

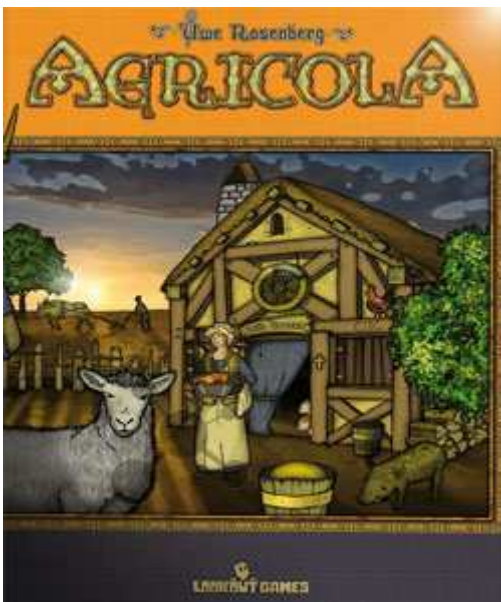
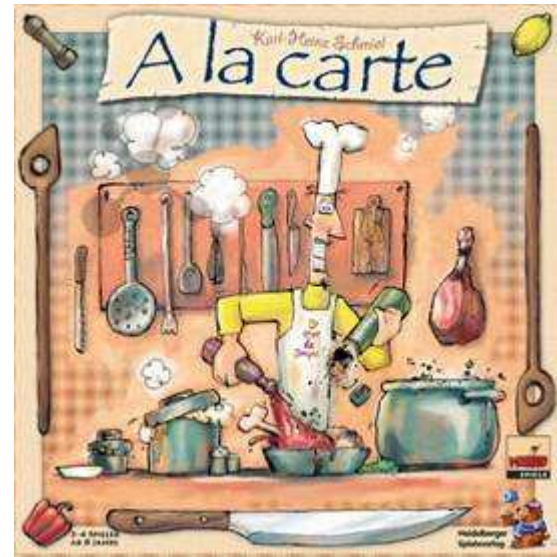
### Liste 3 : JEUX FAMILIAUX

Dans cette liste, vous trouverez les jeux qui conviennent aux familles. Des jeux parfois simples, parfois plus élaborés. Tous sont des bons jeux, c'est l'engagement de notre sélection. Bien sûr certains conviennent à certains et d'autres à d'autres, selon la loi des goûts et des plaisirs.

Les étoiles qui suivent, donnent notre avis. Ces étoiles ne sont décernées qu'après toute une année, le temps que la mousse de la mode retombe ! Une étoile (★) veut dire « très bon jeu » et deux étoiles (★★) veut dire « jeu remarquable ».

#### À LA CARTE code 14989 (Jello, 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans)

Les joueurs cherchent à suivre des recettes pour réaliser de la fine cuisine. Le matériel extraordinaire de ce jeu donne le ton de l'ambiance. Chacun reçoit un réchaud en carton dont il peut régler la chaleur (recette oblige). Il reçoit aussi une poêle en métal où seront placés les ingrédients pour composer le plat. Jusqu'ici, rien de compliqué. La maîtrise dans le jeu vient de l'art d'assaisonner avec mesure. Les joueurs disposent, en effet, de petits pots à épices en verre qu'ils débouchent et versent avec délicatesse dans leur poêle. Parce que les pots à épices sont ainsi faits qu'on ne peut deviner à l'avance ce qui en sortira, le risque est toujours de verser soit trop d'épices, soit trop de sel, ce qui gâche irrémédiablement le plat en cours de cuisson... A cela s'ajoute la possibilité de faire des crêpes (il faut naturellement les faire sauter et les retourner pour du vrai), la possibilité de tout brûler parce que la température du réchaud est devenue trop haute et, in fine, la joie de devenir un chef coq étoilé lorsqu'on réussit parfaitement sa recette... (Durée : 30 minutes)



#### ★★ AGRICOLA code 13119 (Ystari, 1 à 5 jrs, à partir de 11 ans)

Le meilleur des meilleurs en stratégie, de la classe des Colons de Catane et de Carcassonne. Pour peu qu'on s'y retrouve dans un matériel qui pèse plus de 2 kg et compte 208 cartes, un jeu formidable et fluide qui provoque entre les joueurs une envolée dans la gestion pour développer les domaines dont ils sont responsables. A chaque tour de jeu, des nouvelles possibilités d'action sont offertes : ensemercer un champ, cuire du pain, acheter une forge, restaurer la cabane en lui donnant des murs en torchis puis en pierre, limiter un enclos, élever des moutons ou des sangliers... A chacun de déterminer ce qui lui rapportera le plus de profit immédiat et de points à la fin du jeu. Chacun peut, en effet, profiter de mécanismes internes comme celui de la reproduction des animaux (un cadeau automatique) ou la recherche systématique de naissances puisque chaque membre présent

dans une ferme permet d'accomplir une action supplémentaire. Tout ceci serait encore facile si l'obligation de devoir nourrir chaque personne du clan n'était imposée tous les 3 tours (puis tous les 2 tours), sous peine d'amendes lourdes à supporter. La version de base est familiale et sans aucun défaut. De partie en partie, elle peut être renouvelée ou diversifiée par la présence d'un talon qui crée des surprises et fait monter le niveau du jeu. Une grande partie du très beau matériel est en bois et, pour mieux distinguer les 14 plateaux, nous vous offrons une aide de jeu propre à Casse-Noisettes. Agricola a reçu de nombreux prix. Durée : de 1 h 30 à plus, selon le nombre de joueurs.



**ALARME code 13934 (haba, 2 à 4 joueurs, dès 7 ans)**

Les jeux dont une part technique est basée sur le magnétisme, ne sont plus rares. Si celui-ci fait bien partie de cette catégorie, il propose un « accrochage » magnétique légèrement différent. Ce n'est pas la voiture de police qui se déplace sur le plateau... mais bien le plateau qui se déplace sous la voiture. La sensation est toute différente et c'est comme si nous tenions un volant en main ! L'idée du jeu pour celui qui joue le rôle du policier est de visiter différents lieux du plateau en espérant coincer le malfaiteur qui a déclenché une alarme en tentant de visiter un coffre-fort. Tandis que le policier slalome à toute allure sur le plateau, le malfaiteur joue des dés pour trouver le code. Il ne peut compter que sur sa chance... mais ça donne un fameux suspense.

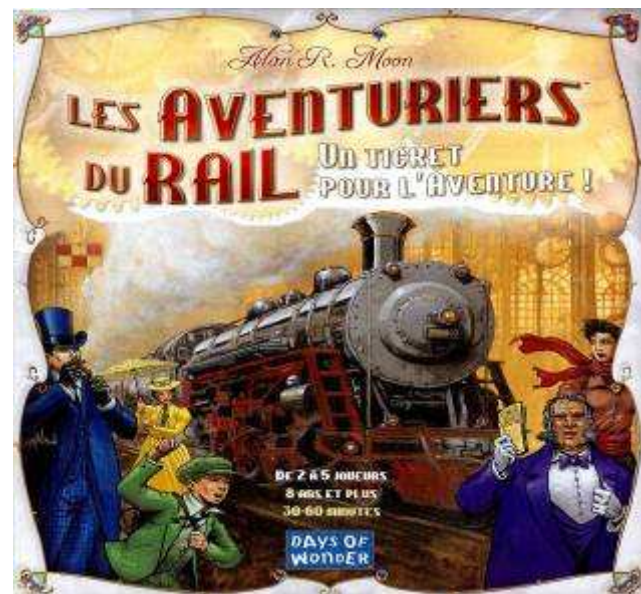


**★ A DOS DE CHAMEAUX code 14204 (Haba, 2 à 4 joueurs, à partir de 6 ans)**

En engageant leurs quatre chameaux dans une caravane commune, les joueurs voyagent vers une oasis très lointaine. Seuls les 6 premiers arrivés recevront des points qui, additionnés, désigneront le vainqueur de la partie. Pour mener à bien la progression de la caravane, chaque joueur utilise un talon personnel de 12 cartes qui alimente les 3 cartes qu'il tient en main. Trois actions sont disponibles : une carte « palmiers » permet d'avancer un chameau tandis qu'une carte « mirage » donne le droit de reculer un chameau (à priori celui d'un adversaire). Mais c'est sans compter la carte du chef de caravane qui mouvemente le voyage en obligeant les joueurs à mélanger leurs douze cartes. Avec un matériel très beau et un décor attirant, ce jeu fait partie de la sélection des 10 meilleurs jeux allemands pour 2009. Durée : 20 minutes

**★★ LES AVENTURIERS DU RAIL U.S.A code 9923 (Days of Wonders, 3 à 5 jrs, à partir de 8 ans)**

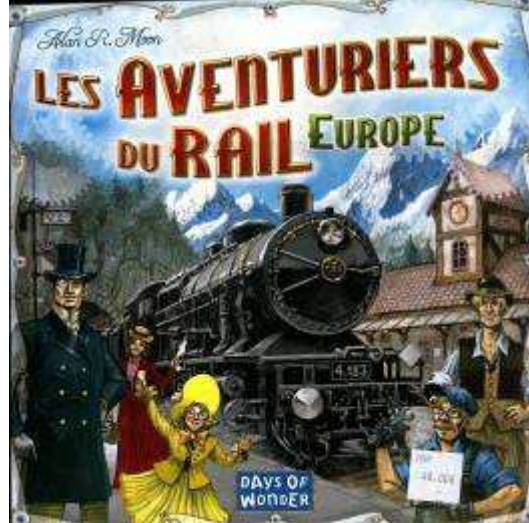
Meilleur jeu de l'année en 2004, en Allemagne et en France ; un jeu d'Alan Moon, remarquable auteur américain. En début de partie, chacun reçoit 2 ou 3 cartes secrètes qui lui indiquent les villes américaines qu'il doit relier de manière ininterrompue en posant des wagons de sa couleur sur les cases du parcours. Le jeu est très simple et se base sur trois actions : soit prendre des cartes « train » parmi celles qui sont exposées, soit poser une série de trains sur le plateau, soit encore accepter de nouvelles missions. Une pensée logique est de se dire que le trajet le plus court entre deux villes est celui qu'il faut prendre. Mais c'est sans compter vos adversaires qui pensent comme vous. Or les lignes appartiennent au premier qui les achète. Et voilà la surprise : alors que nous pensons qu'en quelques coups bien menés, nous aurions rejoint nos objectifs, nous voici soudain acculés à faire des détours de plus en plus grands et parfois très coûteux. A moins que nous soyons capables de perdre quelques points ici pour en gagner d'autres ailleurs en acceptant de nouvelles missions. D'un niveau parfait pour les familles avec de grands enfants et des adolescents, le jeu se joue en 1 h 30 et les parties sont très variées. Notre avis : pour ne pas être pris au piège de règles compliquées, préférez cette version USA à la version Europe (nettement plus compliquée). Durée : 1 h – 1 h 30



**LES AVENTURIERS DU RAIL EUROPE** code 7007 (Days of Wonders, 3 à 5 jrs, à partir de 10 ans)

Même commentaire que pour la version USA... mais un jeu plus compliqué à cause de la forme de l'Europe. Des règles complémentaires (nœuds ferroviaires et ferries) furent nécessaires compliquent le jeu. Elles nous conduisent à le conseiller à des joueurs plus avertis, par exemple du niveau des Colons de Catane.

Sur demande, vous pouvez nous demander la version Allemagne / MARKLIN ainsi que la version jeu de cartes.

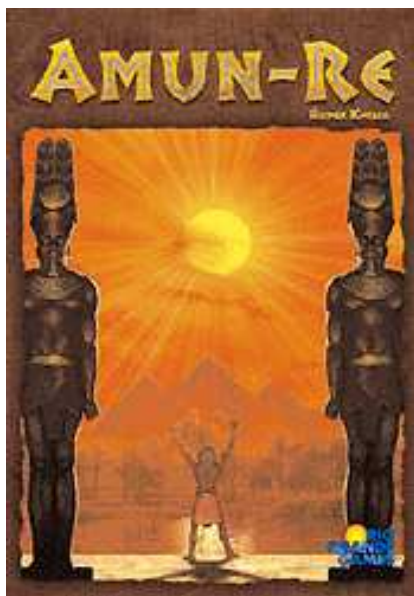


**★ AWALE (WARI) code 3240**  
(Autochtone, 2 joueurs, à partir de 8 ans)

Sous cette double appellation, le jeu plus répandu dans le monde. On le nomme encore Kalaha, Philippin ; on le trouve le plus souvent en Afrique sous différentes formes, mais aussi en Asie. Ses règles sont faciles à apprivoiser. Superbe jeu, tout en bois, avec son couvercle sculpté. Mais la beauté vient aussi de la signification anthropologique du jeu. Il exprime la préoccupation des hommes de jadis : semer et récolter. Avec l'awale, on met ses pas dans ceux du semeur. En effet, la mécanique du jeu exprime les semailles suivie de la récolte : dans un sens, le joueur

dépose des graines dans les trous... et parfois, en revenant sur ses pas, il récolte. Avec des vrais fruits séchés et un plateau en bois qui se ferme. Livré avec une housse en tissu. Fabriqué au Sénégal, avec la possibilité de commander des fruits de rechange. Durée : 30 minutes

**Fruit de rechange : code 9696 : 0.15 centimes**



**★★ AMUN RE code 8895 (HANS IN GLUCK – 999games, 3 à 5 jrs, à partir de 11 ans)**

Dans Amun Re, au plus vous avez de pyramides, au plus vous gagnez des points de victoire. Pour les construire, vous devez d'abord acquérir des provinces : certaines sont plus intéressantes que d'autres... mais c'est un système original d'enchères qui départage les joueurs : un joueur en chasse un autre, ce qui permet, dans certains cas, de faire d'excellentes économies. Sur les provinces, vous pouvez installer des paysans, acquérir des cartes de pouvoir ou poser des pierres de construction. Toutes ces opérations sont utiles car elles rapportent de l'or et permettent finalement de construire des pyramides. Mais rien ne va sans la bénédiction des dieux : six fois durant le jeu, les joueurs sont contraints de faire une offrande commune (autre originalité du jeu !) à Amun re, ce qui enclenche un mécanisme original dont les conséquences seront importantes sur les futurs gains. La générosité est bien sûr récompensée... mais certains ne s'en sortent pas plus mal en volant dans la cagnotte commune.

Car, sous le soleil d'Egypte, bien des choses sont possibles... surtout dans un jeu conçu par un des meilleurs éditeurs, Hans in Glück ! Durée : 90 à 120 minutes.

**ARBOS code 5036 (M+A Spiele, 2 à 8 jrs, à partir de 8 ans)**

Un jeu d'équilibre et de motricité fine. En début de partie, seul le tronc est posé sur son socle.

Chaque enfant reçoit quelques branches et quelques feuilles. A tour de rôle, chacun vient accrocher à l'arbre un de ces éléments.

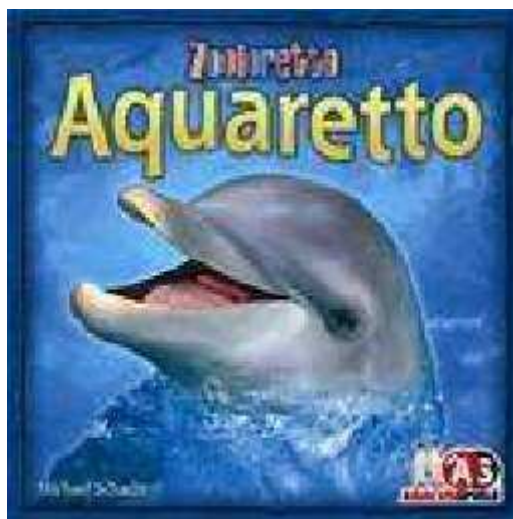
S'il fait tomber des éléments déjà placés, il doit les ramasser et accroît ainsi le capital de pièces dont il devrait se débarrasser. Chaque partie de jeu devient une sculpture différente. Le socle peut être réglé de manière instable pour rendre le jeu plus difficile et une variante « cartes » permet de jouer les parties différemment. Nous-mêmes, nous employons ARBOS pour évaluer les journées de formation.

Dans ce cas précis, l'arbre représente la construction communautaire de la journée écoulée et chacun lui ajoute une branche ou une feuille en exprimant à voix haute ce qui « a poussé » en lui. S'il fait tomber la branche ou la feuille de quelqu'un d'autre, il prend le temps de la remettre en place avec douceur. Hauteur : 40 cm. Durée : 15 minutes



**AQUARETTO code 13073 (Abacus, 3-5 jrs, 8 ans – familial) Fonctionnant sur un mécanisme de base**

semblable (des camions qui arrivent, qu'on remplit et qu'on vide), Aquaretto ajoute quelques nouvelles occasions de gagner des points. Les boutiques ont été remplacées par des gardiens et des dresseurs, en fonction du nombre d'animaux dont ils sont responsables, deviennent des multiplicateurs en fin de partie. Et voilà qui réserve des surprises étonnantes ! Aquaretto n'est donc pas une extension de Zooloretto mais les 2 jeux peuvent être combinés. Une réussite ! Durée : 45 minutes



**★ AIRPORT code 5231 (Smartgames, 1 joueur, à partir de 8 ans)**

Dans la ligne de Rush Hour (l'embouteillage), cet excellent casse-

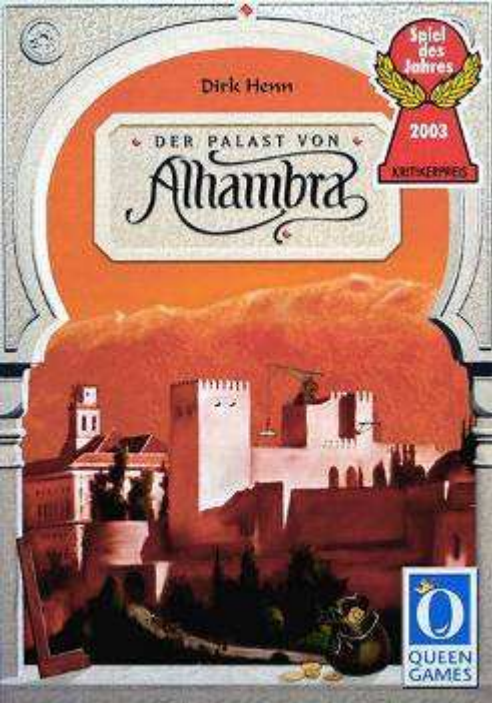
tête se joue avec des pièces en plexi transparent qu'il faut poser de manière cohérente, soit dans le ciel, soit sur les pistes de l'aéroport. Bien sûr, les avions ne peuvent pas entrer en collision les uns avec les autres, certains obstacles doivent être contournés et toutes les pièces du casse-tête (certaines droites et d'autres en forme de L) doivent être utilisées. On se trouve ici face à de hauts défis qui combinent des manipulations simples avec des objectifs de plus en plus difficiles : par le fait qu'on commence avec du facile, cette pédagogie de la réussite nous mène par le bout du nez et nous entraîne vers les défis plus difficiles. Le matériel est très soigné et agréable à prendre en main ; il se range aisément dans le boîtier qui sert également de plateau. Durée : de 2 à 30 minutes selon le défi.



