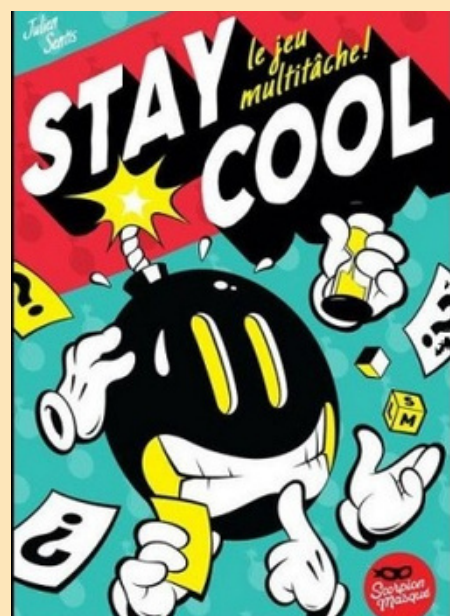
Répondez vite aux questions du premier joueur... tout en répondant aux questions du second joueur avec les dés.

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

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

Bonne ambiance et fous rire garantis !

Alors, prêt à relever le défi ?



12 +



25 mn



3 - 7



Ambiance



Association
**Le Manège
aux Jouets**

Syllabus

INTERLUDE



Axel de La Taille



Arnaud Queré



N° 6162



12 +



15 - 20 mn



2 - 6



Lettres

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

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

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

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