

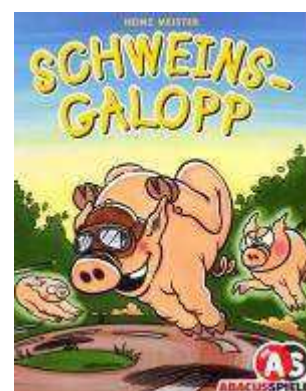
★ **GOBBLET** code 8688 (Gigamic, 2 joueurs, 8 ans – adultes)

Reprenant une vieille idée en l’améliorant encore, les Editions Gigamic nous font jouer aux poupées russes sur un air de Puissance 4. Le résultat est brillant et nous avons du plaisir à soulever ces superbes pièces en bois qui ne cessent d’en dévoiler d’autres. Cette fois, les deux joueurs se servent de leur mémoire pour former des alignements de 4 pièces dans leur propre couleur. Chacun d’eux possède douze gobelets en quatre tailles qui peuvent se recouvrir les uns les autres comme dans le jeu des matriochkas. Jouer, c’est dans de nombreux cas couvrir un de ses gobelets (pour le mettre en réserve ou le protéger) ou celui d’un adversaire pour l’empêcher de réaliser une ligne. C’est pourtant souvent par oubli qu’on favorise la victoire de son adversaire : il n’est pas rare, en effet, de compléter une ligne adverse en libérant un gobelet de l’autre couleur qu’on cachait sous un des siens. Excellent !  
Durée : 20 minutes



★ **GALOP DE COCHONS** code 1300 (3 à 5 joueurs, à partir de 7 ans)

Un très bon jeu, jadis édité par Ravensburger, repris en 2000 par Abacus en format poche. Cinq cochons font la course à la bouffe et se précipitent de case en case pour ramasser les pommes de terre, les navets et autres gourmandises du genre. Le jeu fut l’initiateur d’un système de progression où un pion n’avance jamais que vers la première case libre, ce qui donne des situations diverses et très intéressantes. En jouant, on comprend vite que certains moments sont idéaux pour mener un cochon en tête de file (et ramasser de la nourriture) ou créer de la distance entre lui et ses poursuivants ! C’est une très bonne recette de jeu, avec un terrible verdict en fin de partie : chaque joueur doit avoir prévu un superbe saut final pour prétendre à la victoire. Durée : 15 minutes



★ **GAMBIT 7** code 13424 (Days of Wonders, 2 à 8 joueurs, à partir de 8 ans)

Ce jeu très simple crée toujours un moment d’étonnement et de plaisir. Sept questions sont posées durant la partie et chacune d’elles requiert une réponse qui est un chiffre, un pourcentage, une date ou un résultat du système métrique. Les questions abordent des domaines très différents (sport, culture, etc...) sans pour autant qu’on ait besoin de connaître les événements cités. Il suffit de noter sur une ardoise ce qu’on croit ou ce qui nous tombe sous le bon sens. A ce stade, aucun risque de perdre !

Vient ensuite le cœur du jeu qui est d’attribuer 2 votes aux réponses qui semblent soit exactes, soit les plus proches de la réalité. Ce sont ces votes qui rapportent des points et font monter les scores. Les joueurs peuvent même prendre des risques en jouant leur jeton « gambit » et mettre en jeu tous les points qu’ils ont gagnés jusque là, ce qui en ajoute à l’ambiance. En tout un bon jeu de dégel, très cousin d’un autre jeu dont on commence à beaucoup parler : Timeline. Durée : 40 minutes.



★ **GENIAL** code 10046 (Kosmos, 2-4 jrs, 8 ans et +)

Ne vous fiez pas à votre première impression : si Génial semble d’abord être un domino dont les pièces sont hexagonales, ce jeu crée la surprise car il permet de récolter des points jusque dans 10 directions différentes. Les joueurs disposent d’un compteur sur lequel ils affichent les scores qu’ils obtiennent pour chaque



couleur car chacune est évaluée séparément. Or c'est sur ce critère précis que le jeu est particulièrement intéressant : en fin de partie, le joueur compare son score le plus petit à ceux (les plus petits également) de ses adversaires. Cet objectif influence considérablement la manière de jouer car, si les gros gains de points importent, il y a lieu de favoriser ceux qui font remonter les scores des couleurs à la traîne. Génial est un jeu visuel avec des règles finalement très simples : il convient à un public large, dès 8 ans. Il offre, en outre, l'avantage de pouvoir être joué en solo ; dans ce cas, le joueur note son score et tente de l'améliorer lors de prochaines parties. Boîte allemande avec règles françaises et matériel sans inscription. Durée : 30 minutes

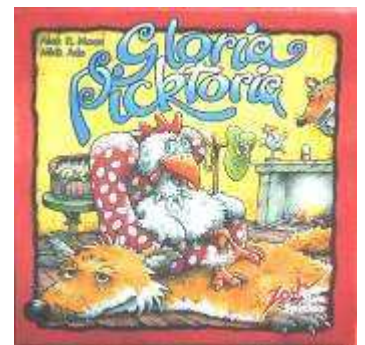
**GRIMACES code 2057 (Djeco, 4 joueurs, à partir de 5 ans)**

Grimaces obligatoires : voilà qui ravira les enfants, voilà qui gênera les adultes ! Oubliez donc les convenances et lâchez- vous ! Le jeu se joue en équipes de deux participants. Un joueur fait une série de grimaces que son partenaire doit mémoriser. Ce dernier doit ensuite les retrouver parmi les cartes exposées. Un jeu inhabituel et délirant. Durée : 15 minutes



**GLORIA PIKTORIA code 1608 (Zoch, 2 à 5 jrs, à partir de 8 ans)**

Ordonnez les poules que vous gagnez et classez-les par série de même couleur. Quand survient un décompte de points, les joueurs empochent des points s'ils détiennent la série la plus grande dans une couleur. Ne criez pourtant pas trop vite Victoire ! : il y a un renard qu'on se refille et qui croque vos gains. Un jeu simple à comprendre et facile à jouer. Durée : 45 minutes

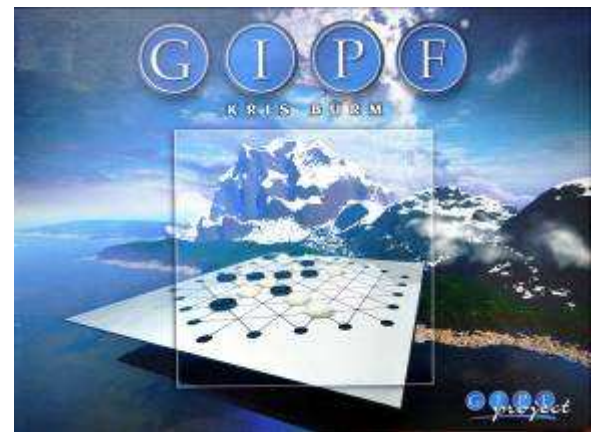


**JEU DE GO code 256 (GOKI, 2jrs, adultes)**

Jeu de go en bois bien large, avec 2 tiroirs dans le plateau pour accueillir les pierres blanches et noires.