**★★ AVALAM code 363 (Asmodée, 2 joueurs, à partir de 9 ans)**

La réédition d'Avalam, dans des couleurs riantes, est un cadeau qui s'inscrit dans le rayon des meilleurs jeux pour deux (au même titre que Cités perdues ou Quarto). C'est dire combien il est accessible et agréable ! Sur une règle





toute simple, les parties se jouent avec bonheur en déplaçant des pions et en construisant des tours. Une tour dont toutes les cases voisines sont vides, ne peut plus se déplacer et appartient au joueur qui en possède l'étage supérieur. C'est simple, efficace et plein de retournements de situation, ce qui crée beaucoup d'humour (on rit de soi-même !). A mettre entre toutes les mains, dès 9 ans. Durée : 15 minutes.

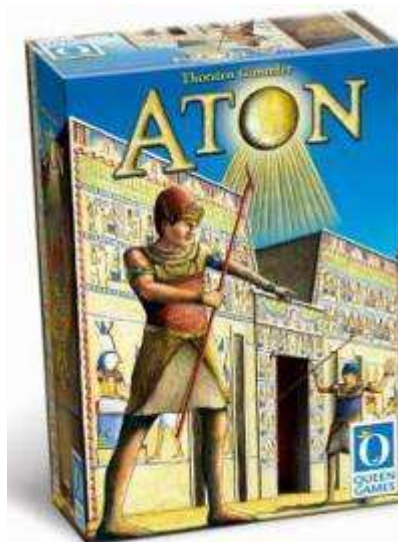
**ALHAMBRA code 5 (Queen Games, 2 à 6 jrs, familial, dès 9 ans)**

Alhambra est un jeu de société qui se déploie comme une mosaïque de jardins et de bâtiments que les joueurs composent avec fantaisie. Architectes improvisés, ils se servent sur le marché en prenant soit des palais mis en vente, soit des sommes d'argent qui leur permettent de faire de tels achats. ! Chacun collectionne ainsi des pavillons, des palais, des arcades, des tours... et, tout en respectant des règles de construction qui vous donneront quelque souci même s'il ne s'agit jamais que de droite et de gauche (imbroglio et plaisir garantis !), les arrange en un domaine qui

rapporte des points de victoire lors des trois évaluations qui ponctuent la partie. Deux sources de points existent : d'une part, le fait de posséder la majorité des bâtiments d'un même type, d'autre part, la présence plus ou moins longue d'une muraille autour de son domaine. Un jeu tranquille dont le suspens monte au fil de son déroulement, dans lequel on s'intéresse autant à son domaine qu'à ceux des autres. Avec des cartes superbes comme il en fallait pour évoquer un des plus beaux endroits du monde. Meilleur à 3 joueurs plutôt qu'à davantage ! Durée : 1 heure

**ATON code 11120 (2 jrs, 10 ans et +, Queen games)**

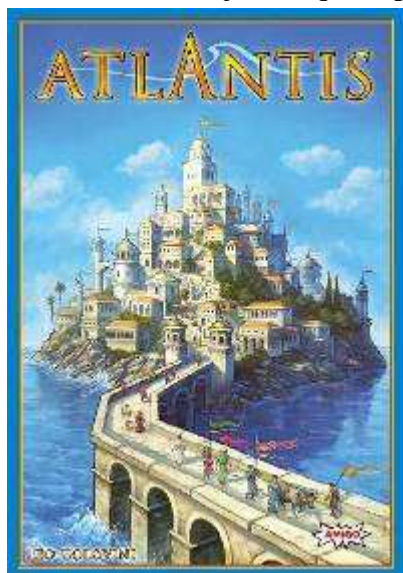
Le nombre quatre est à l'honneur dans Aton : 4 temples différents et 4 cartes qu'on joue secrètement devant les 4 cartouches qui ornent chaque côté du plateau. Alors que la première impression qu'on en retire est celle d'un jeu bourré de hasard, plus on s'enfonce dans la partie, plus on perçoit que le peu qu'on joue est subtil et provoque des effets intéressants. Au début de chaque round, chaque joueur ordonne secrètement ses quatre cartes devant les 4 cartouches qui commandent 4 actions. Les cartes des joueurs sont ensuite comparées par paire, ce qui donne soit le droit de jouer en premier, soit une soustraction dont le résultat permet ou ne permet pas certaines actions, soit encore une clé pour déterminer combien et dans quel temple des pions peuvent être posés. Les pions chassés vont dans un cimetière qui, chaque fois qu'il est plein, déclenche une évaluation. C'est alors le temps des gains, généreux comme les rayons du soleil d'Egypte et aussi divers que les nombreux objectifs qu'on peut poursuivre dans ce jeu très agréable. Durée :



20 minutes

**ATLANTIS code 15327 (Amigo, 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans)**

Amigo n'est pas la première firme à nous proposer un jeu autour de ce mystérieux continent qui s'enfonce dans la mer. Les habitants tentent de se sauver en progressant sur un pont qui relie l'île à la terre ferme. Sur ce pont – et c'est l'objectif du jeu -, les joueurs ramassent divers objets qui soit leur serviront de monnaie pour payer leur voyage, soit seront comptabilisés en fin de partie pour établir leur score final. Mais le pont lui-même subit les attaques de la marée et, morceau par morceau, disparaît progressivement. La tension du jeu monte tout au long de la partie car les pions les plus en arrière doivent s'acquitter de droits de passage de plus en plus hauts tandis que les premiers arrivés jouissent d'un bonus bienvenu. Léo Colovini, l'auteur de Cartagena, nous offre ainsi un jeu familial plein d'équilibre dans lequel chaque joueur doit gérer au mieux la progression de tous ses pions. Durée : 45 minutes



## ★ L'AGE DE PIERRE code 82 (Filosofia), 2 à 4 jrs, à partir de 10 ans) ©

Un formidable jeu qui conviendra à tous ceux qui ont aimé *Les Piliers de la Terre*. Chaque joueur dispose d'un clan de 5 membres qui lui permettent de s'investir sur 5 des 17 lieux du plateau. Sur ceux-ci, en lançant un dé par pion, s'obtiennent différentes ressources : gibier, or, bois, briques, pierre ou l'une de ces précieuses cartes qui développent son habitat ou sa culture. Comprenez donc bien que plus votre clan compte de membres, plus vos gains sont importants. Les joueurs se pressent dès lors dans la très prisée hutte de mariage où naissent de nouveaux membres. Mais le revers de cette dynamique, c'est qu'à la fin de chaque tour de jeu, il faut pouvoir nourrir tous les membres de son clan. Tendue entre le souci de prévoir des réserves alimentaires et le désir de marquer des points de victoire en collectionnant des objets magiques, l'Age de Pierre enchante les joueurs du début à la fin et mérite vraiment sa nomination parmi les meilleurs jeux allemands de l'année 2008.



Un jeu rayonnant, ouvert à des stratégies très diverses et dont la finale réserve parfois des surprises qui bousculent le classement apparent des joueurs. Excellent sur tous les nombres : 2, 3 ou 4 joueurs.

## ★ ABALONE

Un classique parmi les classiques. Quand une bille est poussée, elle entraîne ses voisines. Sur une même ligne, quand des billes de même couleur se suivent et sont plus nombreuses que les billes adverses, elles peuvent les pousser. Le but est de pousser des billes adverses dans la rigole latérale. Nous vous proposons trois modèles :

### en palissandre

avec billes en bois : code 1103

avec billes en verre : code 11367

### en plastic

avec billes en verre, parfait comme jeu de famille : code 9067



## ★ BAZAR BIZARRE code 15952 (Gigamic, 1 à 6 jrs, à partir de 10 ans)

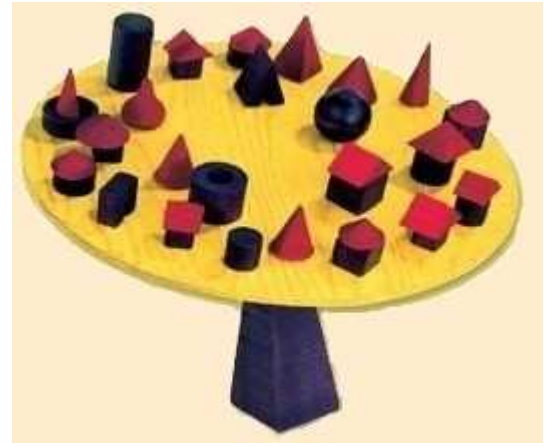
Sur la table, un fantôme blanc, un livre bleu, un fauteuil rouge, une souris grise et une bouteille verte... Quel est l'objet qu'il faudra saisir avant les autres quand nous découvrirons ensemble la première carte du talon ? La carte est à présent découverte. Dessus deux objets : un fauteuil gris et une bouteille blanche. La consigne est simple : il faut éliminer tout ce qu'on voit : le fauteuil et la bouteille, le fantôme (à cause de la couleur blanche) et la souris (à cause de la couleur grise). Reste un élément : le livre. Qui s'en saisit avant les autres ? Bien sûr la règle titille notre intelligence avec quelques exceptions qui tournent autour du livre et des variantes qui remuent encore davantage nos méninges. Si vous aimez le jeu



SET, celui-ci est aussi pour vous !

## **BAMBOLEO** code 218 (Zoch, 7 ans - familial, 2 à 10 joueurs)

Bamboleo est une excursion dans le monde étonnant de la pesanteur. Imaginez un en équilibre sur un socle couronné par une grosse perle d'écorce. Dessus, quelques rouges et noirs, mises pêle-mêle. Et voilà qu'on vous met au défi de retirer une des déséquilibrer tout l'ensemble !... Ah ! Que c'est bon ! Votre intelligence réfléchit, vos Pour l'avoir joué une centaine de fois, je vous assure que Bamboleo fait fondre les plus L'objet, unique en son genre, attire l'attention, le sourire et le plaisir. Que de bonnes si vous voulez un conseil : donner comme objectif d'être le premier à atteindre deux L'ambiance est garantie, car chacun prend le risque d'attraper les plus gros morceaux. penche dangereusement. Chacun retient son souffle et salue les prouesses... Une manquer car tous ceux qui le découvrent, en redemandent. A conseiller pour les fêtes ; idéal pour les réveillons. Un régal ! Durée : 2 à 45 minutes



## **BLACK STORIES** code 15408 (Moser, 4 à 40 joueurs, à partir de 10 ans)

Remarquable et coopératif ! Une énigme est racontée aux joueurs : par exemple : une femme achète des chaussures et en meurt le soir ! En posant des questions, le groupe tente de reconstituer le fil de l'histoire. Alors que certains bombardent l'animateur de questions auxquelles il ne peut répondre que par OUI ou par NON, d'autres écoutent et recourent les informations. Ici, chacun trouve sa place, par sa ténacité ou sa déduction, par son imagination ou sa capacité à explorer mieux une réponse négative. Dans ce jeu, on rit beaucoup car il n'est pas rare que des joueurs émettent des idées encore plus morbides que celle qu'il faut trouver. Le jeu finit par la victoire de tous et rares sont les groupes qui ne demandent de tenter de résoudre immédiatement une seconde énigme. Plaisir,

humour et rire garantis. 50 cartes. Durée : environ 5 à 10 minutes par énigme.

## **BLACK STORIES n°2** code 14276 (KIKIGAGNE, 4 à 40 jrs, à partir de 10 ans)

50 nouvelles énigmes pour renouveler ce jeu dont nous et vous ne racontons que du bien !



## **BUNTE RUNDE**

### code 14217 (Winning Moves, 2 à 4 jrs, version 6 ans et version familiale)

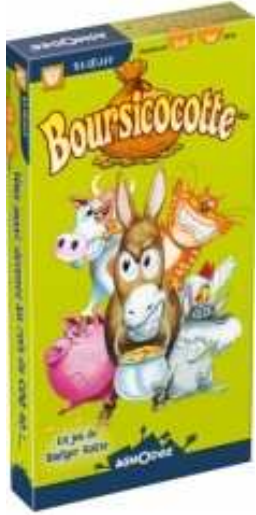
Proposant deux niveaux de difficulté (avec des cartes pour les 6 ans et des blocs en bois pour les plus grands), ce jeu de Rainer Knizia fonctionne sur des règles simples. Dans les 2 cas, cartes ou pièces forment un circuit circulaire sur la table. Chaque joueur fait progresser le pion communautaire de un, deux ou trois intervalles et gagne la pièce qu'il atteint. Chaque fois que toutes les pièces soit d'un même motif, soit d'une même couleur, soit encore d'une

même forme ont été capturées, une attribution de points est déclenchée au profit de ceux qui détiennent des pièces de cette espèce. C'est simple comme bonjour mais il faut sans cesse observer les pièces déjà gagnées par les autres pour déterminer le nombre d'intervalles qu'on va jouer. Durée : 20 minutes

## **BUG BLUFF (Poker de cafards)** code 10108 (Drei Magier, 3 à 6 jrs, dès 8 ans)

Autant vous prévenir : on aime ou on n'aime pas... mais je devrais davantage dire : on comprend ou on ne comprend pas ! Ceux qui aiment se régaler au moins sur deux niveaux. Le premier, c'est d'utiliser une technique de bluff pour obliger ses adversaires à collectionner des insectes. Or le premier qui possède une collection de quatre semblables, perd la partie. Le second, c'est l'indiscutable beauté des cartes. L'éditeur fait de chacun de ses jeux une petite œuvre d'art. Durée : 15 minutes



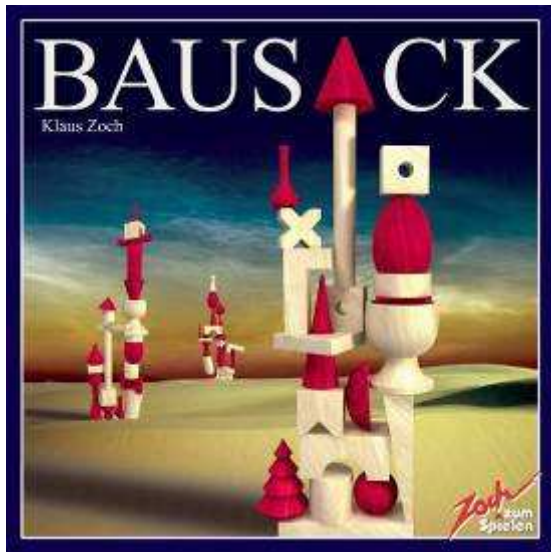


★★ **BOURSIKOCOTTE code 3064 (Ravensburger, 3 à 5 jrs, adultes)**

Un de nos préférés parmi les jeux de poche. Que de bonne humeur... si les joueurs sont capables de ne pas se prendre au sérieux : condition *sine qua non* pour aimer Boursicocotte (anciennement appelé *Tope là !* ou encore *Kuhhandel*). A travers un système d'enchères, les joueurs se vendent et s'achètent des animaux qui n'ont de valeur à la fin du jeu que si on en possède les séries complètes (les 4 vaches à 800 points, les 4 cochons à 650 points, etc...). On se ruine pour des poules à 20 points mais on a bien raison car, en fin de jeu, l'argent ne compte pas. C'est d'abord un outil dont il faut se servir judicieusement... Durée : 1 h 30

★ **BAUSACK code 773 (Zoch, 8 - adultes, 1 à 10 joueurs) ©**

Avec sa nouvelle édition, voici l'occasion de découvrir Bausack : un jeu où la stratégie se fonde sur la résistance aux autres joueurs et sur l'équilibre de pièces en bois qui feront le régal de vos doigts. Très différent de *Jenga*, Bausack mélange avec subtilité des tours étranges et des haricots qui servent d'argent. Les enchères auxquelles personne n'échappe, sont pleines d'humour et chacun veillera à bien cacher sa réserve de haricots dans le creux de sa main. Le but, pourtant, n'est pas de s'élever le plus haut possible... mais simplement de rester en jeu !

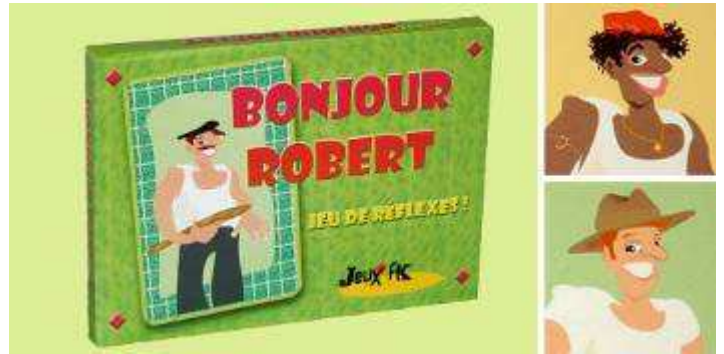


Chacun essaie de refiler les mauvaises pièces à son voisin. Un jeu étonnant qui vous fera faire des miracles d'équilibre... Remarquable ! Durée : 1 heure.