**\* GIPF code 989 (10 ans-adultes, 2 joueurs)**

Un remarquable jeu de stratégie qui se pose en rival des meilleures créations de ces dernières années. 15 pièces sont introduites par chaque joueur sur un plateau où les pions se poussent les uns les autres comme dans Abalone. Dans Gipf cependant, une ligne pleine est une ligne pleine et pas question d'en supprimer ou d'en éjecter un élément ! Chacun cherche à réaliser des alignements de 4 pièces consécutives d'une même couleur, autant avec ses pions qu'avec ceux de l'adversaire. Ces alignements permettent de récupérer des pièces pour se refaire une réserve ou de capturer, si les règles sont respectées, des pièces ennemies. La technique de jeu est facile mais les possibilités de poussée sont tellement nombreuses que de nombreux retournements de situations surgissent. Matériel en bakélite et boîte superbe comme toutes celles de sa collection. Chaque jeu est en résonance avec un élément du monde : la terre, l'eau, le feu, etc. Nombreuses distinctions. Durée: 20 à 30 minutes

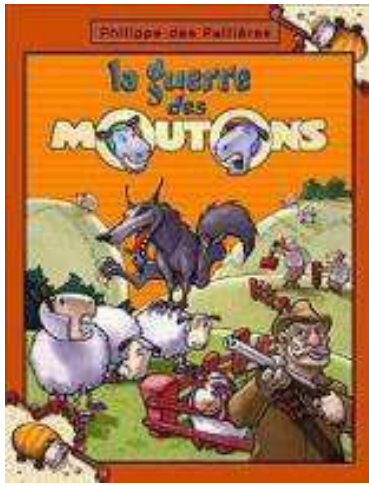


Un remarquable jeu de stratégie qui se pose en rival des meilleures créations de ces dernières années. 15 pièces sont introduites par chaque joueur sur un plateau où les pions se poussent les uns les autres comme dans Abalone. Dans Gipf cependant, une ligne pleine est une ligne pleine et pas question d'en supprimer ou d'en éjecter un élément ! Chacun cherche à réaliser des alignements de 4 pièces consécutives d'une même couleur, autant avec ses pions qu'avec ceux de l'adversaire. Ces alignements permettent de récupérer des pièces pour se refaire une réserve ou de capturer, si les règles sont respectées, des pièces ennemies. La technique de jeu est facile mais les possibilités de poussée sont tellement nombreuses que de nombreux retournements de situations surgissent. Matériel en bakélite et boîte superbe comme toutes celles de sa collection. Chaque jeu est en résonance avec un élément du monde : la terre, l'eau, le feu, etc. Nombreuses distinctions. Durée: 20 à 30 minutes

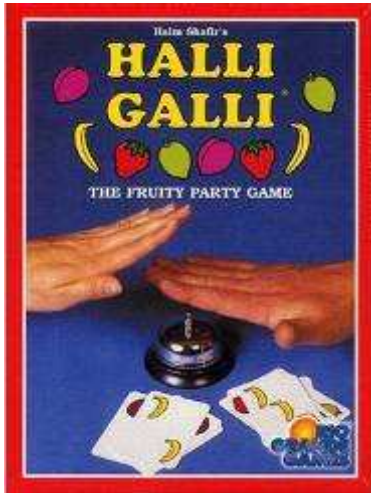
**GUILLOTINE code 9722 (2 - 5jrs, 10 ans-adultes, Play Factory)**

Un jeu léger et basique dans son fonctionnement : prendre la première carte d'une série de 12 têtes à couper ou perturber cet ordre par une des 50 cartes actions disponibles. Chaque joueur est un bourreau qui veut surpasser les autres en coupant les têtes les plus nobles du 18ème siècle : Marie Antoinette, Louis XVI.... Le mécanisme convient dès 9 ans mais sans doute pas vraiment le thème qu'allègent cependant des illustrations pleines d'humour. Durée : 30 minutes.





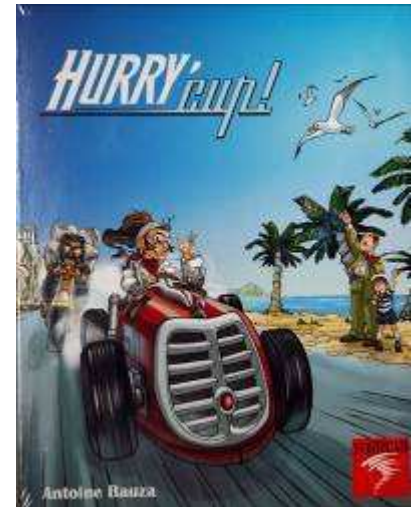
★ **LA GUERRE DES MOUTONS** code 7545 © (Asmodée, 3 à 4 jrs, dès 9 ans)  
Vous avez aimé Carcassonne ? Découvrez un jeu plus simple dont le parfum est quelque peu semblable. Chaque joueur possède des moutons dont il cherche à former des troupeaux et ce sera son plus grand troupeau, en fin de partie, qui lui servira de score. Autour d'une ferme centrale, les joueurs accrochent des tuiles et forment ainsi un paysage de prés et de bois. Pour qu'un troupeau soit pris en compte, il doit être « définitif », ce qui veut dire qu'il ne soit plus possible de l'agrandir d'une manière ou d'une autre car des clôtures ou des forêts l'entourent. Si les cartes s'accrochent comme des dominos... ce n'est pas toujours comme on le désire : les joueurs se gênent les uns les autres en développant de manière anarchique les prairies adverses ou placent dans les bois des loups qui anéantissent la valeur d'un troupeau. Heureusement qu'il existe des chasseurs et toutes sortes d'autres possibilités pour rejouer immédiatement, augmenter sa réserve, surprendre et ravir un bonus. Le matériel est beau, solide et généreux. Un jeu frais et bien enlevé. Durée : 30 minutes.



★ **HALLI GALLI** code 1306 (Amigo, 2 à 6 joueurs, à partir de 7 ans)  
Préparez vos mains. Ce jeu volage vous invite à frapper sur une cloche quand une certaine combinaison de cinq fruits identiques apparaît sur les cartes. Les cartes des joueurs sont retournées une à une et la tension monte. Voici une banane, deux bananes, 3 fraises... Une banane disparaît, une poire apparaît. Les deux bananes disparaissent et sont remplacées par deux fraises. Ceux qui comptent vite, observent qu'il y a alors cinq fraises visibles. C'est le moment de frapper sur la cloche. Mais vous n'êtes certainement pas le seul... et les mains s'abattent les unes sur les autres. Rires, joie, excitation ! La victoire revient à celui qui a la main juste au-dessus de la cloche. Puis, hop ! c'est reparti ! Halli Galli c'est bon et pétillant ! A ne pas manquer ! Durée : 10 minutes

**HURRY'CUP** code 13665 (Hurricane, 3 à 6 joueurs, 8 ans – adultes)

Hurry'Cup est un jeu de course automobile où s'affrontent de 3 à 6 joueurs sur des circuits qui diffèrent de partie en partie. La plus grande originalité du jeu vient d'un moment stressant où les joueurs vont devoir choisir, tous en même temps, un jeton coloré dont la prise en main permet d'utiliser le dé correspondant. Or les dés sont des multiplicateurs qui permettent d'avancer sa voiture sur le circuit d'un nombre parfois délirant de cases. L'affaire n'est pourtant pas si simple car chaque joueur doit aussi tenir compte des limitations de vitesse que son véhicule doit respecter dans certaines courbes du circuit. Sauf s'il compte sur certains atouts dont il dispose mais qui sont à usage unique. Un bon jeu d'ambiance dont une part du mécanisme est inhabituel, délirant et donc et vivant. Durée : 30 minutes



★ **HOT COCOT** code 4218 (Bioviva, 2 à 6 jrs, à partir de 7 ans)

Vous désirez de l'ambiance ? En voici ! La chaise musicale - que vous connaissez si bien - remplace ses chaises par des coquetiers qu'on dispose sur la table. Un coquetier de moins que le nombre de joueurs. Au signal, au moyen de baguettes, chacun tente de soulever un œuf en bois et de le poser dans un coquetier. A l'épreuve s'ajoute l'ambiance, les cris, les glissements et même le droit de déplacer les coquetiers

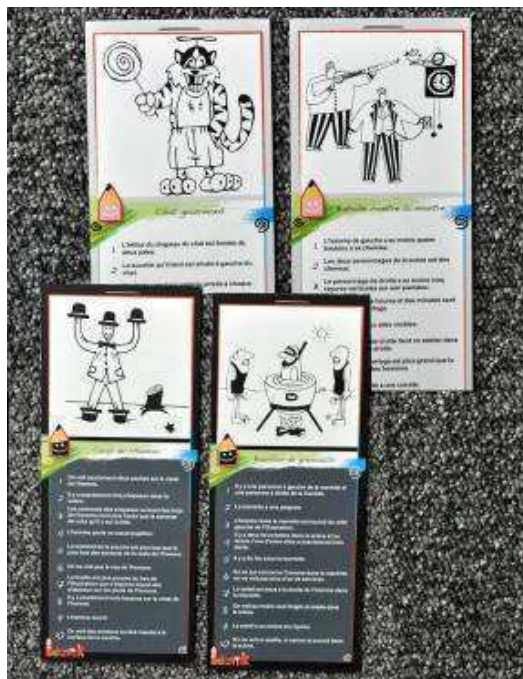
visés par vos adversaires. Qui donc parmi les joueurs restera le plus longtemps en jeu ? Durée : 15 minutes

**HANDS UP !** code 7363 (Schmidt, 3 à 4 joueurs)

Un jeu de réaction dans lequel les joueurs doivent réaliser sans se tromper le geste de mains indiqué par la carte dévoilée. Mais certaines cartes sont impossibles à réaliser et celui qui chercherait à l'illustrer, risque de se faire mal et certainement de gagner des cartes, ce qui n'est pas le but du jeu. Nous avons constaté que jouer Hands up en équipe



était très amusant car les joueurs solidaires doivent coordonner leurs mains droite et gauche dans des gestes parfois plus acrobatiques qu'il n'y paraît. Un jeu sur le mode de Bonjour Robert, c'est à dire sur un registre apprécié !



**★ IDENTIK code 14746 (2 à 5 joueurs – en réalité tant qu'on veut ! - A partir de 8 ans)**

Identik est un jeu de dessin pour les gens qui ne savent pas dessiner. A tour de rôle, chaque joueur est le maître d'œuvre et pioche une carte sur laquelle se trouve une scène souvent comique qu'il ne montre pas aux autres. Il décrit ensuite en 90 secondes l'illustration aux autres joueurs. Ceux-ci dessinent ce qu'ils entendent en étant attentifs aux détails sur lesquels le maître d'œuvre insiste. Dans l'étape suivante, 10 critères, inconnus jusqu'alors, sont révélés et chaque joueur doit vérifier si son dessin les contient : par exemple, y a-t-il trois boutons sur la chemise ? Ou encore : la patte droite de l'éléphant est-elle plus basse que la souris ? Comme on le voit, ce n'est pas sur la qualité graphique des dessins que se remportent les points mais sur la qualité de la communication et de l'écoute. Simple, efficace... et spécialement drôle quand on fait circuler les dessins pour se régaler des œuvres produites !

As d'Or du Festival des jeux à Cannes 2010 Durée : 30 à 60 minutes



**IL ETAIT UNE FOIS code 3932 (ASMODEE , 10 - adultes, 4 à 6 joueurs)**

Un triple jeu de cartes pour inventer des histoires qui devront finir par une prophétie ou par toute autre finale dont chacun détient le secret. Ici, les joueurs interviennent dans le récit et en prennent les rênes dès qu'ils entendent qu'on parle d'un élément qu'ils possèdent parmi leurs cartes. C'est parfois un personnage - ogre ou prince -, parfois un outil - épée ou hache -, parfois encore un élément de la nature ou un lieu, arbre centenaire ou château. Un jeu de paroles qui glissent entre les doigts pour former des récits étonnants. Si le jeu s'adresse aux adolescents et aux adultes, il est possible de le simplifier pour en exploiter le très beau matériel avec des plus jeunes

Le jeu des dés



60 idées de jeux

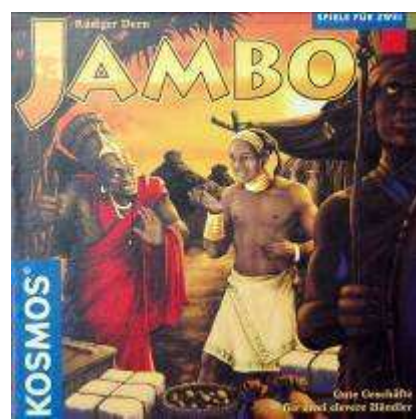
**★★ JEU DES 166 DÉES code 8445 (Abacus, 1 à 10 jrs, tous âges)**

Bonheur des rééditions ! Même si le jeu nous revient avec 166 dés au lieu de 281, le plateau reste le même et nous permet tout ce que l'ancien carnet de 50 règles permettait. Nous joignons donc ce précieux carnet à la boîte (ce qui explique un surcoût de 5 euros) tout comme nous livrons une traduction des 6 règles actuelles (dont la dernière est la meilleure). En attendant, sachez que le jeu est étonnant et nous promène dans des domaines aussi divers que l'habileté, la logique, le symbolique et la devinette. Nous voici jouant avec une louche, inventant des taupes et des trésors, passant d'une partie avec des petits enfants à une autre de niveau adulte, cachant des loups parmi des moutons, osant des casse-tête incroyables, organisant encore des glissades chiffrées. Un rendez-vous

épatant avec l'imaginaire. Grande variété dans la longueur des parties.

**JAMBO code 12075 (Filosofia, 2 joueurs, 10 ans – adultes)**

Dans ce jeu dont les illustrations sont magnifiques, chaque joueur dispose d'un marché sur lequel il peut disposer 6 marchandises. Encore faut-il qu'il les ait et, s'il les a, qu'il les vende, son but ultime étant d'avoir beaucoup de pépites d'or en fin de partie. S'il y a forcément du hasard avec la pioche, celui-ci est relativisé, d'une part, par le nombre de cartes que vous pouvez puiser l'une à la



suite de l'autre (jusque 5) et, d'autre part, les cartes d'action avec lesquelles il fait bon jongler. Le jeu est fluide et très agréable. Avec la parution de sa boîte en français, la seule réticence saute puisque nous disposons à présent de textes français sur les cartes. Un jeu agréable qui mérite toute sa place aux côtés des grands jeux de cette collection pour deux : Cités perdues, Auf der Reeperbahn, Babel... Durée : 45 minutes



**\*\* JENGA code 1599 (Hasbro, 7 - adultes, 1 à 20 jrs)**

Jenga est le jeu original dont de nombreuses copies ont inondé notre marché. Ce jeu merveilleux propose une tour où les trois planchettes de chaque étage sont posées en sens inverse des précédentes. Jouer est simple : d'une seule main, il faut tirer une des planchettes de la tour et la reposer, bien alignée, sur le sommet. Le centre de gravité change constamment et il est longtemps possible de trouver une planchette qui veuille bien quitter la tour. Le danger est ailleurs. La tour ne cesse de grandir et devient finalement squelettique. Chacun, pour ne pas la renverser, doit donc s'armer d'une douceur infinie. Car, dans ce jeu, il n'y a qu'un seul perdant : celui qui crée le moindre écroulement, suscitant ainsi une fontaine de rire. C'est un jeu magique où la tension monte sûrement, chacun se retrouvant surpris de devoir encore et encore jouer ! Durée : 10 minutes



**\*\* JUNGLE SPEED code 254 (9-adultes, 3 à 6 joueurs)**

Sur le mode apprécié de Halli Galli, voici un jeu plus difficile et plus intéressant. La sonnette a été remplacée par un beau totem en bois dont chacun cherche à s'emparer quand un doublet d'images apparaît sur des cartes qu'on retourne une à une. Les graphismes ont été soigneusement choisis pour créer la confusion et celui qui n'arrive pas à maîtriser son envie de saisir le totem quand ce n'est pas son tour, paie la note en recevant une amende salée. A l'inverse d'Halli Galli, ici, c'est le premier qui n'a plus de cartes qui emporte la partie. Le jeu vaut vraiment la peine, même pour ceux qui possèdent déjà Halli Galli. Les règles sont légèrement différentes et finalement plus intéressantes dans leur variété. Les parties ont aussi l'avantage de se terminer de manière nette. JUNGLE SPEED est présenté dans un petit sac facile à emporter. Le jeu développe une énergie intense et il n'est pas rare que le totem, sous la poussée des joueurs, vole en l'air ! Que c'est drôle ! Durée : 10 - 15 minutes par partie

**EXTENSION POUR JUNGLE SPEED : code 8118** : de nouvelles cartes disponibles !!!



**\* JAMAICA code 12612**

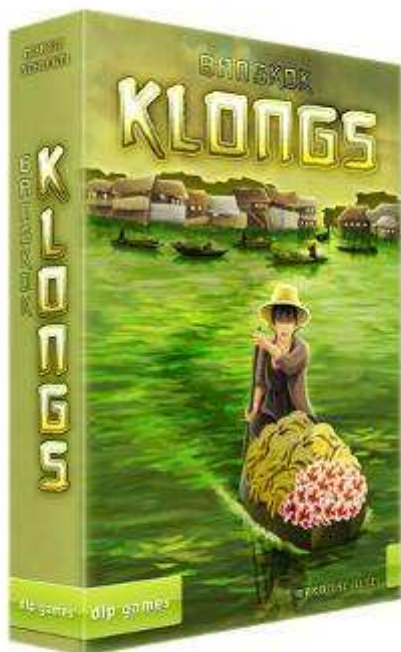
**(Gamesworks, 2 à 6 jrs, 8 ans – familial)**