**BONJOUR ROBERT code 7178 (3 à 10 jrs, familial)**

Un jeu très simple dont le succès est énorme. Parfait pour introduire « le jeu » dans des groupes à mettre en train. Différents personnages apparaissent sur les cartes que les joueurs dévoilent une à une. A chaque personnage correspond une salutation que les participants doivent

s'empresser de produire. Celui qui oublie ou se trompe est à l'amende et ramasse les cartes. Par le graphisme et le



rythme du jeu, les confusions possibles sont nombreuses... auxquelles se conjuguent des moments de retenue où il faut surtout ne rien faire pour ne pas être pénalisé ! Un jeu facile et plein d'ambiance. Durée : 10 minutes par manche.



**BONJOUR SIMONE code 3888 (3 à 10 jrs, familial)**

La version « femmes » du jeu précédent, sans doute plus fine puisqu'on suit la népalaise dans son très beau salut oriental : « *Namasté* » ou la femme Inuit qui nous invite à un salut en se touchant le bout du nez !

**BATIK code 4538 (Gigamic, 2 jrs)**

A tour de rôle, chaque joueur laisse tomber dans le cadre une de ses pièces. Si la pièce placée sort du cadre, il perd la partie. Très beau matériel. Très accessible pour « découvrir » le monde des jeux de société.



★ **BARRICADES code 167 (Ravensburger, 2 à 4 jrs, 7 ans - adultes)**

Barricades ne paie pas de mine avec son design très naïf mais détrompez-vous : c'est un remarquable jeu où vous pourrez conjuguer tout l'art d'être un fonceur et/ou un emmerdeur. Alors qu'on pense qu'un dé est synonyme de hasard, ici, les joueurs l'exploitent avec intelligence. Barricades est un jeu de parcours où, pour rejoindre la case finale, il faut franchir des barrières. Les faire sauter, c'est les obtenir et donc les déplacer pour bloquer son ou ses adversaires. Un jeu que nous aimons beaucoup, fait d'alliances et de retournements de situation.



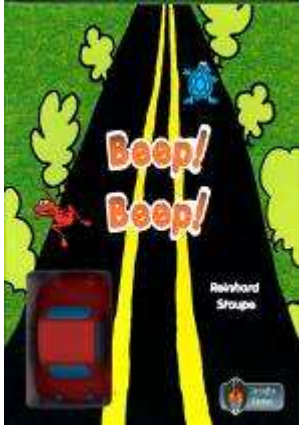
Un excellent jeu de couple pour vider quelques doses d'agressivité qui ne devront dès lors pas sortir ailleurs. Durée 45' à 1 h 30

### ★ **BANANAGRAMMS** code 15262 (2 à 6 jrs, à partir de 10 ans)

Vous aimez les lettres ? Vous aimez le Scrabble ? C'est pour vous ! Rapide et efficace (contrairement au Scrabble où certains sont si lents qu'on en perd son plaisir), chacun tente de placer ses propres lettres devant lui. Dès qu'il réussit, il crie « Banana » et tous, lui compris, doivent prendre une lettre en plus dans le talon central. Le jeu progresse ainsi entre cris et placements jusqu'au moment où le talon est épuisé.

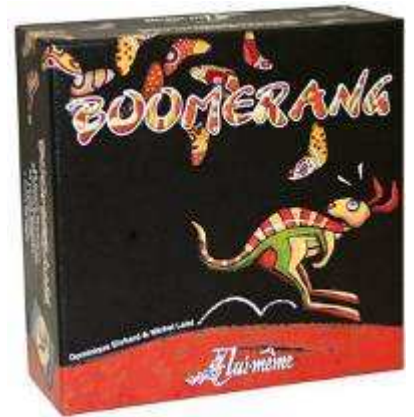
### **BEEP BEEP** code 15179 (Intrafin, 2 à 4 joueurs, dès 5 ans)

Mélangez Speed et Halli Galli et cela donne Beep Beep. Autour d'une vieille bagnole, les joueurs attrapent le plus rapidement possible les cartes qui correspondent à leurs 2 talons : jaune sur jaune, éléphant sur éléphant. Mais il faut aussi surveiller une autre donnée : si 3 cartes font partie d'une même famille sur les talons centraux, le premier qui frappe sur la bagnole, gagne une carte supplémentaire. Ce qui déclenche un « beep beep » sonore, d'où le nom du jeu !



### **BOOMERANG** code 15049 (2 à 5 jrs)

Dans BOOMERANG, les joueurs, dans la peau d'aborigènes, partent à la chasse. Chacun dispose de boomerangs qu'il investit avec retenue ou mesure dans les combats. Avec retenue, quand il sait que d'autres le battront et qu'il préfère dès lors ramasser les boomerangs de ses adversaires pour renflouer son arsenal; avec générosité lorsque les animaux qui surgissent à l'horizon l'intéressent particulièrement s'il veut prouver qu'il est le meilleur chasseur dans l'un ou l'autre domaine. Un matériel magnifique nous révèle, de fait, six animaux différents et cinq territoires sur lesquels on les croise. Le jeu se joue autour d'une cordelette au centre de laquelle les joueurs jettent, tour à tour, leurs boomerangs en surveillant du regard la nonchalance ou la crispation de leurs adversaires. Tour à tour, ils vont, en effet,



abandonner leur revendication de choisir le meilleur gibier pour ne pas se retrouver démuné lors du round qui suit et donc de la prochaine chasse. Un bon jeu d'ambiance qui ne rapporte des points qu'à ceux qui détiennent la majorité des cartes pour une espèce animale. Durée : 25 minutes

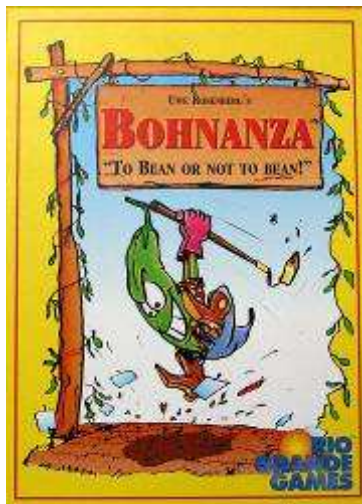
### **BOHNANZA** code 9400 (Amigo, 10 ans-adultes) ©

Des champs de haricots qu'on récolte quand ils rapportent... à moins qu'on soit obligé de les récolter prématurément (et donc sans rapport) parce que d'autres cultures attendent leur tour. Or c'est bien souvent le cas... à moins qu'on se serve d'une autre règle qui est d'offrir ce qui nous gêne aux autres ! On tombe ainsi dans une ambiance de dons et de cadeaux qui peut faire penser à Catane. Un jeu dessiné avec humour en boîte française. Pour les amoureux de jeux de cartes inhabituels. Durée : 40 minutes

### **BUZZ IT** code 15288

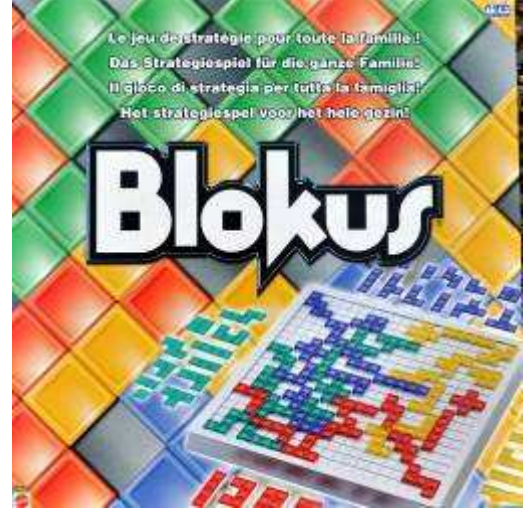
(Asmodée, 3 à 8 jrs, à partir de 8 ans)

D'ambiance facile et de mécanisme simple, BUZZ IT est un bon jeu de dégel et de début de soirée. Une situation précise est donnée et chacun doit donner à tour de rôle une idée qui colle au thème. Si ce dernier est, par exemple, « dans un embouteillage », les idées suivantes vont arriver en cascade : écouter la radio, téléphoner à quelqu'un, se gratter dans le nez, inspecter mon costume, me maquiller, etc... Chaque joueur n'a cependant droit qu'à 6 secondes et ne peut jamais répéter une idée déjà donnée. Un « Buzz » - entendez une minuterie - égrène les secondes et s'il sonne, le joueur reçoit un mauvais point. (Il garde la carte qui circulait de main en main). Sur chacune des 72 cartes, deux thèmes sont donnés : un sujet très facile (légumes, pays....) et un autre souvent plus corsé qui déclenche de l'ambiance et du rire. Durée : 20 minutes



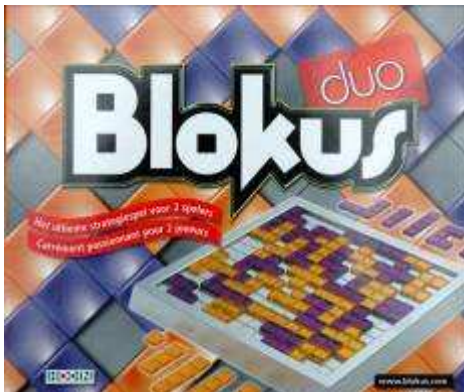
## ★★ **BLOKUS** code 6312 (Mattel, 2 à 4 joueurs - 7ans/ familial)

Un excellent jeu qui nous rappelle Tétris. Sur un plateau carré et confortable, les joueurs posent, à tour de rôle, des formes comportant de 1 à 5 carrés juxtaposés. Le but est de se débarrasser de ses pièces... mais au plus le jeu avance, au plus la place manque. Le système de connexion par angle est très intéressant car il permet de se faufiler au cœur des terres que l'adversaire semblait se réserver. Aussi bon à 2, 3 ou 4 joueurs. Matériel en plastic de très belle qualité. Possibilité d'avoir des pièces de rechange dans la firme. Premier Prix du jeu de société en 2000. Le changement d'éditeur, intervenu en 2010, crée un prix à la hausse. Que c'est dommage d'être aux mains des multinationales ! (Durée : 25 minutes)



## **BLOKUS « GO » 2 joueurs code 4965**

Un plateau de prévu pour 2 joueurs et pour voyager. Les pièces se rangent dans des rabats en plastic dur. De solidité moyenne.



## **BRIN DE JASSETTE** code 5824 (pour groupes, à partir de 10 ans, Ed. canadienne)

Un très bon outil pour des animateurs qui veulent aider un groupe à mieux se connaître mais, à mes yeux, certainement pas un « jeu ». Entendez la nuance... Lorsque j'y ai joué avec des enfants (8-13 ans), j'ai été émerveillé de voir ce que les cartes leur permettaient d'exprimer. Je conteste, en revanche, le mécanisme qui vise à récompenser les réponses originales : dans mon groupe, 2 adolescentes dont toutes les réponses étaient vraies, se sont retrouvées en



fin de partie « perdantes » car personne n'avait « récompensé » leurs réponses par le cadeau d'une pierre (voir mécanisme du jeu). Il ne doit jamais être très agréable de se donner à fond et de se retrouver, malgré cela, « perdant ». Si les jeux ne contribuent pas à l'intégration, quel est donc leur sens ? Quatre catégories de questions sont proposées dans ce jeu-outil qui permet à un groupe de se découvrir et de briser la glace. Il n'y a jamais de mauvaises réponses – vu qu'elles sont subjectives – mais les réponses ne manquent pas de surprendre, soit parce qu'on se connaît, soit parce qu'on découvre dans un inconnu quelque'un d'inattendu ! La catégorie « Brise-glace » réchauffe l'atmosphère ; la catégorie « Ce cher égo » met en lumière des qualités, des défauts, des traits et des manies ; la catégorie « A cœur ouvert » nous interroge sur nos valeurs et des événements traversés. La 4ème catégorie – dont on écartera les cartes dans de nombreuses situations – est plus indiscreète, fait sourire voire rougir. Elles sont même parfois franchement osées : je conseillerais dès lors aux animateurs de trier les 264 questions disponibles et spécialement celles de la catégorie « droit au but ». Le matériel (cartes et cailloux) est joliment présenté dans une boîte ronde et métallique. Durée : 30 à 60 minutes, selon la taille du groupe. Possibilité d'en savoir plus sur [www.brindejasette.com](http://www.brindejasette.com)

## **BLUFFER** code 5083 (asmodee)

Réédition d'un jeu des années 1990 basé sur des définitions toutes aussi imaginatives les unes que les autres. Chacun définit secrètement et comme il l'entend un mot souvent inattendu. Les définitions des joueurs sont ensuite mélangées, avec parmi elles la vraie ! Elles sont ensuite lues à voix haute et si des joueurs trouvent que la vôtre est la plus probable, vous gagnez des points.



## **BLUFF PARTY** code 13841 (Cocktail Games, 4 à 20 personnes, 10 ans – adultes)

En début d'activité, quelle qu'elle soit (anniversaire, soirée jeux, séminaire...), chaque participant reçoit une carte secrète qui lui indique 3 objectifs à réussir sur le temps de la journée, soirée ou WE. Par exemple, demander à quelqu'un de défaire le nœud de son soulier ; par exemple, faire prononcer 3 mots d'anglais à un autre ; par exemple encore, discuter de lutttes gréco-romaine, faire boire du lait, recevoir un massage des épaules... L'ambiance vient autant des défis à réaliser (ils rapportent d'autant plus de points qu'ils sont difficiles) que du bonheur de suspecter les gestes équivoques et de démasquer ceux qui tentent d'accomplir un défi (action qui rapporte aussi des points). Entre « l'air de rien » et « tout est suspect » s'installe ainsi une tension qui concourt à la bonne humeur de ce jeu discret puisqu'il se joue en filigrane d'une toute autre activité !





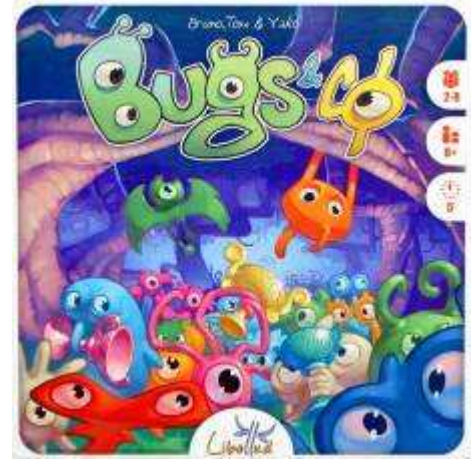
### **BROUHAHA code 5488 (Un jeu pour 6 à 42 joueurs)**

Les joueurs reçoivent quelques cartes représentant des animaux. Ils en sélectionnent une secrètement. Au signal, chacun lance son cri d'animal et tente de voir si un autre joueur émet un cri semblable. Le but du jeu est que 2 joueurs se reconnaissent comme une paire et, si c'est bien juste, gagnent chacun une carte. Mais méfiez-vous : certaines cartes permettent de chasser et d'attirer des adversaires dans des pièges.