Super jeu de pirates de niveau familial. Les bateaux des joueurs font le tour d'une île et tentent de prendre de vitesse les bateaux concurrents pour ramasser les trésors qui sont cachés en divers endroits. Il n'est cependant pas rare que des bateaux s'attaquent mutuellement et c'est alors la puissance de leurs canons qui leur permet d'empêcher l'adversaire de voler l'or qu'ils transportent. Un jeu avec un matériel superbe et une règle hyper visuelle pour nous permettre d'entrer facilement dans cette atmosphère de boucaniers. Durée : 50 minutes

## ★ **KANGO** code 14225 (Tactic, 3 à 7 joueurs, 7 ans - familial)



Très apprécié par les familles et les groupes, dans la catégorie familial et possible dès 6 ½ ans, ce jeu positionne 11 kangourous de couleurs différentes au milieu de la table. Chaque joueur tient en main 5 cartes issues d'un talon bien mélangé. Les cartes affichent simplement les 11 couleurs des kangourous. Le but du jeu est de détenir le plus possible de kangourous en fin de partie. Quand c'est son tour, le joueur joue une carte et prend le kangourou de la couleur correspondante, soit qu'il est encore au milieu de la table, soit qu'il a déjà été gagné par un adversaire. Ce dernier peut cependant se défendre en lui criant « bas les pattes » et en jouant une carte de la même couleur. Celui qui a le dernier mot, c'est naturellement celui qui parvient à jouer une carte de plus que l'autre. Plus malin qu'il ne paraît, ce jeu se laisse gagner par ceux qui tiennent compte du fait qu'il existe 5 cartes d'une même couleur. Il faut dès lors savoir perdre certains combats pour l'emporter plus tard. Un régal facile ! Durée : 15 minutes



## ★ **KLONGS** (Bangkok Klongs) code en attente (DPL Games, familial, 9 ans et +)

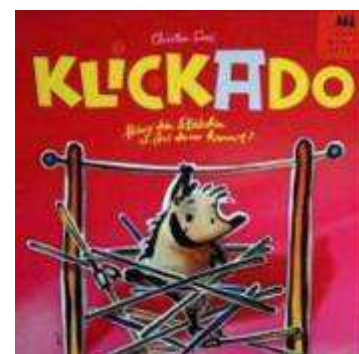
Sur le marché flottant, les joueurs placent leurs jonques et tentent de marquer des points lorsqu'un groupe de quatre jonques dans laquelle ils ont un marchand est évalué. En cours de partie, tandis que les jonques s'entassent entre les pontons, des voleurs, des gardiens et des gargouilles font leur apparition avec leur lot d'avantages ou d'inconvénients. Les règles de pose sont simples mais suffisamment intelligentes pour rendre le jeu intéressant et dynamique. Le matériel est soigné et c'est toute l'Asie et, en particulier, les saveurs de Thaïlande qui emplissent le jeu de tonalités que nous apprécions. Durée : 1 heure

« Avec des parties de 60 minutes et des règles assez facilement assimilables, **Bangkok Klongs** offre une expérience sympathique pour les néophytes comme les experts de jeux de plateau tendus et tactiques. Le matériel agréablement illustré est de plus un délice

pour les yeux... ce qui participe à rendre cette ballade au marché très rafraichissante. (www.espritjeu.fr) »

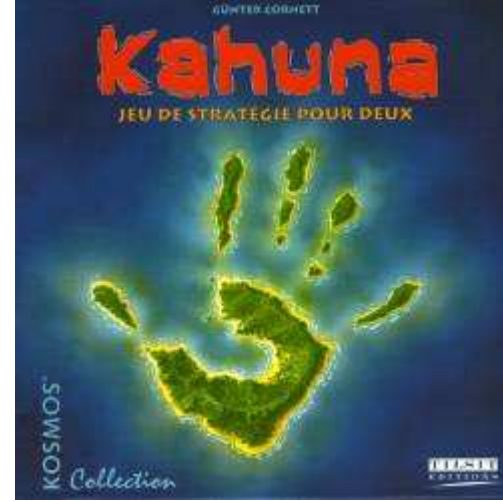
## ★ **KLICKADO** code 13534 (Drei Magier, 2 à 4 jrs, 8 ans – adultes)

Quand un hérisson joue au cochon pendu, ça donne une pelote d'aiguilles en équilibre. Sur cette idée audacieuse, la partie se joue autour d'un hérisson qui se suspend par magnétisme à une barre mais qui n'a pas encore de picot. A tour de rôle, les joueurs se débarrassent de ceux qu'ils tiennent en main : c'est facile si le picot est pourvu d'une partie métallique ; c'est nettement plus compliqué si le picot est tout en bois. Dans le premier cas, le picot s'accroche à l'un des trois aimants du hérisson tandis que, dans le second cas, le picot en bois devra se trouver des points d'appuis assez solides pour rester en l'air. Ainsi se forme une boule d'aiguilles suspendues par les miracles de l'interaction et de l'adresse des joueurs. Avec en final, derrière ce mikado déguisé, un hérisson dont l'œuvre d'art est chaque fois recommencée. Durée : 20 minutes



**\*\* KAHUNA code 1867 (Kosmos, 2 joueurs, 10-adultes) ©**

Deux magiciens s'affrontent dans l'Archipel de Kahuna. Chacun cherche à étendre son réseau de routes et, quand il possède la majorité de celles qui mènent à une île, il peut y déposer une pierre de victoire. De round en round, la situation évolue avec souplesse et surprise dans cet excellent jeu de format moyen. Primé en 1999 en Allemagne. Nous trouvons qu'il mérite vraiment ses lauriers car voici un jeu pour deux très différent de ce que nous connaissions. La boîte est belle et même si le plan est un peu plus fade, les routes en bois permettent une visualisation rapide de la situation. Des cartes bien pensées interviennent dans le jeu et les parties se renouvellent extrêmement bien. Un régal à ne pas manquer. Durée : 35 minutes



**\*\* KINGSBURG code 11486 (Ubik, 3 – 5 joueurs, 10 ans - familial)**

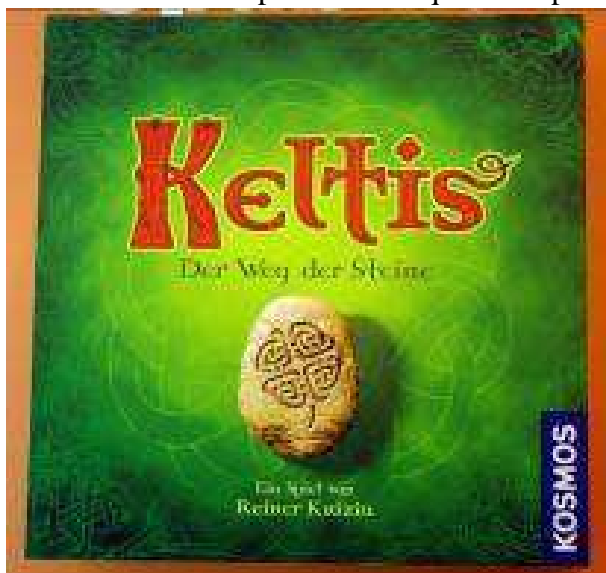
Dans ce jeu convivial à souhait, chaque joueur gère une province en y construisant des bâtiments qui lui rapportent des points. Pour les construire, il a besoin de matériaux qu'il obtient auprès des conseillers du royaume en lançant 3 dés personnels. Il utilise son résultat comme il l'entend : soit en les additionnant tous pour obtenir les avantages d'un conseiller de haute importance (4 + 6 + 5 lui permettent, par exemple, de recevoir les faveurs du conseiller n° 15), soit en les séparant pour réunir différents conseillers dans son jeu (par exemple, avec le même résultat, le conseiller n° 10 + le conseiller n° 5). La magie du jeu vient de ce



que tous les joueurs lancent leurs dés en même temps et que les différents scores sont aussitôt comparés. Elle vient également d'une règle de jeu géniale : les joueurs dont les scores sont les moindres choisissent en premier leurs conseillers et chipent parfois ainsi ce que d'autres joueurs espéraient. Plusieurs joueurs ne peuvent, en effet, obtenir un même conseiller. C'est dire que la partie rebondit avec beaucoup de contrariété, sans compter que chacune des 5 années jouées se termine par la révélation d'un ennemi commun qui menace le royaume et auquel il faut pouvoir résister. Ainsi Ubik nous offre avec Kingsburg un excellent jeu familial du niveau des Colons de Catane. Espérons juste que des provinces différentes soient proposées en extension pour que le développement des bâtiments varie après quelques parties de jeu. Durée : 1 h 30

**\* KELITIS code 13070 (Kosmos, 2-4 jrs, 8 ans - familial)**

Le très beau matériel de Keltis attire l'attention. Nous jouons sur un site druidique. Du dolmen central partent des chemins de pierre sur lesquels nos pions font des pèlerinages. Au plus un pion s'éloigne, au plus il récolte de points. A l'inverse, tout pion engagé qui ne dépasse pas les 3 premières cases d'un parcours, ramasse des points négatifs. Les règles de Knizia sont très simples : en jouant des cartes qu'on tient en main, on avance d'autant de cases un de ses pions. A nous de dépasser nos adversaires pour ravir les cartes bonus que reçoivent ceux qui sont en tête, à nous aussi d'exploiter le rebondissement possible d'une case sur l'autre pour faire progresser des pions trop en retrait. Un jeu très visuel d'une durée : 30 minutes.



**\*\* KALEIDOS code 3460 (Asmodée, Cocktail Games, 2 à 24 jrs, 10 ans adultes)**

Kaleidos fait partie du peloton serré des jeux qu'on peut mettre entre toutes les mains et spécialement de ceux qui n'aiment pas

jouer. Son invitation visuelle est légère puisqu'il faut chercher des yeux sur l'une des 8 plaques proposées tout ce qui est illustré et qui commence par une lettre imposée. De détail en détail, le regard s'ingénue à voir et à nommer tout ce qui lui tombe à portée d'yeux, osant remonter dans les catégories (un homme est aussi un mammifère) et plonger dans les détails (sur un visage, on voit des rides, des plis, des coins, des lueurs...). Se joue sans nombre défini mais parfait pour des grands groupes qui se répartissent en 4 équipes. Les remontées prêtent souvent à discussion, ce qui fait naturellement partie du jeu. Incontournable en animation ! Durée : de 15 à 90 minutes



**★ KETH le jeu du laser code 13063 (2 jrs, 10 ans – adultes)**

Laissez-vous étonner par ce jeu inattendu puisqu'on y vérifie son coup en lançant un véritable rayon laser qui rebondit de miroir en miroir. Ses concepteurs sortent d'une école de design américaine et le jeu a pris son envol avec 100.000 boîtes vendues aux Etats-Unis. Dans ce jeu de stratégie pour deux joueurs, les pièces sont habillées de miroirs : certaines de deux (l'obélisque), d'autres de un, d'autres pas du tout. Le but est de bouger tour à tour ses pièces et de créer un chemin pour votre laser, afin qu'en rebondissant de miroir en miroir, il touche et illumine le pharaon adverse. Pour toutes les pièces, le mouvement est semblable (progression comme aux dames), ce qui rend le jeu très accessible. Différentes dispositions de départ pour les 28 pièces sont possibles. Deux règles viennent pigmenter les parties : si vous illuminez votre propre pharaon, vous perdez d'office ; et toute pièce non réfléchissante touchée par le laser est mise hors jeu. Durée : 30 minutes



**★★ KUBB code 10468 (jeu de plein air) 2 à 12 joueurs**

Pratiqué en Suède et de culture viking, ce jeu se joue sur une aire de 5 X 8 m au milieu de laquelle se dresse solitaire la quille du roi. Chaque joueur ou chaque équipe (jusque 6 personnes dans une équipe) aligne devant lui, à 4 mètres du roi, ses 5 kubbs (quilles carrées). Les camps jouent à tour de rôle. Jouer, c'est lancer 6 bâtons pour tenter de faire tomber les kubbs adverses. Les Kubbs renversés sont

capturés et positionnés derrière le roi, créant ainsi un obstacle naturel pour le lancement de l'équipe adverse. Le roi sera en fin de compte la dernière quille à être capturée. Le jeu qui connaît un succès croissant en Allemagne, complète bien (comme le Mølkky, d'ailleurs) la gamme des jeux surdimensionnés en y ajoutant un créneau plein de convivialité. Il redonne également aux quilles, généralement réservées aux enfants, un usage pour adultes et, en cela, un usage plus social. . Un bonheur ! Durée : de 30 à 60 minutes. (Poids : 5 kg)

**\*\* KUBB ROI ROUGE : code 16780**

Nous proposons également un KUBB avec quilles renforcées et roi rouge. Il se distingue du précédent en trois points. Poids : 8 kg à la place de 5,5 kg.

**\* KALEIDOSCOPE code 2202 (Gigamic, 1-3 jrs, 6 ans - adultes)**

Le carnet de Kaleidoscope vous propose 101 énigmes à résoudre : chacune d'elles est une figure à composer au moyen de blocs en 4 couleurs. Chacune d'elles porte un nom ludique : le damier chic, le bébé éléphant, la douche du soleil... Le joueur dispose de 18 pièces, uniques par leur taille, leur forme et leur couleur. Placez d'abord vos plus grosses pièces, puis, en priorité, les bleues et les jaunes qui sont les plus difficiles et, enfin, les rouges et les noires qui restent. Un puzzle peut avoir plus d'un million de solutions : et pourtant en trouverez-vous une seule ? D'un accès facile, Kaleidoscope propose des challenges de tous niveaux aux joueurs de tous âges. Avec un coffret en plexi et un site internet pour en faire davantage. Durée : 20 à 30 minutes



**\* LE LIEVRE ET LA TORTUE (Hase und IGEL) code 3611 (Adlung) 3 à 6 jrs, 8 ans - familial**

Après 10 ans d'absence, le chef d'œuvre des années 1980 qui ouvrit avec tant de finesse le droit de jouer pour les adultes, nous revient. Un jeu tout en équilibre dans lequel le dé n'a pas cours... mais bien l'énergie carotte ! Un subtil équilibre entre le besoin d'avancer et celui de reculer pour se faire des provisions et d'autant mieux sauter en avant. Avec bien d'autres surprises : des salades et des cases qui favorisent les derniers pour qu'ils ne soient jamais à la traîne. Remarquable... mais si savoureux qu'il faut être adulte pour l'apprécier ! Il n'existe qu'en boîte allemande, mais le matériel est vierge et, bien sûr, accompagné d'une règle française. Durée 1 heure.



**\*\*\* KAPLA code 828 (5 ans- adultes) Dès 5 ans !** Quel merveilleux jeu de construction qui ramène les parents vers l'espace du jeu et du beau ! Etrange intelligence de ce jeu qui permet de construire du beau sans jamais le figer. Construire et défaire, naître et mourir. Un jour, c'est une tour. Un autre, un pont. Une autre fois encore, un canard, un pavillon chinois, des bords de circuit, un océan de vagues... Les petites baguettes en pin des landes sont parfaites : 3 épaisseurs valent une largeur et 5 largeurs valent une longueur. Dimensions magiques, clés d'architecture. A 8 ans, ils y jouent encore... et même ados, ils le reprennent pour des constructions bien plus osées. Un seul conseil : ne l'achetez pas trop tôt pour ne pas l'associer à un jeu de petite enfance.



**\* KATAMINO (à partir de 6 ans et pour adultes)**

L'univers des casse-tête serait incomplet sans les Katamino. Un katamino se compose de 12 pentominos (5 carrés accolés les uns aux autres) qu'on doit essayer de caser dans une surface déterminée. Le défi semble facile... mais très vite on découvre que la dernière pièce nous met en impasse alors qu'il y a des milliers de manières correctes de positionner l'ensemble des pièces sur le plateau. C'est ici que le jeu Katamino nous propose une méthode intéressante et progressive. Une barrette permet de limiter la surface de pose et de ne jouer qu'avec 4, 5 ou 6 pentominos. On apprivoise ainsi la difficulté et on découvre quelques règles logiques qui nous aideront plus tard dans le jeu.