### **BUGS & C° code 16952 (Cocktail Games,**

**2 à 5 jrs, à partir de 8 ans)**

Sur la table sont dispersés, faces cachées, des monstres. Le but est de les découvrir à toute vitesse, d'en sélectionner certains et de reconstituer de cette manière des familles de trois monstres identiques. Mais gare aux fausses ressemblances ! Dès que le signal est donné, chaque joueur, à l'aide d'une seule main, retourne et ramasse un maximum de monstres, un par un. Chaque monstre ramassé passe dans l'autre main du joueur où il est stocké jusqu'à la fin de la partie. Ce monstre ne peut plus être regardé et doit donc être mémorisé s'il veut recevoir des jumeaux qui lui permettent de devenir un trio. Lorsque plus personne ne veut encore ramasser des monstres, la partie s'arrête et la vérification commence. Rares sont alors les joueurs qui n'ont pas fait d'erreurs et celles-ci diminuent évidemment la valeur des scores. **Bugs & C°** est un jeu de Bruno Faidutti, l'auteur de Citadelles. Durée : 5 minutes par manche



### **★ CAN'T STOP code 3255 (Asmodée, 2 à 4 joueurs, 9 ans-adultes)**

S'il existe de bons jeux de dés, Can't Stop en est un. Nous y escaladons une montagne par 11 itinéraires différents en faisant grimper les alpinistes au moyen de quatre dés. Chaque fois qu'ils sont lancés, nous devons choisir une manière d'additionner ces dés car c'est le résultat des paires qui désigne les itinéraires sur lesquels nous pouvons progresser. Ceux qui connaissent Catan verront dans ce jeu une part de sa source d'inspiration ! Can't stop est un jeu sympa et rapide où l'excitation naît d'un bon mélange entre analyse, chance et audace. Vous l'aimerez si vous êtes des fans de EXXTRA. Les règles sont simples et le jeu progresse bien visuellement. C'est un jeu qui départage clairement les prudents de ceux qui aiment le risque. Les premiers sont des sages... mais les seconds ont raison de vivre aussi dangereusement car, faut-il se le rappeler, nous ne sommes jamais qu'au coeur d'un jeu ! Durée : 30 à 45 minutes



### **★ CARTAGENA code 6163 (WINNING, 9-adultes – 2 à 5 joueurs – Venice) ©**

En empruntant un tunnel sous la forteresse de Cartagena, chaque joueur cherche à mener ses 5 pirates jusqu'à la barque de la liberté. Pour les faire progresser, le système est simple : chaque carte posée permet à un pirate d'avancer jusqu'à la première case libre portant le même symbole que la carte. Vous en aurez vraisemblablement vite déduit la logique : au plus les cases sont occupées devant votre pirate, au plus il progresse loin pour le même prix. Nous voici donc acculés à saturer certains symboles pour aller vite. Mais le problème, c'est justement le nombre de cartes qu'on tient en main. Car chaque carte posée est une carte dépensée et que le seul moyen d'en récupérer, c'est paradoxalement de... reculer ! Cartagena est un excellent jeu basé sur un incessant ballet entre avant et arrière ! On progresse cependant plus qu'on ne recule, surtout lors de ces coups magiques où un pirate fait le grand saut et passe sans s'arrêter, pour votre plus grand plaisir (et la rage des autres), de l'entrée à la barque

! Tout bon ! Autant à 2 que 3, 4 ou 5 joueurs. Avec une variante hautement stratégique car les jeux et le talon sont, dans ce cas, à découvert. (Durée 35 minutes)



### **CARGO NOIR code 16567 (Filosofia, 2 à 5 joueurs, à partir de 9 ans) (Nominé sur la liste**

**« Famille » des Jokers 2011)**

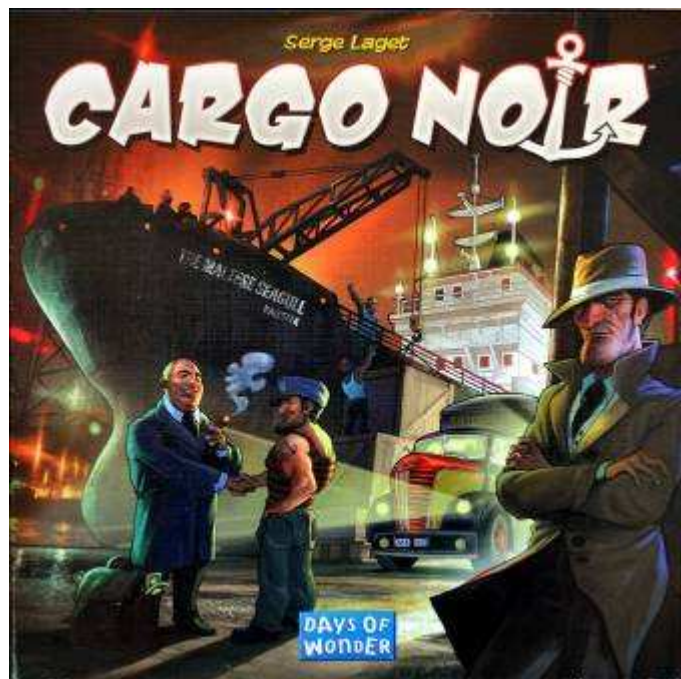
Rendez-vous dans les ports du monde pour y faire de la contrebande. Chaque joueur dirige une flotte de bateaux qui mouillent dans les rades et achètent des lots de marchandises frauduleuses. Les grosses piles de pièces sont alignées les unes à côté des autres et le joueur le plus offrant emporte des lots de cigares, d'alcool, de bijoux... qu'il transforme aussitôt en biens immobiliers : villas luxueuses, tripots, principautés sur une île. L'ambiance est bonne,

débonnaire... chacun réfléchissant comment rendre plus efficace ses manigances : par un syndicat ? Par des entrepôts supplémentaires ? Par l'achat de nouveaux bateaux ? Produit par Days of Wonders, le matériel est coloré et agréable. Les parties durent une bonne heure et chacun partage un bon bout de plaisir ! Durée : 1 h à 1 h 30

**COEUR DE DRAGON code 15194 (2 joueurs, dès 9 ans, Filosofia /Kosmos)**

A chacun sa manière de devenir un héros : les princesses en séduisant de vieux dragons, les trolls en capturant les princesses, les aventuriers en surprenant les trolls, les nains en ne comptant que sur eux-mêmes. Cœur de dragon se joue à deux. A chaque tour, les joueurs posent une ou plusieurs cartes semblables sur l'emplacement prévu pour ces cartes et suivent visuellement les indications inscrites sur le plateau pour récolter soit des trésors,

soit des points de combat. Si la lecture de la règle vous surprend, soyez confiant de tout comprendre en un clin d'œil grâce à l'illustration qui rend le jeu facile et fluide. Vous n'en serez pas moins surpris de constater comment des tas de cartes se jouent l'une de l'autre, combien le suspens et la tension s'installent et, enfin, combien vous espérerez tirer dans votre propre talon une carte plutôt qu'une autre. C'est enjoué, léger et parfait pour ceux qui ne veulent pas se prendre la tête. Durée : 20 minutes



**CHÂTEAU ROQUEFORT code 12032 (Zoch, 2- 4 jrs, 8 ans-familial) - en boîte allemande avec règles FR (sur commande – temps d'attente)**

Un château en fromage : rien de tel pour attirer nos souris ! Regardez-les se glisser dans les trous, passer de chambre en chambre en ignorant les murs... A l'image d'un château, le plateau d'Appenzell vous surprendra :

sous les dalles qu'on soulève de temps à autre, les galeries sont nombreuses et font que ce qu'on voudrait attraper disparaît mystérieusement vers d'autres lieux. Les graphistes de la firme Zoch se sont ingénies à créer un jeu en 3D très réussi. Chaque joueur dispose de 3 souris pour réunir au plus vite des aliments qu'on ne gagne que par paires. Comme dans le labyrinthe de Ravensburger, les cases sont poussées et glissent... sauf qu'ici, on n'en voit qu'une partie et que ces glissements font progresser des trappes qui happent parfois une souris. C'est bien quand ce sont celles des autres, c'est nettement moins drôle quand ce sont les vôtres... Un jeu riche en mouvements et en actions, facile à comprendre, fluide comme le jeu Pique Plumes qu'on trouve dans la même collection. Durée : 25 minutes



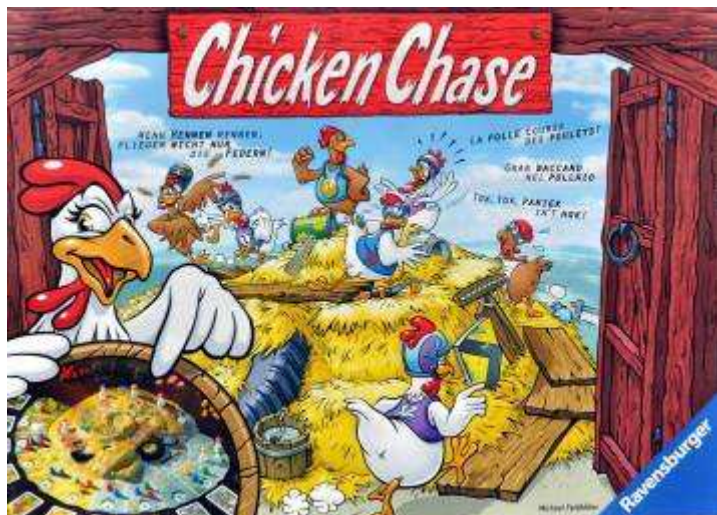
**CHAAZ code 16954 (Cocktail Games)**

Nous pensions avoir fait le tour de la chaise

musicale mais en voici une nouvelle version ! Chaque joueur reçoit des cartes dans une couleur qui lui est propre et sur lesquelles trois attitudes félines sont illustrées : griffer, cracher, frotter. Il se transforme ensuite en chat intrépide et sort ses griffes pour marquer son territoire. Comme aux chaises musicales, les joueurs tournent autour de la table et, lorsqu'un des trois maître-mot est crié par l'animateur, repère la chaise où ce mot dans sa couleur manque et tente de s'y asseoir. Un joueur gagne la partie s'il parvient à squatter 2 chaises sur lesquelles il aurait réussi à déposer un trio de cartes différentes.



### **CHICKEN CHAZE code 16747 (Ravensburger, 2 à 4 jrs, à partir de 7 ans)**

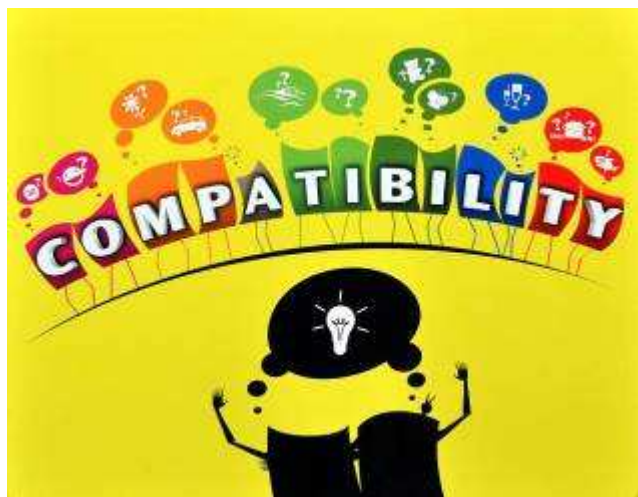


Haro sur le fumier ! Quel joueur parviendra à positionner ses deux poules sur son sommet ? Dans ce jeu familial, la technique de progression est très spéciale. Une poule progresse d'une ou de plusieurs cases sur le fumier si le joueur parvient à créer un groupe de 3 poussins sur une des cases qui se trouve au bas du fumier. Pour y parvenir, il commence par lancer 3 dés et, soit en les additionnant, soit en les séparant, il en attribue le résultat aux poussins qu'il veut introduire dans la partie ou faire progresser. Son second lancer ne compte que deux dés et son troisième lancer, un seul. Au fil de la partie, chaque fois qu'un joueur crée un groupe de 3 poussins, la réussite de cet objectif a deux conséquences : les poussins des adversaires, positionnés sur la même case, sont renvoyés au poulailler et la poule

de l'heureux joueur progresse d'autant de cases sur le fumier que le nombre inscrit sur la case gagnante. Chicken Chase est un jeu de parcours plein de ressort et parfait pour les familles qui veulent des règles actives, nettes et claires.

### **COMPATIBILITY code 16058 (Coktail Games, 4 à 8 joueurs, à partir de 10 ans)**

A la différence des jeux précédents, Compatibility est une grosse boîte et s'inscrit davantage dans la



ligne de l'excellent Kaleidos. 320 photos, réparties en 8 catégories permettent à des joueurs de découvrir si, face à des symboles, ils ont la même intuition. Les participants forment des paires mais jouent séparément. Une série de 40 cartes est étalée sur la table. Sur un thème donné (le pouvoir, le mariage, l'argent, etc.), chaque joueur sélectionne secrètement 5 cartes qui illustrent ce thème. Lors de la mise en commun, les sélections dans chaque duo sont comparées et rapportent un point par carte semblable. Un jeu agréable et tout en finesse.

### **CROMAGNON code 12228**

#### **(Bioviva, 3 – 5 joueurs, 10 ans – adultes)**

Dans ce jeu d'ambiance, nous parcourons 4 étapes de la préhistoire durant lesquelles nous développons nos manières de nous exprimer. Si certaines sont classiques mais bien revisitées par le thème (dessiner... mais sous forme de peintures rupestres, s'exprimer par des onomatopées, etc.), le meilleur du jeu vient d'une phase particulièrement originale : en se contentant d'un langage réduit à une cinquantaine de mots basiques

(moi, toi, eau, chaud, faim...), le joueur doit faire deviner aux autres un mot secret. Cromagnon s'inscrit avec succès dans la famille des jeux d'ambiance comme Cranium ou même Time's up. On y savoure un cadre rude qui permet bien des loufoqueries ! Durée : 45 minutes



#### **\*CRANIUM code 8454 (dès 12 ans, jeu de groupe) ©**

Jouissant d'une réputation d'enfer due à un bon marketing (de quoi se méfier !) mais, par ailleurs, d'une réputation toute aussi bonne chez des joueurs en qui nous avons confiance (voilà qui est mieux), Cranium tient ses promesses alors qu'il nous promène sur

un registre connu : un mélange de dessin, d'impro, de culture, de jeux de mots, de modelage. Cranium intensifie pourtant la dose de deux manières : d'une part, les registres sont encore plus nombreux et certains sont même pittoresques (dessiner les yeux fermés !); d'autre part, le niveau des énigmes proposées et des épreuves à traverser est de qualité (modelez, par exemple, le mot «adrénaline»). A noter deux autres qualités qui servent le jeu : les registres se succèdent avec une telle diversité que chacun y trouve son compte ; le jeu ne s'éternise pas puisqu'on le boucle généralement en 75 minutes.

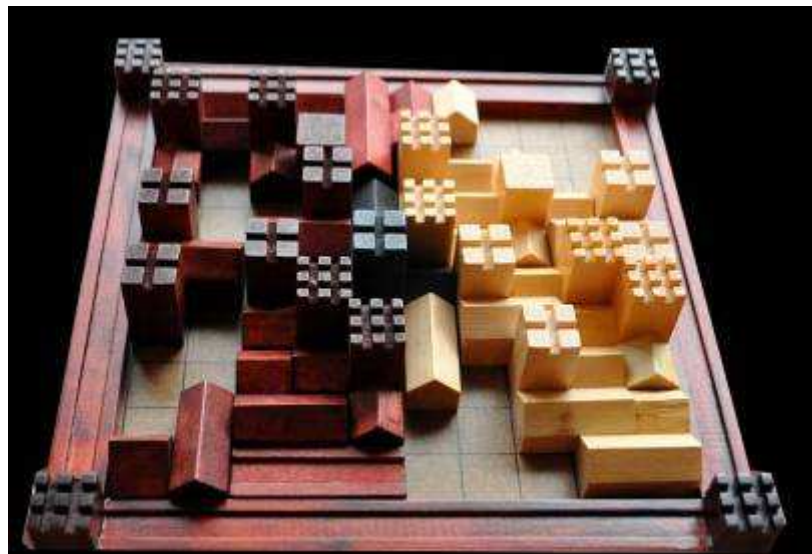


**★CRANIUM BLACK code 15197**

Ce que Cranium Black dit de lui-même (avec modestie et esprit commercial) : version de luxe du Cranium ! Version XXL de Cranium avec 46% de dynamisme en plus, 84% de fun en plus et 100% de soirées entre amis encore plus réussies ! 15 activités en tout mettront le talent des équipes à rude épreuve : mime, dessin, chanson, jeux de mots, modelage : chaque joueur trouvera sa voie ! Cette version Black contient des pions délirants à customiser en fonction de la personnalité de votre équipe !

**CATHEDRALE CLASSIC code 2146**

Après 10 ans d'absence, revoici le modèle classique (mais aussi le modèle MONUMENTS – voir ci-après). Méfiez-vous : on ne l'achèterait que pour le poser sur sa table de salon ! Pourtant, Cathédrale est aussi un très bon jeu où chacun des adversaires tente d'occuper le plus d'espace sur le damier en bois clair. A la fin du jeu, toute pièce non placée vaut des points négatifs. Une règle permet d'éjecter l'adversaire d'un jardin qu'on aurait fermé, une autre de se coincer contre la cathédrale pour empêcher toute manœuvre d'encercllement. Les parties durent à peine quinze minutes et sont bien moins abstraites que dans un jeu de dames ou d'échecs. Pour 2 joueurs.

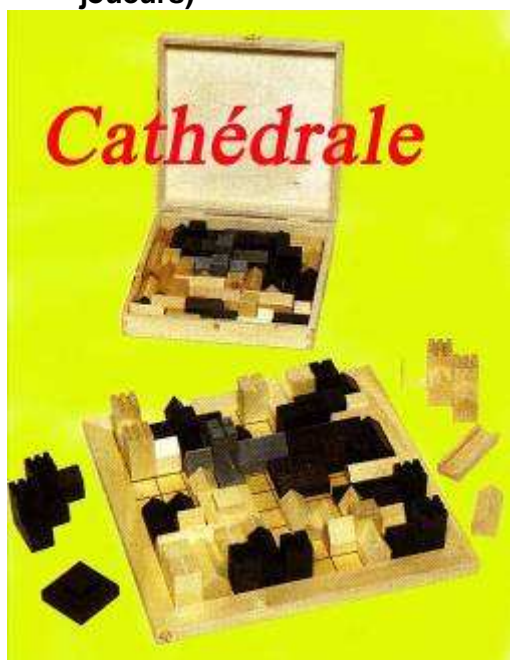


**CATHEDRAL MONUMENTS DU MONDE**

La version « Monuments » est époustouflante. Les figurines, en résine, représentent 28 grands monuments du monde. Du Taj Mahal à Angkor, en passant par les pyramides incas et bien d'autres trésors de l'antiquité. La cathédrale est remplacée par une pièce qui représente une foule plantée au milieu de tant de trésors. Magnifique !



**\* CATHEDRALE DE VOYAGE (en coffret) code 1744 (Holzinsel, 9 - adultes, 2 joueurs)**



Introuvable sur le marché et pourtant disponible chez nous en petit format et en coffret en bois ! Un superbe jeu en bois dont les pièces représentent une ville médiévale. Convient donc à tous. Durée : 15 minutes

**CHROMINO code 8904 (Asmodée, 1 à 8 jrs, dès 7 ans)**

Cherchez à poser au plus vite vos chrominos, tout en respectant cette règle de pose : deux chrominos ne peuvent être accolés que s'ils ont au minimum 2 carrés en commun de même couleur. En travaillant sur les extrémités et sur les angles, les possibilités sont grandes et notre sens de l'observation est merveilleusement sollicité. Un jeu visuel, facile à comprendre... et qui convient à un très large public. En boîte... contenant un sac ! Durée 30 min.