Différentes qualités de plateau et de pièces sont proposées : en plastic, en bois coloré ou en bois de différentes essences.

**Katamino basique (plastic) : code 1216**

**Katamino classic (bois coloré, avec jokers) : code 5381**

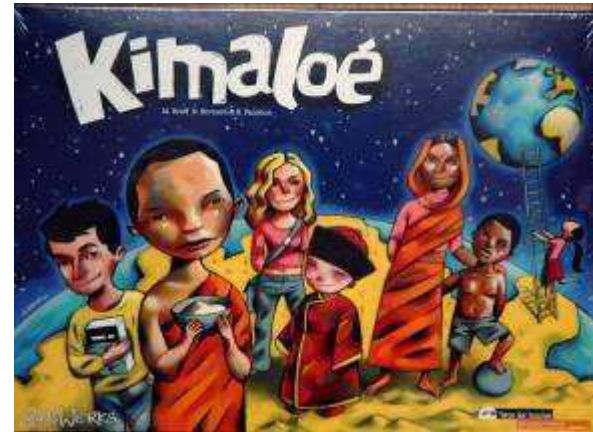
**Katamino bois essences multiples : code 2127**

**GTP complet : code 16304**

**GAGNE TON PAPA** = Katamini + Kataboum : cette fois, le jeu se joue en hauteur et fait appel au sens de l'équilibre : **code 5226**

**KIMALOE code 13840 (Gameworks, 2 à 4 jrs, 8 ans – familial)**

Sur la planète Terre, les droits des enfants ne sont pas trop souvent respectés. Nous les joueurs, nous allons donc soutenir des projets qui les défendent. Chacun dispose d'un camion qui passe d'un continent à l'autre et de deux pions qui gravissent une échelle de points : un pion adulte et un pion enfant qui doivent garder une certaine proximité dans leur progression établissant ainsi une règle de solidarité qui nous parle peut-être de celles qui sont nécessaires pour vivre ensemble. A travers des mécanismes simples mais bien pensés par les auteurs, les joueurs gagnent des points chaque fois qu'un enfant en difficulté rentre en possession de tous ses droits (droit de manger, d'aller à l'école, droit aux soins, etc.). Outre un plateau très original et un carnet expliquant les droits des enfants (l'initiative de ce jeu revient à l'ONG Terre des Hommes), les illustrations et le matériel de jeu sont très beaux, comme toujours chez cet éditeur Gameworks à qui nous devons aussi Jamaïca. Durée : 30 – 45 minutes



**★★ LES LOUPS-GAROUS code 4311 (Asmodée, 8 à 21 jrs, 10 ans-adultes)**

Un jeu unique et inclassable qui, selon mon expérience, convient à de nombreux publics adolescents et adultes. En début de partie, chacun reçoit une identité secrète : les uns sont des loups-garous et les autres des villageois ; chaque groupe essayant d'éliminer l'autre. Le jeu se déroule sur un rythme de nuits (tous ferment leurs yeux) et de jours. Durant la nuit, les loups-garous se réveillent et choisissent une victime. Durant le jour, les villageois discutent pour trouver des coupables. Avec des rôles extraordinaires qui jettent du sel et des étincelles dans ces parties dont on garde des souvenirs merveilleux : celui d'une voyante qui vérifie ses soupçons, celui d'une jeune fille qui peut tricher, celui de Cupidon qui crée des amoureux... (Le jeu se joue sous la conduite d'un meneur) Durée : 20 à 75 minutes.



**★ EXTENSION NOUVELLE LUNE : Code 6435**

L'extension tant attendue des loups garous. Avec plein de nouveaux personnages, un événement différent pour chaque journée, et la possibilité de jouer en connectant différentes parties. A découvrir ! Mais aussi de nouveaux personnages. Voici le Medium qui entre en contact avec l'esprit des trépassés, le Possédé qui est un loup garou qui ne participe pas au carnage nocturne (ignorant donc qui sont ses frères), le Hibou qui désigne chaque nuit un joueur qui devra particulièrement se défendre du lynchage, le Mythomane, le Hamster... sans compter la variante avec "fantômes" pour occuper ceux qui ont été tués ! Seul reproche : des illustrations médiocres sans aucune mesure avec celles du jeu des loups garous.

**★ LOUPS GAROUS – LE VILLAGE**

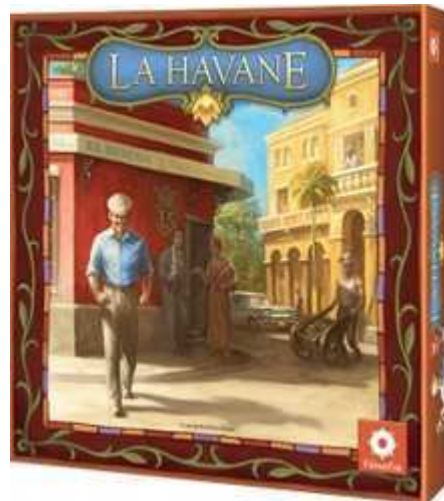
Dans une boîte plus solide, le jeu de base est accompagné d'une extension « bâtiments » où nous profitons des secrets que connaissent la maîtresse d'école, le boulanger et quelques autres acteurs du village. Les maisons de ceux qui meurent sont attribuées par le maire aux vagabonds.

★ ★ **LA HAVANE** code 15463 (Filosofia, 2 à 4 joueurs, à partir de 9 ans)

**Pas disponible actuellement mais réédition espérée (assurez-vous qu'il est à nouveau disponible !)**

Un petit bonheur d'ambiance et de plaisir. La Havane se joue en 45 minutes avec des ingrédients inhabituels. Pour gagner des bâtiments, vous aurez besoin de matériaux, de main d'œuvre et d'argent. Ceux-ci s'obtiennent ou se volent au moyen des actions qui font partie de vos cartes personnelles (tous les joueurs ont les mêmes). Mais voilà : vous ne pouvez tenir que deux cartes en main et, à la fin de chaque tour, vous devez renoncer à l'une des deux pour un certain temps. Ah ! Comment retenir le plus longtemps possible dans sa main la carte idéale pour parvenir à vos fins ? Et comment bluffer vos adversaires qui se doutent de ce que vous cherchez à obtenir ?

Un jeu aux personnages joyeux qui vous fera courtiser la Mama et le percepteur, avec des siestes et d'autres bons moments. Un jeu plein d'innovations très simples (qui joue avant qui) qui a des airs de Citadelles sans pourtant lui ressembler. A découvrir ! Durée : 45 minutes



★ **LINK** code 1804 (IN LUDO VERITAS, 4 à 8 jrs, à partir de 10 ans)

Qui sont donc les agents secrets parmi les joueurs qui se regardent ? A tour de rôle, chacun cite un mot de passe, soit pour se faire reconnaître de l'autre agent secret, soit pour brouiller les pistes. Les agents secrets ne se connaissent pas mais, par un système de cartes, ils ont un mot en commun. Ils ne peuvent pas le prononcer mais peuvent tourner autour du pot. Ainsi, si le mot est ski, l'un dira peut-être « neige » et l'autre « vacances ». Le problème, c'est aussi qu'ils ne devraient pas être repérés par les autres joueurs qui se donnent du plaisir à abonder dans le sens des thèmes que d'autres joueurs ont évoqués. Les rounds sont pourtant très courts et finissent de manière spectaculaire. Quelqu'un dit : 1 2 3 ! et, à cet instant précis, les joueurs doivent pointer du doigt les agents tandis que les agents doivent se pointer l'un l'autre. Durée : 30 minutes (Excellent avec des adolescents)



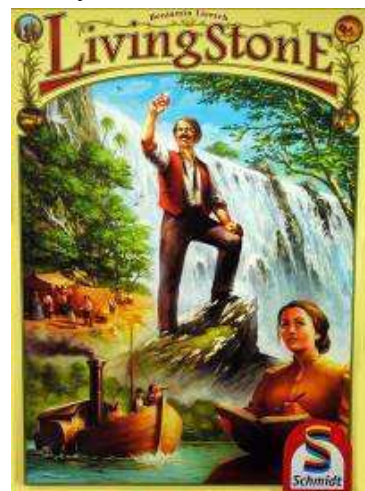
★ ★ **LABYRINTHE** code 170 (Ravensburger, 8 - adultes, 1 à 4 joueurs)

Les différents labyrinthes de Ravensburger sont des jeux étonnants. Ce fut révolutionnaire, lorsque le premier sortit, d'imaginer un jeu dont les cases se déplaçaient. Ici, chacun cherche son chemin dans un dédale aux routes désordonnées pour parvenir sur des cases où traînent des objets et des trésors intéressants. Un très bon sens de l'espace est requis car l'intervention de chaque joueur modifie le plan des routes et des possibles. Dans le labyrinthe classique, chacun poursuit des objectifs différents tandis que, dans le labyrinthe master,

une course folle vers les mêmes objets est lancée. Cette dernière version, à mon sens plus palpitante, est particulièrement poétique car son imagerie et certaines de ses règles renvoient à la sagesse proverbiale qui savait comment exploiter les herbes et les tisanes pour tisser un brin de sorcellerie.

★ **LIVINGSTONE** code 13955 (Schmidt, 2 à 5 jrs, 9 ans – adultes)

A chaque tour de jeu, le bateau de l'explorateur avance sur le fleuve Zambèze. En explorant ses rives immédiates, les joueurs découvrent des pierres précieuses et les revendent sur le marché ; utilisent cet argent pour construire des camps de plus en plus coûteux qui rapportent immédiatement des points de victoire ; estiment que de l'argent dépensé pour une carte d'action en vaut la peine... et le jeu leur donnera sans doute raison. Ainsi se construit un jeu vivant, interactif, diversifié et doté d'un très beau matériel. Très familial. Durée : 1 heure

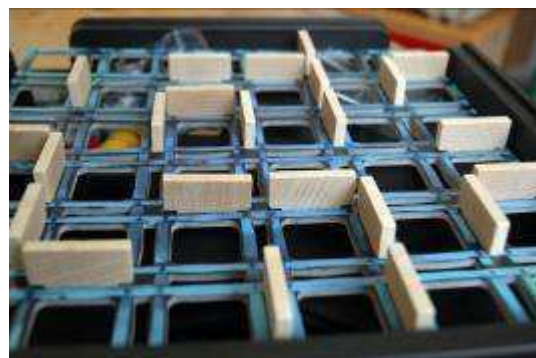


**\*\* LE LABYRINTHE MAGIQUE code 13954 (Drei Magier, 1 à 4 jrs, 6 ans – familial)**

Qui résisterait à faire l'expérience d'entrer dans un univers dont les murs sont invisibles ? Or c'est bien ce que font les pions des magiciens qui se promènent sur le plateau bleuté. En cherchant leur chemin vers un objet magique, ils se heurtent parfois à un mur invisible contre lequel leur centre de gravité (une bille sous le plateau, solidarisée par magnétisme) se heurte et les abandonne. De cette expérience étonnante, chaque magicien tente de garder la mémoire pour s'orienter de manière différente lors de ses prochains déplacements. L'éditeur Drei Magier ne recule jamais



devant les prouesses techniques tout en nous donnant des jeux qui fonctionnent avec brio et simplicité. Le nombre et la place des murs invisibles peuvent être changés à chaque partie, ce qui assure un renouvellement parfait des parties de jeu. Les grands pions des magiciens sont en bois et le jeu a évidemment été sélectionné parmi les 5 meilleurs jeux allemands pour enfants en 2009.



**LIGRETTO code 2068 (Schmidt, 2 jrs, 8 ans et +)**

160 cartes en 4 motifs et 4 couleurs... et au plus on est de fous, au plus c'est drôle ! Ici,

personne n'attend son tour car chacun joue dès qu'il le peut afin de réaliser une série de 10 cartes dans une même couleur. Les parties durent à peine 10 minutes... et si vous êtes plus que 4 joueurs, ajoutez simplement un second jeu.



**\* LEAGUE OF SIX code 13115 (Czech Games Editiopn, 3 à 5 joueurs, à partir de 11 ans)**

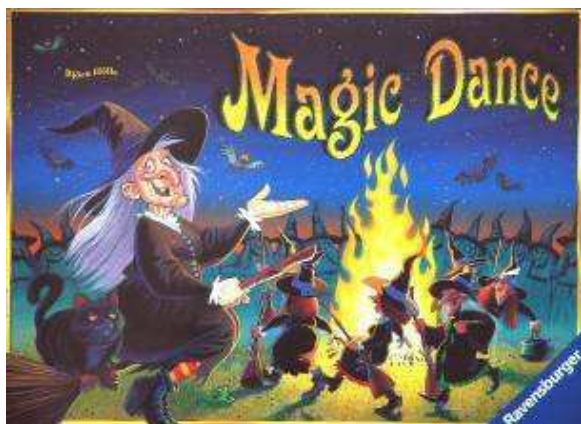
Remarquable jeu qui vous permettra de découvrir le système d'enchères « ote-toi de là que je m'y mette » qu'on trouve également dans Amun Re. Les joueurs représentent des collecteurs d'impôts qui se déplacent dans différentes villes pour y collecter des marchandises. Certaines villes, plus riches, sont naturellement plus agréables à taxer mais le droit d'y exercer son métier sera le fruit d'une lutte âpre durant laquelle il faudra concéder des soldats

à ses rivaux ; alors que certains joueurs s'arrangeront pour ne rien payer et pourtant obtenir des revenus ! Ces derniers attirent les faveurs du roi et des notables et permettent de progresser sur différentes échelles qui rapportent des points de victoire. Un jeu peu connu... mais combien bon ! Durée : 1 h 30

**\* MAGIC DANCE ( LA DANSE DES SORCIERES) code 11846 Ravensburger, 2 à 6 jrs, 7 ans-adultes**

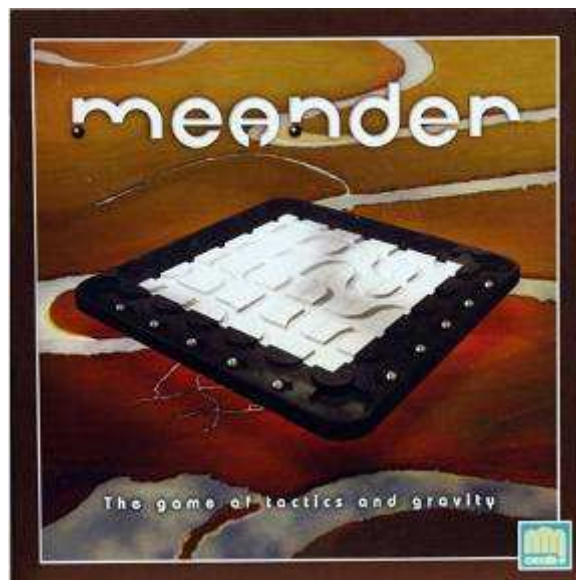
Un million d'exemplaires vendus, c'est dire qu'un tel jeu se glisse bien dans le plaisir des familles ! Un succès justifié par cette histoire bon enfant qui fait danser des sorcières sur la montagne au solstice d'été. Mais le petit matin pointe et chacun doit reconduire les sorcières de sa couleur vers son pays. Le problème, c'est qu'une sorcière ressemble à une autre sorcière et dès qu'elles sont toutes dans la danse, bien malin est celui qui peut encore dire où sont les siennes. Heureusement que certains moments de la règle permettent de vérifier l'identité d'une sorcière : le double six, par

exemple. Pourtant, ici encore, la règle se fait conviviale : toute sorcière vérifiée doit être montrée aux autres joueurs. Il reste enfin une surprise de taille : la possibilité d'user de magie et de faire reculer certaines sorcières. La danse des sorcières, c'est un jeu où on rit beaucoup de soi-même. Sans doute un jeu de mémoire... mais comptez surtout sur la pagaille et la bonne humeur qui s'installent à tous les coups ! Durée 25 à 40 minutes.