**CHINATOWN code 12960 (Filosofia, 3 - 5 jrs, 10 ans - adultes)**

Sortant des sentiers battus, ce jeu de négociation vous emmène dans une ville chinoise où vous installez des commerces. A chaque tour de jeu, chaque joueur reçoit un certain nombre de terrains sur lesquels il peut construire. Son plus grand intérêt est de construire des commerces semblables (un groupe de restaurants, un groupe de salons de coiffure, etc.) qui seraient attenants les uns aux autres. En effet, les revenus générés par un commerce sont démultipliés chaque fois qu'une maison voisine est occupée par le même type de commerce. Pour parvenir à leurs fins, les joueurs attendent avec impatience la phase d'échange et de négociation qui revient régulièrement. Les propositions vont alors bon train et ne sont retenues par aucune limite : on échange ce qu'on veut contre ce qu'on veut ; par exemple, des terrains contre de l'argent, des commerces contre des commerces ou encore des commerces contre des terrains et de l'argent. Chacun use naturellement d'arguments tous plus séduisants les uns que les autres pour arriver à ses fins. Un jeu très apprécié lors de nos tests entre magasins. Ambiance garantie pour 70 minutes de plaisir.



**CHO K.O. (Sho K.O.) (Steffenspiele, 2 joueurs, dès 8 ans)**

Si le chocolat vous fond sur la langue, ce jeu est pour vous. Les dominos sont des tablettes de chocolat blanc et noir. Chaque joueur tente d'obtenir la plus grande surface ininterrompue dans sa couleur. Les règles sont simples. Chacun tient quatre tablettes en main et en accroche une à celles déjà posées lorsque c'est son tour. Tout n'est pas permis, bien sûr, mais le plus intéressant vient des tablettes ornées d'une perle en sucre qui peuvent en recouvrir d'autres. C'est de cette manière qu'on coupe les ambitions de son adversaire ou qu'on réunit deux champs de chocolat. C'est simple, joyeux, court et savoureux. Durée : 10 minutes

**CONTRARIO (spécifiez : contrario n°1 code 8419**

**ou Contrario n°2 : code 11383 - 2 à 10 jrs. Adolescents/adultes**

A la base, une idée toute simple : une expression est transformée en remplaçant des mots par leur contraire (plein/vide), par un synonyme (seul/isolé) ou par un mot de la même famille (bleu/vert). Les joueurs doivent découvrir l'expression cachée. Exemple : Les hommes ignorants (=

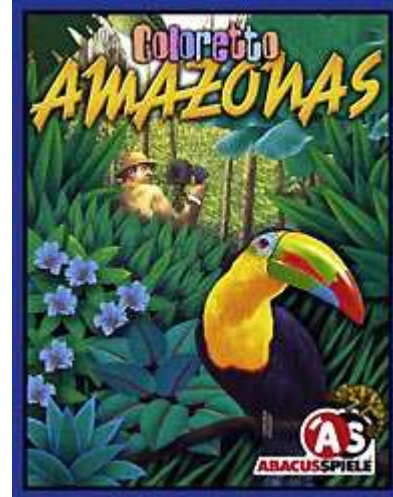


les femmes savantes). S'ils n'y parviennent pas, ils disposent d'indices. Primé à Cannes. Durée : 10 – 30 minutes.



### **COLORETTO code 8508 (Abacus) 3 à 5 jrs, 10 ans et + ) ©**

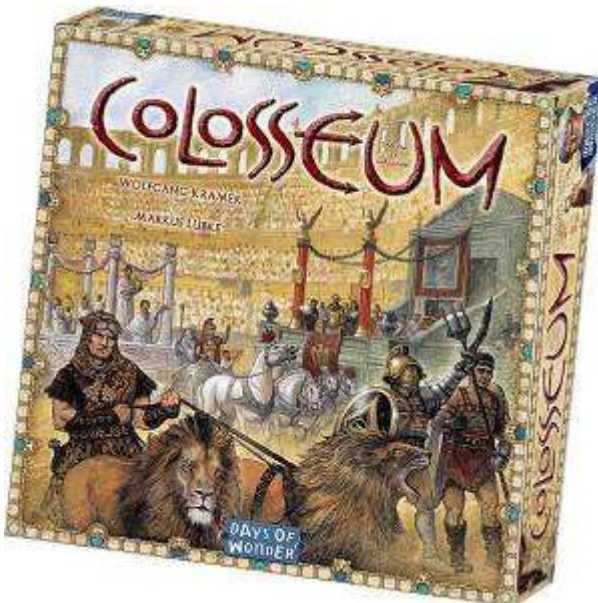
Dans ce jeu dont le verso des cartes vous ravira (des caméléons colorés et superbes), chacun cherche également à récolter des points. Mais gare à ceux qui entament trop de séries en même temps... car, en fin de partie, seules les trois meilleures rapporteront des points positifs tandis que les autres, au contraire, seront additionnées en un score négatif. Ici, pas d'empressement... mais à chaque fois une délibération attentive de la part du joueur dont c'est le tour : va-t-il poser une carte supplémentaire au centre de la table ou choisit-il de ramasser un des trois paquets et de se retirer du round ? Dans le premier cas, il espère ne pas faire le jeu de ses adversaires et récolter plus tard ce qu'il vient de semer. Dans le second cas, il opte pour la prudence selon le dicton " Un vaut mieux que deux tu l'auras " ! En tout, un jeu très agréable, subtil au début, facile à jouer ensuite. Comptez une trentaine de minutes.



### **COLORETTO AMAZONAS code 5580 (Abacus, 2 à 4 jrs, à partir de 9 ans)**

Non, ce n'est pas une arnaque pour vous vendre un second Coloretto ! C'est bien au contraire un excellent jeu dont le seul point commun avec son frère aîné est l'évaluation finale des points. Dans Amazonas, chacun construit ses séries avec les cartes que la chance

lui donne. Mais la chance n'est pas toujours clémente... et c'est alors l'occasion de refiler ses doubles aux adversaires afin d'élaguer le travail auquel ils s'appliquent : ceux-ci doivent alors choisir entre refuser la carte en payant une amende très précise ou se débarrasser d'une carte dans une colonne voisine. Ca roule et c'est très bien ! D'autant plus que les illustrations campent un décor qu'on savoure ! Durée : 20 minutes



### **\* COLOSSEUM code 11958 (Days of Wonder, 3-5 jrs, 10 ans – familial)**

L'éditeur *Days of Wonder*, au fil de ses boîtes, nous a habitués à un matériel somptueux. Nous ne serons donc pas déçus en ouvrant **Colosseum** puisque se déploie sur la table un immense amphithéâtre dans lequel nous construirons nos propres arènes au fil de la partie. Pour monter ses spectacles successifs, chacun dispose d'une petite arène qu'il pourra agrandir et de programmes qui peuvent y être joués s'il y réunit les gladiateurs et autres artistes inscrits à l'affiche. Pour les engager, nous allons faire notre marché au centre de

l'amphithéâtre où des lots de personnages (gladiateurs, druides, poètes, galériens) ou d'accessoires (lions, cage, plantes, colonnades...) sont mis en vente au plus offrant. Mais d'autres paramètres rendront aussi notre spectacle attrayant : des invités d'honneur, des gradins, des agrandissements, une tribune d'honneur... Le jeu est riche en trouvailles et en actions, même s'il nous accule à choisir « le peu » que nous pouvons jouer lorsque vient notre tour. Nous lui attribuons une mention toute spéciale pour la manière dont les points de victoire sont attribués : les points d'un joueur ne sont jamais plus hauts que le nombre de spectateurs présents dans son meilleur spectacle. Vous verrez : c'est un mécanisme intéressant. Durée : 2 heures

### **\*\* CARROM 7 ans-adultes, 2-4 joueurs)**

**60 x 60 cm code 11414**

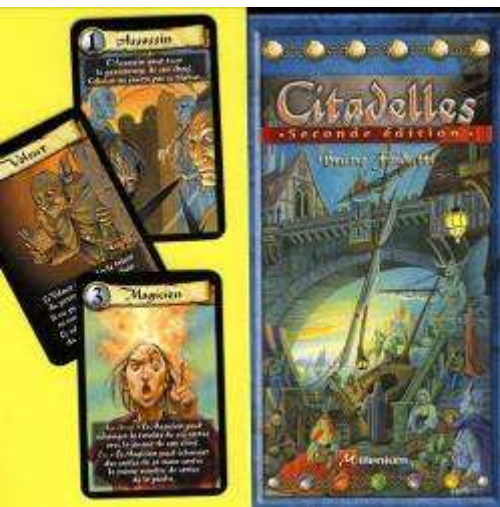
**ou 70 X 70 cm code 13499**

**ou 80 X 80 cm code 15476**

Un jeu familial dont personne ne se lasse. Même fatigués après leur journée, les parents acceptent volontiers d'en jouer une partie. Ils savent pourtant que leurs ados les

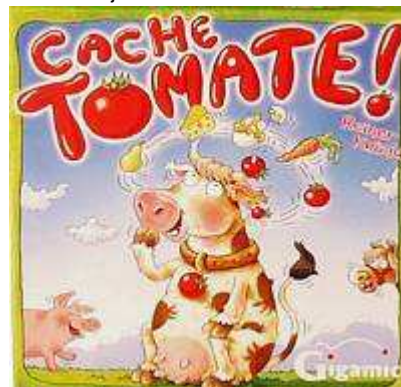


battront aisément à ce jeu d'habileté qui fait glisser et rebondir des pions sur une surface très glissante. Venu de l'Inde, le carrom est un billard où nos doigts donnent des chiquenaudes sur les pions. Règles simples et intelligentes. Jeu d'équipe quand on y joue à quatre. Nous ferons volontiers une partie avec vous en magasin. Nous vous proposons actuellement 2 modèles, en multiplex solide et bord en hêtre (de marque *MESPI*) : une version 60 x 60 cm familial, ludothèques) et une version 80 x 80 cm (modèle de tournoi, avec angles intérieurs arrondis). Également à votre disposition, une poudre magique (également de *MESPI*) qui permet des glisses inégalées et stupéfiantes. Livré avec palet, pions et règle. Durée : 15 minutes (quand on a l'habitude)



### ★ ★ **CITADELLES** code 1350 (Multisim, 14 ans/ adultes, 5 à 8 joueurs) - Conseillé Adolescents ©

Un EXCELLENT jeu pour adultes nombreux (5 joueurs minimum). But du jeu : construire des bâtiments qui ont de la valeur. A chaque round, en plus des pièces ou des cartes auxquelles nous avons droit, nous choisissons secrètement un rôle pour mieux maîtriser nos besoins de construction : voler pour être plus riche, assassiner pour ne pas être volé, être roi pour avoir priorité, être évêque pour toucher des revenus, être marchand pour se faire des sous, être magicien pour profiter du jeu d'un autre, etc... Quand le round commence, personne ne sait donc *qui est qui ?* Suit alors un cérémonial très simple durant lequel le roi de service appelle chacun, à tour de rôle et dans un ordre déterminé. Il déclare, par exemple : *que l'assassin se présente !* Le joueur qui a choisi ce rôle, répond aussitôt présent et annonce *qui* il a décidé d'assassiner. Personne ne réagit cependant... car un mort ne parle pas ! Autant vous dire que certains déglutissent, d'autres avalent de travers et d'autres encore se réjouissent. C'est extrêmement bien fait et tous les rôles, dont nous vous laissons le plaisir d'en découvrir les avantages, changent régulièrement de joueurs. Les règles ne sont pas longues... mais vous aurez bien besoin de votre première partie pour en savourer leur côté parfaitement mûri. Nous adorons. Durée : 1 h 45

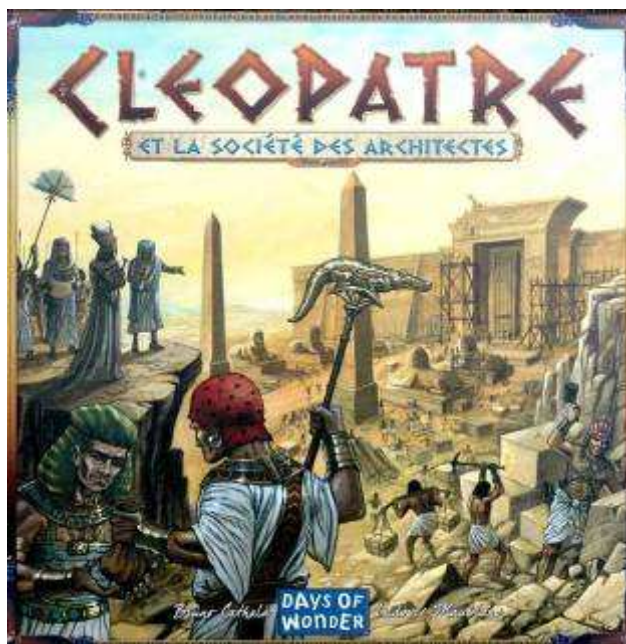


### **CACHE TOMATE** code 12619 (Drei

**Magier**, Quel bazar dans cette ferme ! On trouve dans la niche ce qu'on devrait trouver dans la chambre et dans la chambre ce qu'on devrait trouver dans le potager. Heureusement que certains joueurs ont de la mémoire et, quand un lieu apparaît, savent le dernier objet qui y traînait ! Un jeu où, de mémoire, nous devons suivre des mouvements. Parfait pour les enfants, plus difficile pour leurs parents ! Durée : 15 minutes

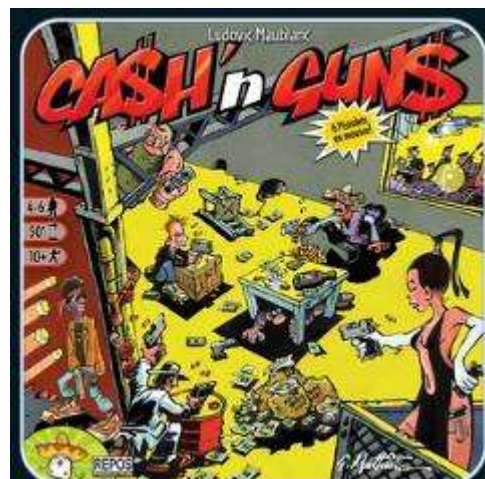
### ★ **CLEOPATRE** code 2847 (Days of wonder, 10 ans – familial, 3 à 4 jrs) ©

Après tant de parties jouées en 2006, nous confirmons notre plaisir de disposer d'un tel jeu et sa qualité ludique. Court et varié, ne ratez pas cette excellente création. L'abondance du matériel et sa (relative) beauté étonne. Nous édifions durant la partie un temple égyptien en dressant autour du bâtiment - dont la boîte fait le corps - des piliers, des obélisques, des frontons de portes, une allée de sphinx et un trône. Le matériel dont le plastic nous surprend un instant prend finalement bien sa place et la partie finit dans la contemplation d'une maquette presque digne d'un musée. Voilà déjà un bon point. Le jeu n'est pas réellement compliqué. En piochant parmi des cartes - un système pareil à Kahuna et aux Aventuriers du Rail mais en réalité plus dynamique -, chacun gagne des artisans et des matériaux qui lui permettent d'acheter ces parties d'édifices qui lui rapportent des points de victoire. Ces achats sont d'autant meilleurs qu'ils sont faits au bon moment, à savoir qu'une construction rapporte d'autant plus de points qu'elle correspond soit à des mosaïques précédemment placées par soi-même ou par un autre joueur, soit à d'autres éléments qui l'étoffent ou la prolongent (par exemple une moitié de fronton sur laquelle s'enchaînent des colonnes). Les mosaïques, délicieusement dessinées, ont été conçues sur le principe des pentominos, ce qui en ajoute bien à notre plaisir et qui réserve une surprise que chacun exploitera au mieux pour placer ses statues d'Anubis : un élément de jeu essentiel pour se protéger d'une fin de jeu dont les maléfices balancent l'octroi de la victoire autrement qu'on ne le pensait ! Durée : 1 h 15



### ★ **CASH'N GUNS** (Repos production) code 7865 A partir de 10 ans et adultes, 2 à 6 joueurs. ©

L'idée de Cash'n Guns est celle d'un partage de butin, sur le principe qu'au moins on est, au plus on reçoit. Lors de chacun des 8 rounds, des billets sont à partager mais les gangsters essaient de s'impressionner mutuellement dans l'espoir que certains jettent le gant et se désistent. Le jeu est très facile à jouer : on suit, en effet, les directives du gangster animateur qui nous invite d'abord à sélectionner l'efficacité réelle de notre pistolet. Chacun y glisse une carte secrète à usage unique : soit une balle, soit un bluff (carte clic clic clic... dont l'effet est nul). Ensuite, à son signal et tous en même temps, chacun pointe son revolver sur un joueur de son choix. A ce stade, la tension et l'humour sont au plus haut. Imaginez, en effet,



que quatre joueurs vous pointent en même temps. Commencez par éclater de rire - ce que les autres auront déjà fait - puis décidez vite entre deux attitudes : soit d'affronter les tirs en espérant que ce sont des coups de bluff (clic clic clic), soit de jeter le gant, ce qui vous évite toute blessure mais naturellement une exclusion du partage de l'argent de ce tour + un jeton de honte.. S'il s'avère, en effet, qu'un joueur vous envoie une balle, vous recevez un « sparadrap » dont le danger réel est de vous installer sur une pente dangereuse : à la troisième blessure, vous êtes mort et votre patrimoine ne sert plus qu'à vos propres funérailles ! Un jeu drôle avec de nombreuses variantes qui font rebondir les parties. Durée : 35 minutes

### **CHABYRINTHE code 12541 (Asmodée, 1 à 6 jrs, 10 ans – adultes)**

A chaque tour de jeu, vous avez droit à 2 actions : soit tourner une carte afin de modifier l'orientation de sa gouttière, soit introduire une nouvelle carte gouttière afin de pousser toute la rangée où

rentre cette gouttière. On se trouve bien ici devant l'excellent système du labyrinthe de Ravensburger. dans la mesure où les gouttières se prolongent l'une l'autre, elles forment un ou plusieurs itinéraires propices aux déplacements des chats. Le but est, en effet, de parvenir à faire rentrer les chats dans les salons disponibles, auquel cas on gagne la carte et on en remet une autre à un autre endroit. Durée : 15 minutes



### **★★ CITES PERDUES code 5475 (Kosmos) 2 joueurs, à partir de 10 ans)**

Un jeu court et facile que nous aimons beaucoup. Un plan central nous invite au voyage. L'Égypte ? L'Amazonie ? D'autres terres lointaines ? A nous de choisir en fonction des cartes que nous tenons en main ou recevons du talon. A chacun aussi de mesurer le risque qu'il prend en ouvrant une nouvelle expédition car chaque départ lui coûte préalablement son billet d'avion : soit 20 points négatifs qu'il faut rattraper en posant davantage de

points positifs ! L'autre exigence n'est pas moins grande : les cartes se posent en ordre croissant (jamais un 6 après un 8...) et nous sommes sans cesse confrontés entre l'envie d'attendre et celle de poser tout de suite. De toute manière, le jeu galope à toute allure et nous nous retrouvons en fin de partie étonnés par tout ce qui s'est passé ou qui nous a dépassés. CITES PERDUES, par son mécanisme très visuel, est un jeu doux qui convient à de nombreux adultes. Durée : 20 minutes.

### **LA CRIQUE AUX PIRATES code 9695 (Days of Wonder, 2 à 4 jrs, 10 ans-adultes)**

Cet enfant (9 ans) écoute, fasciné, les explications que je lui donne sur la crique aux pirates. Son regard s'investit déjà dans les 4 superbes navires, représentés par de grandes planches, dont les joueurs disposent pour soigner leur voilure, engager des marins et poser leurs canons. Car il faut des goélettes puissantes dans ce jeu pour conquérir sur les îles tantôt des points de renommée, tantôt des trésors, tantôt encore de l'or. Au début de chaque round, à l'insu de tous, chaque joueur oriente sa rose des vents pour signaler son objectif. C'est ici qu'il faut un brin de psychologie pour éviter les criques où mouilleront trop d'ennemis sous le couvert d'intérêts semblables. Car le jeu sent la poudre dès que des navires ennemis s'affrontent. A tour de rôle, les protagonistes tirent une salve de dés, espérant amputer le navire ennemi qui d'une voile, qui d'un morceau de coque, qui encore d'un membre d'équipage ou d'une bombarde. Le gagnant du combat, outre divers avantages, ramasse des coffres qu'il devra encore enfouir sur l'île centrale du plateau. Chaque trésor ainsi enterré fait grandir sa renommée, seul moyen de parvenir à la victoire finale. Un jeu ensoleillé, doté d'un très beau matériel, dans lequel on rencontre aussi les grands corsaires d'autrefois : Barberousse et Compagnie. Un jeu familial, possible entre enfants de 9 ou 10 ans si les moussaillons de cet âge sont aussi prêts à se battre avec la règle. Durée : 75 minutes



## LES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE code 500 *jeu coopératif pour ados et adultes*

Les chevaliers ont intérêt à s'entraider car il leur faudra se battre contre un ennemi commun : le jeu lui-même ! Un jeu coopératif dont Le chemin vers la victoire risque d'être long et tortueux... car les Quêtes qui s'offrent aux joueurs sont aussi nombreuses que dangereuses: vaut-il mieux chercher Excalibur ou le Saint Graal ? Est-il plus prudent d'affronter le Chevalier Noir ou de combattre les assauts des troupes Pictes ? Faut-il traverser ce pont de bois et aller défier le Dragon dans son antre ? Prudence... car tout n'est pas tel qu'il paraît chez ces nobles Chevaliers. En effet, il est possible qu'il y ait un traître parmi eux qui donnera un certain piquant aux parties de jeu.



### **\* CAMOUFLAGE**

**code 3490 (1 joueur, à partir de 7 ans, Smart games)**

Dans la ligne de Rush Hour

(l'embouteillage), ce très bon casse-

tête se joue avec des pièces en plexi transparent qu'il suffit de poser aux bons endroits (!) sur des images qui affichent un océan bleu parsemé d'icebergs : la pose est réussie si les ours et les dauphins imprimés sur les plexis sont bien posés respectivement sur les icebergs et sur l'océan. Toutes les pièces (certaines droites et d'autres en forme de L) doivent naturellement être utilisées et, sur les images plus difficiles (il y a 3 niveaux de difficultés), les ours doivent en plus de la mer éviter des chasseurs Inuits qui les empêchent de se promener n'importe où. On se trouve ici face à d'excellents défis qui combinent des manipulations simples avec des degrés de hautes difficultés :

on commence pourtant avec du facile et cette pédagogie de la réussite nous mène par le bout du nez toujours un peu plus loin. Le matériel, très soigné et agréable à prendre en main, se range aisément dans le boîtier qui sert également de plateau.



### **\* COURSE DE TORTUES** code 9364 (Winning, 3-5 jrs, dès 8 ans)

Le jeu reprend à son compte le mécanisme de Russelbande, ce qui veut

dire que les tortues montent les unes sur les autres et voyagent

gratuitement. En effet, si une tortue à un étage inférieur se déplace, elle emmène automatiquement toutes celles qui se trouvent sur ses épaules. Il faut d'ailleurs se méfier de sa place dans « les tas » et en émerger à temps car la tortue qui gagne n'est jamais que celle qui se trouve au-dessus. Cette ambiance de haut et de bas est, de plus, doublée d'un secret : personne ne sait qui est qui car la propriété des tortues est secrètement attribuée en début de partie. Chacun connaît donc la sienne sans pourtant avoir intérêt à trop la favoriser... sous peine de se trahir et d'attirer l'attention de ses adversaires. Un jeu efficace et court. Durée : 20 minutes

### **\* CIBLE MAGNETIQUE** code 8342

Elle est à la fois sans danger et très performante. Les fléchettes perdent leur pointe au profit d'un aimant puissant et la toile, bien que souple, est entre maillée de métal. Ainsi les fléchettes se positionnent à l'endroit exact où elles touchent la cible, sans le moindre flottement ou dérapage. Accès donc autorisé aux enfants... et parfait en usage collectif là où il y a réellement de la demande pour ce genre de jeu. Livré avec 6 fléchettes et fléchettes de rechange disponibles !

### **\* CACOFOLIE** code 5030 (zoch, 5 ans – familial, 2-6 jrs)

Très proche de Pique Plumes et encore plus de son extension, ce jeu de poche tourne autour de la question : marchera ou ne marchera pas dedans (entendez sur les fientes de poules). Les joueurs évitent le pas malencontreux grâce à leur mémoire et si, malgré tout, ça leur arrive, ils peuvent recourir à la pelle pour enfouir ce désagrément et ne plus devoir prendre de cartes chez les autres comme gage temporaire. C'est, en effet, le premier joueur avec des mains vides qui gagne la partie. Durée : 20 minutes





### \*\*\* CARCASSONNE code 8201 (Hans in Glück, 2 à 5 joueurs, 10 ans – adultes)

On dit que Carcassonne est une ville merveilleuse, modelée par les siècles, riche en murailles et en ruelles, s'ouvrant sur des horizons de rivières, de prés et de petits monastères. Dans ce jeu, nous remodelons pourtant son paysage. Carte après carte, nous posons des morceaux de route qui doivent correspondre, des parties de ville qui se complètent, des parcelles de prés qui s'enchaînent. Sont-ils prometteurs ? Nous rapporteront-ils des points de victoire ? Nous pouvons aussitôt les occuper en y posant un de nos pions. Mais les pions sont rares et nous devons sans cesse choisir entre

divers scénarios. Etonnant donc ce superbe jeu de petites cartes carrées qui envahissent la table ! En 10 ans, jamais nous ne nous en sommes lassés. Carcassonne est le compagnon de nos vacances, même lorsque nous marchons avec nos sacs à dos car il prend peu de place et se joue autant en couple qu'avec des personnes de rencontre. Un des meilleurs jeux de ces 20 dernières années. A découvrir absolument ! Aussi bon à 2 que 3, 4 ou 5 joueurs, ce qui est très rare. Durée : 30 – 45 minutes

Il existe de nombreuses extensions pour Carcassonne. Elles ajoutent en tout cas des tuiles supplémentaires, rarement une règle exceptionnelle. L'extension 1 (bleue) permet de jouer avec une sixième personne. L'extension « Comtes... » réunit une série de petites boîtes.

- Extension 1 (bleue) : code 15281
- Extension 2 (rouge) : code 8507
- Extension Demoiselle et dragon : code 10785
- Extension 5 : Maires et Cloîtres : code 12574
- Extension 6 : Rois et consorts : code 13116
- Extension 8 : Bazars et forteresses : code 15606

### \*\*\* COLONS DE CATANE : comment s'y retrouver ?

Les Colons de Catane, ce fut une révolution en 1995. Un jeu puissant et équilibré, basé sur la négociation, jamais répétitif. Aujourd'hui, son excellence ne se dément pas... mais comment choisir parmi tous les jeux qui sont associés à ce titre ?

Avant de lire les lignes qui suivent, sachez que le meilleur choix, c'est le jeu de base pour 3 ou 4 joueurs. Le

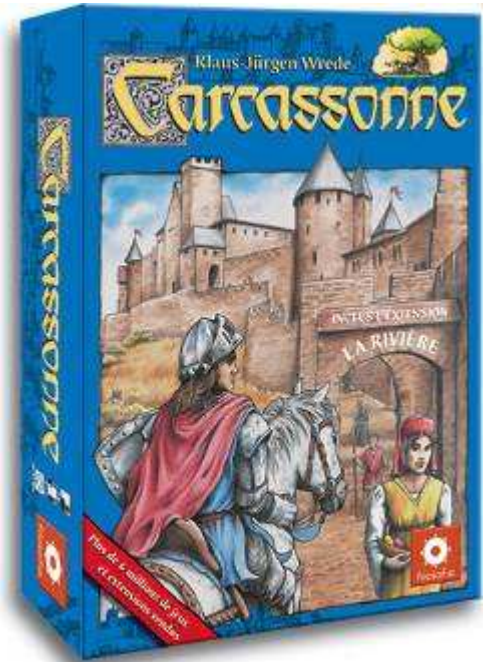
jeu pour deux joueurs est plus stratégique et sans les nuances du jeu pour 3 ou 4. Sachez ensuite que la seule édition en bois actuellement disponible est l'édition en coffret, dite *jubilé*, qui propose le jeu de base pour 3 à 6 joueurs. Toutes les autres éditions sont en plastique depuis 2010.

Pour ceux qui ont les anciennes versions avec pions en bois, nous arrivons à trouver les extensions correspondantes dans la collection néerlandaise 999games. Voyez nos propositions sur [www.casse-noisettes.be/shop](http://www.casse-noisettes.be/shop).

### \*\*\* LES COLONS DE CATANE © code 15411 (FILOSOFIA, 10 - adultes, 3 à 4 joueurs - MEILLEUR JEU DE L'ANNEE 1995 EN ALLEMAGNE.

Un chef-d'œuvre... et un régala qui bonifie de partie en partie. Sur un plan de jeu aux cases interchangeables, les joueurs établissent des routes, des colonies et des villes, en s'échangeant les matières premières nécessaires à leur construction : du bois, de l'argile, des pierres... mais aussi du blé et des moutons. Négociations pleines

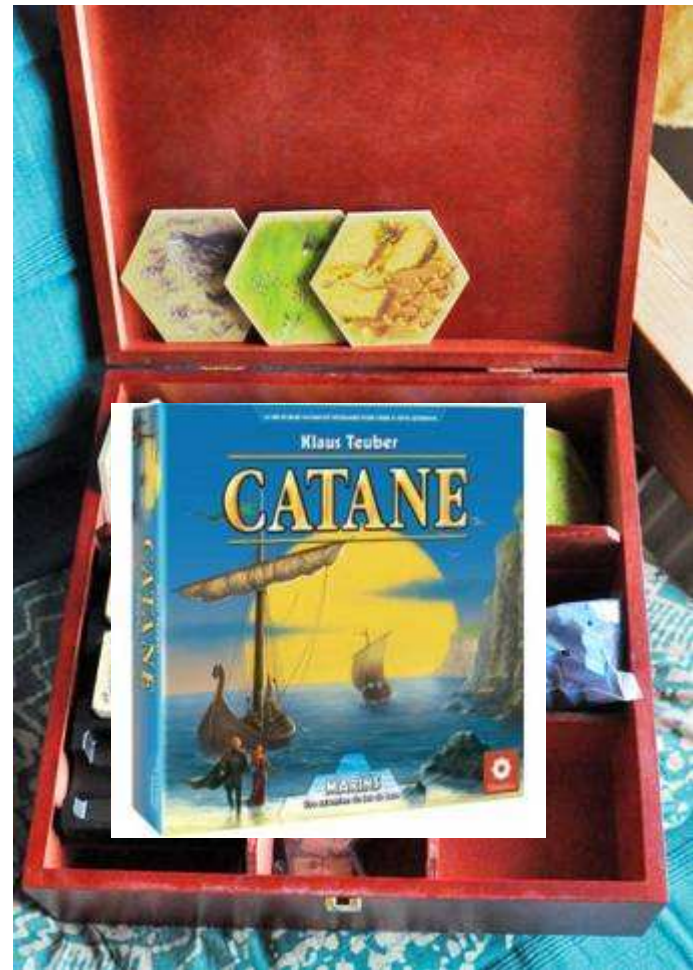
de rires et de bonne humeur, généreuses ou parcimonieuses... selon les caractères. Un jeu aux antipodes de Monopoly car personne ne peut s'enrichir démesurément. En effet, un bandit rôde et, chaque fois que le 7 sort aux dés, il rançonne impitoyablement ceux qui accumulent les cartes. Superbe ! Avec ses pions en bois, LES COLONS DE CATANE est un des meilleurs jeux de société. Un jeu familial, adoré par les adultes et



les ados, accessible à partir de 10 ans. Un jeu toujours nouveau car la structure de l'île est renouvelée au début de chaque partie. Intelligence, humour, stratégie et audace... Durée : 1 h 45.

**Alternative : Jeu de base jubilé** avec pions en bois pour 3 à 6 joueurs : code 15701

Cette magnifique boîte de base fait l'exception puisqu'elle propose un matériel tout en bois : les pions, les tuiles, les numéros... De base, elle est prévue pour 3 à 6 joueurs, ce qui ne la rend finalement pas si chère en comparaison de des deux boîtes qui l'équivalent. Dans un superbe coffret en bois où tout se range parfaitement.



### **EXTENSION 5/6 joueurs pour le JEU DE BASE code 8043**

Cette boîte permet de jouer aux COLONS de CATANE à 5 ou 6 joueurs. Nous la proposons car, dans bien des familles, on se pousse au portillon pour être de la partie.

### **EXTENSION NAVIGATION 3/4 JOUEURS : LES MARINS code 15413**

La meilleure extension des Colons de Catane. Elle donne réellement de l'air et propose une grande variété de nouveaux scénarios pour les amateurs du jeu. Quelques nouvelles pièces permettent de naviguer vers des îles et parfois vers des terres qui produisent de l'or. Le carnet propose une dizaine d'excellentes situations de départ. En les pratiquant, on se rend vite compte qu'avec ce nouveau matériel, bien d'autres scénarios deviennent aussi possibles. L'imagination s'en mêle alors, de nouvelles îles sont créées en début de partie, les numéros volent à d'autres places... et ce formidable jeu des COLONS DE CATANE prouve encore et toujours qu'il est extraordinaire. Durée : 2 heures

### **EXTENSION VILLES et CHEVALIERS pour 3 à 4 joueurs code 15412 (Filosofia, 3-4 jrs )**

Cette nouvelle extension stratégique du merveilleux jeu LES COLONS de CATANE nous plonge dans des parties beaucoup plus stratégiques. Non qu'elle soit difficile à comprendre, mais une partie de jeu requiert de la part des participants de tenir à l'oeil deux ou trois paramètres supplémentaires qui renouvellent fortement le déploiement du jeu. D'une part, les chevaliers ne sont plus des cartes mais des pions qui peuvent agir sur le plateau : ils chassent bandit et chevaliers ennemis, libérant ainsi des places intéressantes pour construire de nouveaux villages. Mais leur rôle essentiel est de lutter contre des envahisseurs qui attaquent cycliquement l'île. L'idée géniale de Klaus Teuber, c'est d'avoir prévu une défense collective contre ces Barbares en rétribuant d'un point de victoire le meilleur défenseur de l'île et en sanctionnant de la perte d'une ville le moins communautaire. Chaque joueur cherche, d'autre part, à développer ses villes en métropoles : dans trois domaines différents - la science, la culture et l'économie -, il peut développer des nouveaux types de constructions dont les combinaisons de matières premières sont renseignées dans un petit carnet individuel. (par exemple, l'enchaînement d'un cloître, d'une bibliothèque puis d'une université dans le domaine de la culture). C'est dire la richesse qui jaillit



soudain et le jeu sera dès lors à réserver à ceux qui veulent s'embarquer dans des stratégies qui requièrent beaucoup plus d'équilibre et d'attention. Riche et intéressant, pour les inconditionnels de Catane ! A noter : il n'est pas nécessaire de posséder l'extension maritime pour ajouter cette extension.

### **EXTENSION BARBARES ET NEGOCIANTS pour 3 à 4 joueurs code 16045**

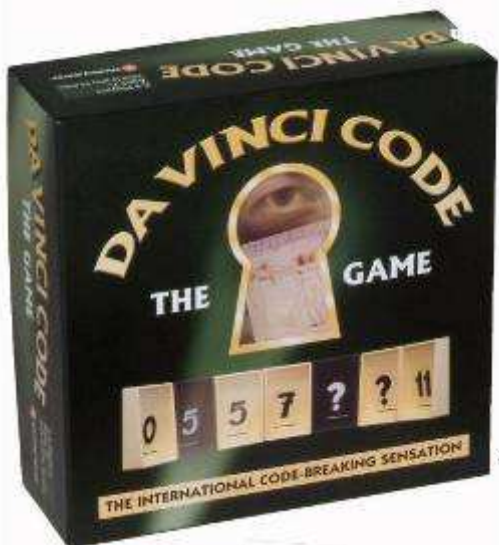
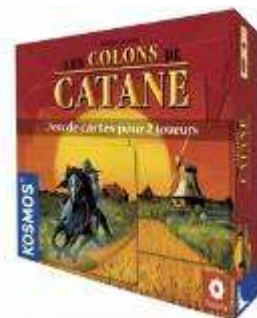


Cette extension reprend divers scénarios intéressants pour découvrir d'autres facettes de l'art de jouer aux colons. Dans Barbares et Marchands, vous êtes à la tête de transports contenant des matériaux qui permettront de rénover le grand château de Catane. Vous devez transporter des vitraux, du marbre et du sable afin de faire rayonner Catane plus que jamais. Dans l'Invasion Barbare, vous dirigez une armée de chevaliers devant repousser de terribles barbares. Enfin, dans la Caravane, seul celui qui misera les ressources nécessaires parviendra à amener la caravane jusque chez lui et profiter des richesses qu'elle transporte. Enfin dans les Rivières de Catane, vous vivez un scénario basé sur une grande ruée vers l'or.

### **★ CATANE 2 JOUEURS : le jeu de cartes code 11167 (Filosofia)**

C'est la version 2 joueurs des Colons de Catane...

Attention, le jeu est beaucoup plus difficile que le jeu de base pour 3 ou 4 joueurs. S'il est excellent, il ne table pas sur les échanges et il faut en être bien conscient si on espère qu'on va remplacer l'un par l'autre. Un jeu du genre impitoyable, sans cadeaux pour son adversaire, du niveau de Villes et Chevaliers. Outre le système des constructions qu'on connaît dans Catane, on se sert de talons dans lesquels on puise avec plaisir et mémoire pour protéger ce qu'on a construit ou attaquer les constructions adverses. Des parties de 2 heures... qu'on ne regrette pas ! Ce jeu de base est doté de 5 extensions, toutes parues à ce jour. Titres et références dans la liste des prix. 12 ans-adultes. Durée : 2 heures



### **★ DA VINCI CODE code 10123 (Winning, 2-3 jrs, 10 ans – adultes)**

Qui n'aurait du plaisir à s'aventurer dans ce jeu de déduction simple et original ? Chaque joueur puise 3 nombres secrets, situés entre 0 et 11, et les ordonne, faces cachées, devant lui. Chaque joueur essaie de deviner le code adverse ainsi formé. Dans un premier temps, la recherche se fonde sur du hasard... mais au fur et à mesure des erreurs qui s'accumulent, des coups de chance et des nombres qui arrivent et complètent le jeu de chaque joueur, l'intelligence se régale et cherche les bonnes questions à poser. Un jeu sans pitié pour la droite et la gauche, pour le blanc et le noir. Malgré un matériel en plastique peu attirant, un petit bijou à découvrir à deux (excellent) ou trois joueurs. Inintéressant à quatre. A

partir de 10 ans - Durée : 10 à 15 minutes.



### **DECLIC code 15290 (Scorpion masqué, 4 à 8 joueurs)**

Jeu d'ambiance pour chauffer un petit groupe. Les joueurs se serrent les uns contre les autres autour d'un petit carré de mousse qui devrait amortir leurs mains ou leurs poignets qui ne cessent de s'entasser les uns sur les autres au fil de la partie. Le mécanisme du jeu est très simple : une question basique est posée et chacun doit simplement y répondre sous le mode vrai ou faux en exprimant sa réponse par la pose rapide de sa main droite ou de sa main gauche au centre de la table. Le problème, c'est qu'il faut préalablement réfléchir sur des évidences qui ne sont plus du tout évidentes dans le feu de l'action : par exemple, il y a plus de femmes que d'hommes parmi les joueurs ; ou encore : mon prénom est plus long que celui de mon voisin de gauche ; ou encore la somme de tous les annulaires des joueurs est supérieure à 11. Un jeu brise glace de 10 à 15 minutes

**\* DOBBLE code 15195 (Iello, 2 à 55 joueurs, à partir de 8 ans)**

55 cartes rondes sont jouées dans différentes variantes. Chaque carte présente 8 objets, piochés parmi une cinquantaine, dont la place et la taille diffèrent de l'une à l'autre. Pourtant, même s'il n'y paraît pas, sur deux cartes juxtaposées, il y a toujours un et un seul objet commun. Qui le voit et qui le nomme ? Sur ce principe, divers jeux de vitesse sont proposés... mais le plus spectaculaire est celui qui ressemble à une chaise musicale qu'on peut jouer jusqu'avec 55 joueurs. Chacun reçoit une carte et la tient en main. Au signal, chacun s'approche d'un autre joueur et cherche à être le premier à nommer l'objet qu'ils ont en commun sur les cartes qu'ils se montrent. Le premier à trouver se débarrasse de sa carte en la posant sur celle de son adversaire. Qui n'a plus de carte en main, entre dans le camp des vainqueurs et se retire du jeu. Ceux qui ont encore des cartes, continuent le jeu et tentent de s'en débarrasser. A noter – et combien c'est drôle – que lorsqu'on remporte un duel, ce sont toutes les cartes qu'on tient en main qu'on refile à celui qui perd. Restent ainsi de moins en moins de joueurs. Et celui qui « a gagné » toutes les cartes, est le seul qui perd ! Un jeu d'ambiance court mais magistral. Durée : quelques minutes



**DICE TOWN code 14786 3 à 5 jrs (familial, dès 8 ans)** Argent, pierres précieuses, bluff, audace... qui s'enrichit dans cette ville du far West ? Ambiance et dés ! Une mine d'or, des terrains particulièrement propices à l'élevage du bétail, il n'en fallait pas plus pour attirer des aventuriers de tous poils. Une petite ville s'est vite constituée à proximité de ces lieux attractifs. Mais qui va être suffisamment malin pour en prendre le contrôle ? Devenez le personnage le plus influent de Dice Town, en cumulant Pépites, Dollars, Titres de propriété et Accessoires.... Durée : 45 minutes



**DALMUTI (le grand) code 6339 (Amigo, 10 ans et +, 4 à 8 jrs)**

Ce petit jeu de cartes a ses inconditionnels. Quand on le découvre, il paraît qu'on y joue tous les soirs et durant toutes ses vacances. Un jeu drôle parce que injuste : celui qui est « le grand Dalmutti » s'assied sur la meilleure chaise, reçoit les meilleures cartes et peut même jouer le premier... Un rôle convoité et totalement à l'inverse de celui qu'on trouve aussi dans le jeu : « le grand Serviteur » qui doit noter les points, mélanger les cartes, apporter à boire... Mais ne vous en faites pas : il y a des retournements de situations et ce ne sont pas toujours les mêmes qui trinquent !



**\* DANS LA FORET DES CONTES code 6202 (Adlung, 6-familial, 2 à 10 joueurs)**

Un jeu de cartes coopératif dans lequel nous cherchons tous ensemble 7 objets qui permettront de sauver une princesse. Mais les nains, nos concurrents, cherchent aussi à sauver la belle pour l'emmener dans leur pays. Qui donc l'emportera ?

Enfonçons-nous donc dans la forêt, un univers de très belles cartes avec des arbres nouveaux, des corneilles voleuses et des sorcières espiègles. Au départ, nous savons quel est le premier objet à trouver : par exemple, les bottes du chat botté. Sitôt que nous l'avons trouvé, nous entrons dans un mécanisme super bien pensé par les auteurs : derrière l'objet, sur la même carte, se trouve dessiné un miroir magique dans lequel nous

apercevons le prochain objet à trouver. Le jeu fonctionne dans tous les sens et ceux qui mettent en œuvre une mémoire collective bien organisée, augmentent nettement leurs chances de gagner la partie. Sacrément bien imaginé ! (durée : 20 minutes).

**\* DIGIT code 1038 (Piatnik, 8 ans-adultes, 1 à 6 jrs)**

Un remarquable jeu de positionnement dans l'espace. Abstrait bien sûr... mais sacrément efficace et bien pensé. Cinq bâtonnets forment une figure sur la table. Comment, en n'en déplaçant qu'un seul, réussir à former une des autres figures dont vous tenez les cartes en main ? Certains auront facile, d'autres seront dépassés... Pourquoi ne pas s'entraider ou jouer cartes sur table ? La position en miroir est permise et l'ordre dans lequel on procède peut permettre plus ou moins de réalisations réussies. Durée : 15 à 30 minutes



**DIAM code 9504 (Ferty, 2 à 4 jrs, 10 ans – adultes)**

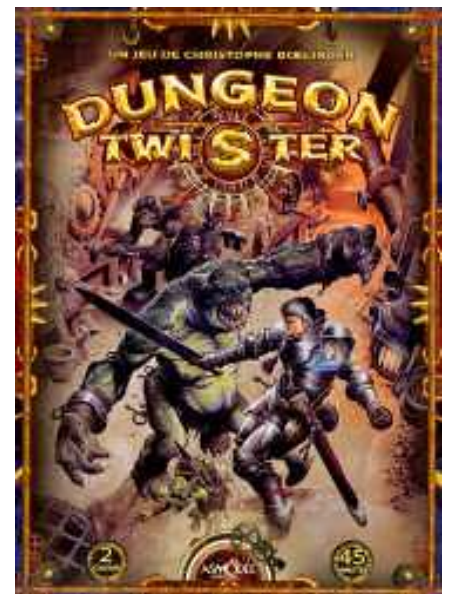
Un jeu qui s'inscrit avec aisance dans la ligne des beaux jeux Gigamic (Quarto, Pylos,...). De très belles pièces en bois avec lesquelles sont construites des tours dont les hauteurs ne cessent de changer. Chaque joueur, en utilisant les règles de déplacement, essaie d'aligner deux de ses pions face à face et à la même hauteur, sur des tours diamétralement opposées. La partie prend vite un air de ballet (un saut à droite, un saut à gauche) qui entremêle les intentions des adversaires. Des règles simples qu'on déploie avec intérêt et plaisir, tant au niveau de l'intelligence que des yeux et des doigts ! Durée : 10 à 20 minutes



**DIAM TRAVEL : code 10975**

**DUNGEON TWISTER II (nouvelle édition) code 8721 (Asmodée, 2 jrs, adolescents-adultes)**

Quel labyrinthe étrange que les salles sombres et mystérieuses de ce château que les joueurs doivent traverser en sens opposés ! Le plateau est particulièrement original puisqu'il est composé de 8 salles dont quatre sont secrètes en début de partie. Les cartes d'action permettent de les dévoiler mais également de les orienter en fonction de son intérêt ou d'une gêne par laquelle on contre son adversaire. Chaque joueur mène 8 héros dont seuls certains sortiront indemnes et rapporteront des points de victoire. En chemin, les héros adverses se croisent et se combattent. Le labyrinthe est truffé de pièges : portes, fosses, voies sans issue, ennemis soudain présents. Il est dès lors utile de ramasser les objets qu'on trouve sur sa route car certains (l'armure et l'épée) augmentent la force de combat tandis que d'autres (la corde, par exemple) permet de passer sur les fosses. Par un système ingénieux, ces objets se coincent sous le socle des héros qui les emmènent ou les abandonnent où bon leur semble. En apparence un jeu de médiéval fantastique (magicien, guerrier, goblin, passe-muraille...), en réalité un jeu laissant peu de place au hasard, entièrement tissé de logique,

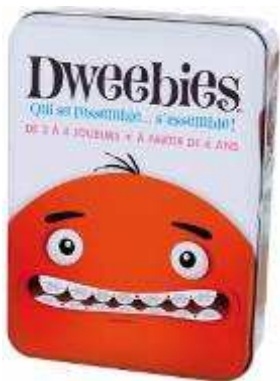


de planification et de stratégie, se renouvelant très bien. Haut niveau mais les jeunes adolescents motivés le maîtrisent rapidement. Durée : 60-80 minutes

**DWEEBIES code 16951 (Cocktail Games)**

Les **Dweebies** sont des petits personnages colorés et fantasques. Le but du jeu est d'en capturer le plus possible durant la partie. L'un après l'autre, ils sont posés sur la table par les joueurs et forment des lignes qui s'entrecroisent. Pour capturer une ligne, il suffit de poser un Dweebie exactement semblable à celui qui commence la ligne. Mais alors que vous vous préparez à réussir cet

exploit, un de vos adversaires crée la surprise en posant un Dweebie différent en début de ligne ou sectionne une série par la capture d'une ligne transversale. Et voilà que tous vos plans s'écroulent ! Les illustrations sont délicieuses, le prix musclé... et le message clair : *mieux vaut récolter peu et tout de suite que beaucoup mais probablement !* Un jeu frais, facile et plaisant !



**DIGGER** code 16955 (Asmodée, 2 à 6 jrs, à partir de 8 ans) –

Succès commercial oblige, **Dobble** reçoit aujourd'hui un frère appelé **DIGGER**. En ouvrant la boîte, vous serez surpris par l'abondance du matériel : petits cubes colorés, cartes, dés et sablier. Chaque joueur, à tour de rôle, en évaluant mentalement la durée d'une minute, capture des cubes en bois de différentes couleurs et construit des tours sur une carte. Les dés lui indiquent ce qu'il peut prendre, ce qu'il ne peut pas prendre et complique la réflexion du joueur quand il peut, de plus, faire des échanges avec des adversaires. Un jeu vivant et emporté !



**\*\* DIXIT** code 13819  
**adultes)**

(Libellud, 3 à 7 jrs, adolescents,

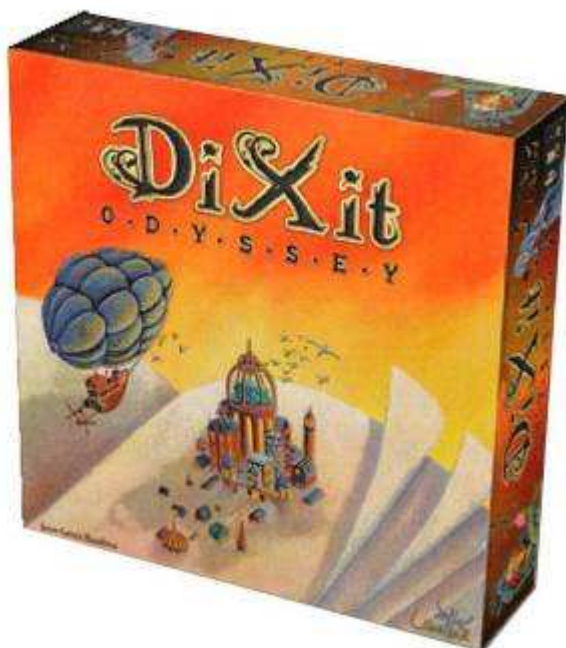
Un superbe jeu dont le langage des images et des symboles fait l'unanimité. Parmi 6 cartes uniques (les 84 cartes du jeu sont toutes différentes), choisissez celle qui vous

touche et accrochez-lui un mot, un sentiment, un titre de livre ou de film, une chanson ou tout autre lien qui vous passe par la tête. Cette carte, sans être montrée, est ensuite posée sur la table. A présent, chaque autre joueur choisit parmi ses six propres cartes celle qui évoque le mieux le thème annoncé et la pose aussi, face cachée, sur la table. Les cartes posées sont ensuite mélangées puis révélées. En les comparant, chacun cherche à reconnaître la carte d'origine. Dans ce jeu où rien n'est évident, nous cheminons sur la monture de la beauté et du symbolisme. Nous piégeons les autres par nos bonnes idées. Nous déposons des paroles pleines de sens pour expliquer nos choix. Et nous nous donnons ainsi des clés pour dire notre vision du monde. Par la magie des illustrations souvent à double ou triple sens, l'accès à cette parole est relativement facile et chacun en ressort émerveillé d'avoir pu s'envoler si haut en jouant si simplement ! Durée : 30 minutes



**DIXIT : EXTENSION N° 1 : code 15171**

L'enchantement se poursuit. Découvrez les nouvelles cartes !



**DIXIT ODYSSEY** code 16950

(Libellud, 3 à 12 jrs, à partir de 10 ans)

Après sa première extension, **Dixit** en reçoit une seconde qui permet soit d'augmenter le choix des cartes, soit d'être jouée de manière autonome. Autour du thème du voyage, l'idée de base reste la même. Quelques changements aiguillonnent pourtant notre intérêt. Le jeu peut désormais se jouer avec 6 joueurs supplémentaires (jusqu'à 12) dont un système en équipes. Le plateau est devenu plus confortable et se déplie. La règle propose également d'autres manières d'utiliser les cartes qui sont naturellement le fruit d'une collecte parmi les dizaines d'idées qui ont été inventées par les amoureux de ce formidable jeu. Depuis son apparition, **Dixit** (400.000 exemplaires) a conquis le cœur de nombreux pays européens et a reçu une quantité incroyable de distinctions. La dessinatrice, Marie Cardouat, s'est ainsi découvert un nouveau champ de débouchés et vous retrouverez sa griffe dans les illustrations d'autres jeux, notamment dans un remake de la Parade des Animaux qui s'appelle **Au Pays des Papas**. Ne manquez d'ailleurs pas de visiter son site personnel à l'adresse suivante :

<http://mariecardouat.free.fr/edition.htm> .

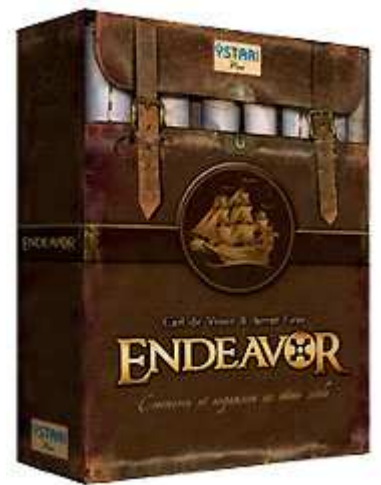
### ★★ **DVONN** code 7057 (2 joueurs, 10 ans et +) ©

Laissez tomber votre peur des jeux abstraits et découvrez Dvonn. Son auteur, Kris Burn, est un orfèvre de la règle belle et simple. Sur une plage dont les cases sont de légères empreintes, chaque joueur dispose d'anneaux de couleurs différentes. Il tente de les empiler durant la partie en suivant la logique suivante : une tour ne se déplace que du nombre d'étages qu'elle possède (une tour de 1 étage d'une case, une tour de 2 étages de 2 cases, etc.). Autant vous dire que les grosses tours ont vite quelques problèmes de mobilité et qu'elles sont alors menacées par les petites tours qui peuvent grimper sur elles. A cela s'ajoute une règle merveilleuse : tout pion qui n'est plus en contact immédiat ou lointain avec un des trois anneaux rouges, perd sa vie et est retiré du plateau. Chaque joueur cherche donc à isoler des pions adverses en créant des ruptures sur le plateau : c'est un régal et des groupes entiers de pions sont soudain balayés parce que sans vie ! Un jeu tout en finesse... qui a reçu une cascade de prix et de distinctions. Durée : 15 à 30 minutes.



### ★ **ENDEAVOR** code 14862 (Ystari, 3 à 5 joueurs, à partir de 11 ans)

L'Europe envoie dans toutes les directions ses bateaux pour coloniser les autres continents. En s'appuyant sur les populations locales, elle pille ses colonies et assoit sa puissance économique en construisant des bâtiments, en faisant tourner les marchés locaux et en créant d'immenses profits pour ses banques. Les joueurs sont à la tête de différents empires coloniaux et gèrent le mieux possible les ressources qu'ils détiennent en début de jeu. A eux de faire les bons choix pour trouver de l'argent, augmenter les mains d'œuvre disponibles, continuer l'exploration maritime, créer des connexions entre les ports et les villes. Un formidable jeu de gestion où les places les plus précieuses se gagnent de vitesse en en se sachant toujours à la merci d'un attaquant qui tire avec la puissance de ses canons pour tenter de vous déloger. A conseiller aux joueurs qui aiment Puerto Rico, Kingsburg et tous ces formidables jeux qui nous entraînent dans des parties passionnantes de 90 minutes !



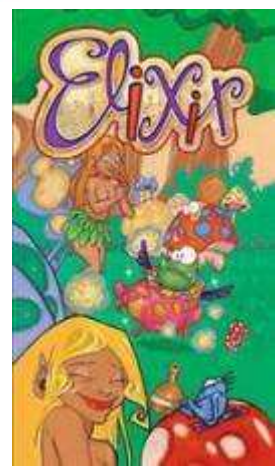
### **ESCAPE** code 14131 (Filosofia, 2 à 6 joueurs, 7 ans – familial)

Un jeu bête et méchant, diront certains. Plein d'humour, en tout cas et facile à animer. Sur l'idée d'un parcours des petits chevaux, les joueurs ne progressent qu'en se maintenant durant un round complet sur la place centrale du jeu. C'est un lieu dangereux où les joueurs se chassent les uns les autres. On s'y installe après avoir sélectionné une combinaison de dés. En obtenant, par exemple, un 4 et un 1, cela donne un 41 (le dé le plus haut représente la dizaine). Si vous désirez mieux, relancez les dés. Vous pouvez rêver d'obtenir 76... mais vous risquez également d'obtenir une face avec une croix, ce qui met fin à votre tour de jeu. Le résultat que vous obtenez, se place sur une échelle de 6 échelons. Si vous pensez que personne ne fera mieux que vous, placez vos dés tout en haut : ce qui vous permettrait d'avancer de 5 cases sur le parcours des petits chevaux. Le risque est qu'on vous déloge avec un résultat semblable ou supérieur. Dans ce cas, adieu les points de progression... et tout sera à recommencer. Dans bien des cas, la prudence et le plaisir de déloger d'autres joueurs sont de meilleurs arguments : ils créent une ambiance électrique en promouvant les cris de rage ou de joie ! Durée : 25 minutes



### ★ **ELIXIR** code 1697 (Asmodee, adolescents/adultes, 4 à 10 jrs)

Les adolescents l'adorent, faisant parfois jusque trois parties consécutives qui les entraînent loin dans la nuit. Chaque joueur tire en début de jeu quelques sortilèges dont il voudrait se débarrasser en les jetant sur ses adversaires. Mais il n'y a pas de sortilèges sans ingrédients et la chasse aux canines de vampire, aux nez de trolls et autres objets insolites est ouverte. Chacun les obtient du talon ou lors de ventes spéciales : marché, enchères, échanges...



Sitôt réunis (certaines recettes sont plus exigeantes que d'autres), le sort est jeté sur un joueur, entraînant souvent des rires en cascade et du bonheur : Désormais, tu m'appelleras Maître... ou tu diras saperlipopette chaque fois que tu parleras ! Ou encore tu remplaceras tous les JE de tes conversations par des NOUS. Autant vous dire que l'ambiance en prend un coup... Attention : l'ancienne édition et ses merveilleuses illustrations est tout à fait épuisée. Vous recevrez donc la nouvelle édition dont le graphisme est plus « sucré » et convient particulièrement aux 11-14 ans Durée : 1 h 15



**LA COMPIL** (= L' EXTENSION d'ELIXIR) s'appelle code 5449 et permet de glisser des nouveaux sorts dans le paquet de base.

**FANTASY code 7745 (Asmodée, 10 à 13 ans)**

Fantasy est un petit jeu de cartes rapide et simple (ce qui ne l'empêchera pas de mettre à l'épreuve votre sens tactique et votre mémoire !). Chaque joueur dispose de 5 cartes en main appartenant à l'un des huit peuples du jeu. Chacune de ces cartes représente l'une des différentes créatures qui peuplent la forêt et chaque peuple dispose d'un pouvoir unique. Le but du jeu est de disposer du plus grand nombre de cartes posées devant vous à la fin de la partie. Pour cela, à chaque fois que c'est votre tour, vous jouez l'une des cartes que

vous avez en main en la posant devant vous et en appliquant son pouvoir. Au gré des tours, vous allez pouvoir subtiliser des cartes à vos adversaires, retourner des cartes déjà posées dans votre main, échanger des cartes, etc. À vous de conserver vos cartes pour le bon moment et à bien cacher votre jeu. Durée : 25 minutes

**FANTASY II** (code 12284) est l'extension de Fantasy

**FRACHT EXPRESS code 7526 (Franjos, 11 ans-adultes – 3 à 4 jrs)**

Très inhabituel, ce remarquable jeu de cartes convient aux joueurs qui aiment jongler avec des cartes. En effet, tout en cherchant à construire le train qui aura le plus de valeur, chaque joueur doit sans cesse se décider sur l'usage qu'il fait des cartes qu'il tient en main : soit en utiliser la valeur pour acquérir des points de victoire, soit les utiliser pour allonger sa section de rail, soit transformer sa valeur en énergie pour faire progresser son train, soit encore les échanger pour obtenir davantage de cartes et donc davantage de choix. On le comprend déjà : ce jeu convient à ceux qui conjuguent une triple passion : le rail, les cartes et le plaisir de faire des bons choix aux bons moments. Si la règle nécessite une lecture attentive (paresseux s'abstenir...), elle permet de développer des parties intelligentes et souples, ce qui valut au jeu d'être nommé « meilleur jeu de cartes américain en 2001 », tout comme le furent « Set » et « Phase 10 » lors d'années précédentes. Durée : 45 minutes



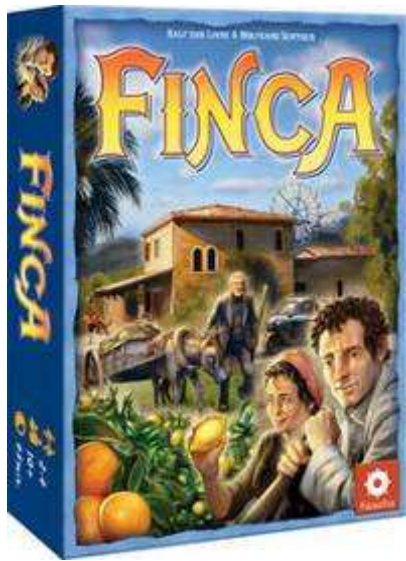
**\*\* FRESCO code 15280 (Queen Games, 2 à 4 jrs, 10 ans – familial) - GRAND PRIX DU JEU ALLEMAND**

A vos pinceaux ! Fresco nous transforme en petits Léonard de Vinci puisque nous rénovons la fresque du dôme d'une église italienne. Nous voici donc au marché pour acheter nos pigments, nous voici dans l'atelier pour créer des mélanges rares, nous voici encore peignant le portrait des bourgeois de la cité pour renflouer nos caisses. A chaque tour, derrière leurs paravents personnels, les joueurs ordonnent à leurs assistants les tâches qu'ils estiment prioritaires... avec, en finalité, la restauration d'une partie de la fresque car c'est elle qui rapporte des points de victoire. La pointe du jeu vient pourtant d'ailleurs. L'auteur a imaginé que, selon l'heure de notre lever, nous serions plus ou moins de bonne ou mauvaise humeur; avec, pour chacun de ces états, de grandes répercussions sur nos actions dans le jeu. Ceux qui choisissent de se lever tôt, s'ils ont davantage de choix au marché pour la sélection des pigments qu'ils recherchent, paient davantage que ceux qui se sont offerts une grasse matinée et se contentent de ce qui restent sur les étals. La mauvaise humeur d'un peintre a aussi des conséquences sur la vie de sa maison et une trop grande mesure de stress entraîne le départ d'un assistant. En sens inverse, la bonne humeur d'un maître attire les candidatures des apprentis et permet ainsi la réalisation de tâches plus nombreuses. Sans être compliqué, Fresco est varié, interactif et original. Le matériel est magnifique (pions et cubes de couleur en bois) avec, en toile de fond, la fresque qui se dévoile et nous en jette plein les yeux. (Durée : 1 heures).



**\*\* FINCA code 14130 (Schmidt, 2 à 4 jrs, 9 ans – familial)**

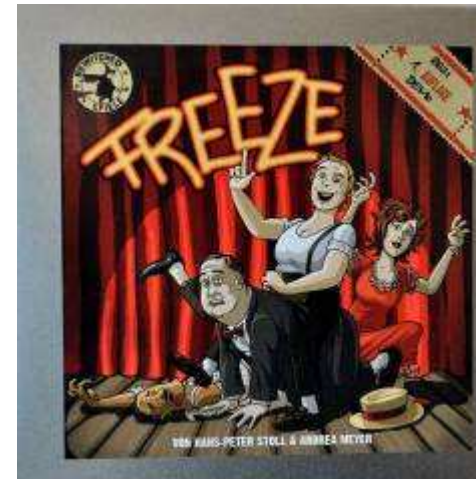
Tout est savoureux dans Finca. Autant le thème par ses corbeilles de fruits qu'il faut livrer dans des fermes que le moulin à vent coloré sur lequel les pions se déplacent sans dé, en utilisant une règle aussi surprenante qu'intelligente. Sur une île ensoleillée, les joueurs récoltent des fruits et louent des charrettes. Au fil du jeu, plus vite que les autres si possible, ils composent des groupes de fruits précis qu'ils apportent dans les coins les plus reculés de l'île. En échange, ils récoltent des points de victoire qui se multiplient si les commandes réalisées sont diverses ou qu'une ferme est à vendre et qu'ils l'emportent par un système de majorité. C'est fluide, c'est bon, c'est malin ! Un superbe matériel en bois sert le plaisir du jeu, quelques petites règles bien trouvées titillent les joueurs et l'idée du moulin à vent, différent à chaque partie, donne un moteur tout à fait original à ce jeu qui se classe dans les 5 meilleurs sur la liste du Jeu de l'Année 2009 en Allemagne. Durée : 1 heure



**FREEZE code 16264 (Edition Bewitched, 4 à 8 jrs, à partir de 10 ans)**

Soirée de cabaret. A tour de rôle, quatre joueurs montent sur scène. Sur un des 160 thèmes que proposent les cartes (l'hôpital, la banque, la boucherie), ils doivent improviser

durant 45 secondes en tenant d'exprimer le mieux possible « le rang » qu'ils occupent mais que personne ne connaît. Avant la scène, chaque joueur reçoit, en effet, une carte secrète qui lui indique sa place dans la hiérarchie : premier, deuxième, troisième ou quatrième. Si le thème de l'impro est, par exemple, « le garage », un joueur qui a le numéro 1 peut imaginer que, dans une hiérarchie de garage, il sera soit le patron, soit le client. Au contraire, s'il a le n°4, il devrait plutôt songer à endosser le rôle de l'apprenti. Sans trahir son numéro dans la hiérarchie, chaque joueur doit intervenir dans le dialogue et tenter de prendre sa place. Quand la scène a été jouée, acteurs et spectateurs sont invités à pointer du doigt successivement celui qui semble être n°1, puis n°2, puis n°3 et finalement n°4. Le jeu est présenté dans un joli coffret en métal. Un grand succès en milieu ado et adultes aimant le théâtre. Durée : 25 minutes



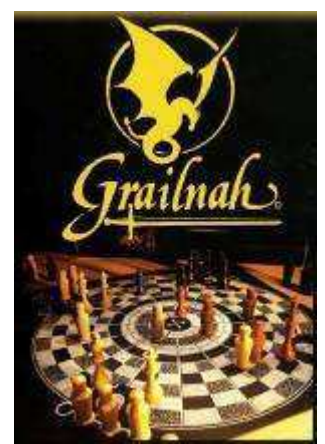
**\* LA GRANDE AVENTURE code 16368 (Haba, 2 à 5 jrs, à partir de 8 ans)**

Un jeu qui emporte une adhésion totale pour peu qu'on l'essaie ! Loin d'être une variante de la **Pyramide des animaux**, cet excellent jeu met chaque joueur au défi de se débarrasser de 3 cartes sur lesquelles sont illustrés trois animaux qui doivent être en contact dans la pyramide que tous construisent. Le dé indique au joueur dans quelle zone il peut piocher un animal et celui-ci doit être ajouté sur la pyramide. En pratique, on découvre qu'il n'est pas toujours facile d'ajouter un loup sur un dinosaure ou deux girafes sur le dos d'un flamant rose. A découvrir et à savourer. Durée : une demi-heure.

**GRAILNAH code 9495 (Imotep, 2-4 jrs, 10 ans- adultes)**

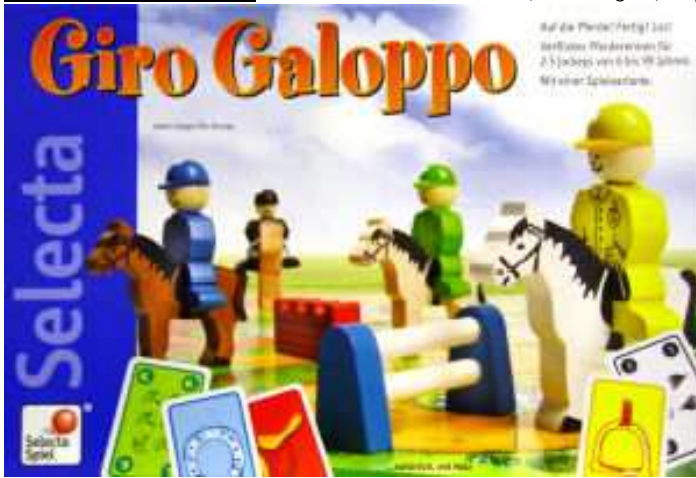
Emplie de souffle et tissée de qualité,

cette quête du graal étonne par la qualité de ces règles. Chaque joueur tente d'amener un chevalier dans le cercle sacré où repose le graal. Avec deux personnages neutres aux pouvoirs étonnants : Merlin, en habit bleu, qui sépare et renvoie mais surtout la fée Morgane, un beau pion violet, dont le moindre mouvement perturbe l'équilibre des vivants : en effet, pour la bouger d'une case et se servir de sa très grande puissance, le joueur est obligé de sacrifier un de ses chevaliers. Heureusement qu'une



autre règle balance ces retraits, celle d'un roi et d'une reine qui s'unissent en divers châteaux pour enfanter de nouveaux chevaliers. Plateau et pions somptueux, légèrement déformés par un emballage cylindrique. Un jeu aux règles simples mais à réserver aux joueurs habiles dont les amours tourneraient du côté de Dvonn, des échecs et de tous ces jeux dont les possibilités étonnent de partie en partie. Excellent à 3 joueurs. Durée : 45 minutes

**GIRO GALOPPO code 10830 (Selecta, 2 à 5 jrs, à partir de 6 ans)**



Les cavalières adoreront. Le plateau est un parcours d'obstacles et chacun dispose d'un cheval et d'un cavalier. Au signal du départ, chacun choisit dans son jeu la carte qu'il veut jouer et la pose face cachée sur la table. Au second signal, toutes les cartes sont retournées et la course démarre : celui qui a joué le plus petit nombre passe en premier et avance d'autant de cases que le nombre qu'il a joué. Il n'est cependant pas sûr qu'il restera précisément à cet endroit car si un autre cavalier le rejoint, ce dernier le fait reculer jusqu'à la première case libre en arrière.

Round après round, chacun utilise ses cartes dans l'ordre qu'il veut et les reprend en main quand il les a toutes utilisées. C'est dire que les chances sont égales... et pourtant certains parviennent à prendre de l'avance car ils devinent avec justesse ce que d'autres vont jouer. Le matériel est superbe : chevaux, cavaliers, barrières, buisson. Il faut juste un peu de douceur pour que les chevaux ne renversent pas quand on galope avec fougue sur le plateau ! Durée : 20 minutes

**Des jouets ?**

**visitez [www.casse-noisettes.be/shop](http://www.casse-noisettes.be/shop)**