★ **MEANDER** code 8181 (2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans)

Remarquable jeu visuel. Les joueurs forment à chaque partie un nouveau labyrinthe de rigoles que cinq billes vont emprunter lorsqu'on positionnera cette création en pente. Si une bille parvient à traverser l'entièreté du plateau, elle marque un point. Mais ce qui vaut dans un sens, n'est pas spécialement valable dans l'autre sens et des surprises attendent les joueurs. La construction du jeu est tout aussi passionnante car les joueurs, tout en essayant de bien placer les rigoles pour eux-mêmes, tentent de créer des voies sans issue pour leurs adversaires qui jouent « dans l'autre sens » (vertical au lieu d'horizontal). Durée : 20 minutes



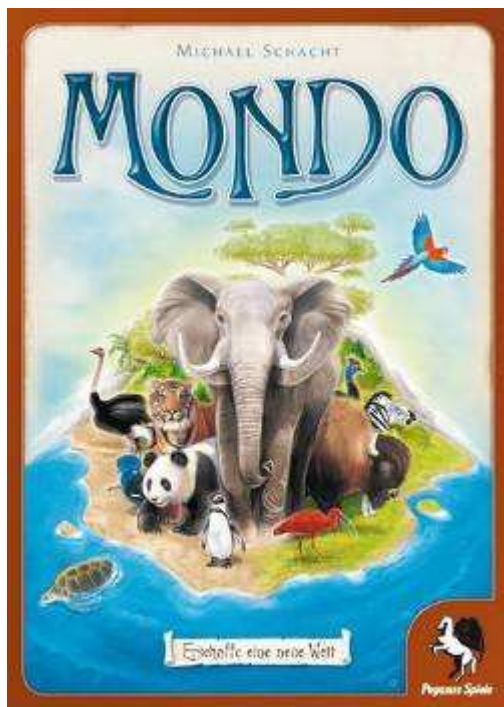
**LES MONSTRES S'ENFUIENT** code 16410 (Heidelberger, 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans)

Les monstres en mal d'espace se cherchent une autre planète. Bondissant dans le vide interplanétaire, nous suivons leur voyage en tentant de l'influencer. En effet, en fin de partie, la place occupée par les monstres dont nous défendons secrètement les couleurs, rapporte des points en fonction de leur rang : le plus en avant vaut un point négatif, le second 3 points, le troisième 2 points, le quatrième 1 point et le dernier rien du tout. Les rounds sont dès lors très actifs, chacun utilisant au mieux les cartes qui passent entre ses mains pour accélérer ou ralentir un monstre, pour piquer une carte à un adversaire ou créer des permutations inattendues sur le plateau. C'est rapide et joyeux ! Avec des illustrations du même auteur que « La chasse aux monstres ». (durée : 15 minutes)



★ **MONDO** code 16802 (Pegasus, 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans – familial) Liste des meilleurs allemands 2011

Chaque nouvelle partie ouvre un défi : qui, sur son plateau personnel, créera l'univers le plus riche en zones tropicales et en présence d'animaux ? Jouant tous en même temps, durant 7 minutes, les joueurs piochent des tuiles dans une réserve commune et garnissent leur plateau en veillant à ce que des zones contigües se complètent de manière cohérente. Pas si facile la première fois et d'autant plus difficile si d'autres facteurs interviennent : par exemple, un temps plus court ou des objectifs à atteindre comme la présence de 3 éléphants ou le record des lacs intérieurs. Entièrement visuel, ce jeu devrait plaire à de nombreux joueurs par la tension tranquille qui s'installe et les jolies couleurs qui ponctuent les paysages créés. Livré avec une minuterie intéressante (1 à 10 minutes) qui peut servir pour bien d'autres jeux de grand groupe ! Durée : 30 minutes



**MONTE CRISTO** 16390 (Filosofia, 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans)

Si l'affaire est de gagner 40 points en profitant des trésors éparpillés dans un château, faut-il encore se servir le mieux possible de cet étrange



toboggan à billes qui donne du pouvoir et de la priorité. Il est composé de 4 couloirs qui permettent de jouer 4 actions importantes durant la partie. Dans chaque couloir une bille de chaque joueur est posée. Or c'est la bille la plus en avant qui détermine le premier joueur, les autres suivant dans l'ordre. Lorsqu'une bille est jouée, elle est enlevée du couloir et posée dans un autre couloir en dernier rang. Ce mécanisme intéressant – qui rappelle un peu celui de Dardjeling – est plus futé qu'on ne le pense et des joueurs tactiques parviennent à l'exploiter avec brio. La place de premier joueur offre, en effet, de nombreux avantages : choisir le ravitaillement qu'on garde et celui qu'on donne à ses adversaires ; placer plus d'aventuriers que les autres dans les donjons où se trouvent les trésors ; ajouter des trésors, ce qui peut déclencher une collecte et naturellement le faire au moment où le cours de certains trésors est haut et intéressant pour ses propres pions. Un jeu où il faut rester attentif si on ne veut pas être à la traîne ou se laisser mener ! Durée : 1 h 15

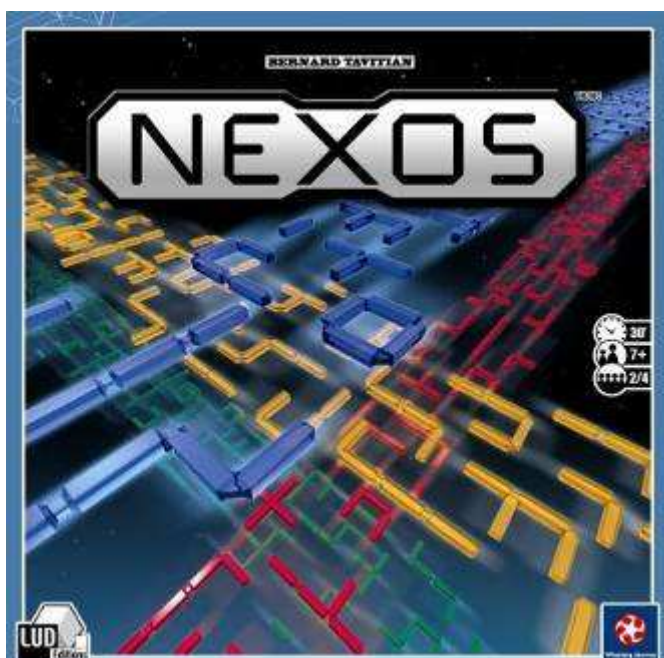
**MEURTRE A L'HOTEL AROSA code 16265 (3 à 5 joueurs, familial)**

Un jeu atypique et familial. Chacun glisse des suspects sous forme de petits cubes dans la cheminée d'aération d'un hôtel. Au fil de la partie, quand les étages où des crimes ont été commis sont découverts, les suspects les plus proches de ces lieux collectionnent des points négatifs. Tout l'art est de dénoncer au bon moment ses adversaires et de recourir à sa mémoire auditive. Inhabituel et saugrenu ! Durée : 30 minutes



**NEGOCIO code 16964 (Réseau Ethique, 2 à 4 jrs, 10 ans – adultes)**

Produit par le réseau du commerce équitable (des acteurs au Pérou et d'autres en France), ce jeu propose aux joueurs de suivre le chemin du café en faisant des choix équitables pour l'amener sur les marchés occidentaux. En cours de partie, les joueurs doivent protéger les plus petits producteurs, coopérer, négocier et respecter le plus possible les critères qui font que le café mérite son label : respect de l'environnement, partenariat durable avec les intermédiaires du circuit, qualité du café, rémunération équitable et respect des droits des travailleurs. Concrètement, les joueurs développent une entreprise, doivent s'allier à d'autres négociants, faire face à des imprévus comme une invasion de sauterelles et prouver leurs connaissances lors de petits défis. Même s'il se joue avec de vrais grains de café Négocio n'en reste pas moins un jeu d'un certain niveau, relativement ardu et donc difficile à comparer aux créations modernes qui se jouent des thèmes les plus fantaisistes et innovent sans cesse en mécanismes inattendus. Un jeu pourtant très apprécié par les militants du secteur et sans doute intéressant à diffuser dans les milieux scolaires du niveau du lycée ou de la fin du collège. Durée : 1 h 45



**\* NEXOS code 16393 Winning Moves (2 à 4 joueurs, 7 ans – familial)**

L'auteur de Blokus, Bernard Tavitian, nous propose une variante du « jeu qui plaît à tout le monde ». Les plaques de Blokus sont remplacées par des bâtons dont les formes varient de 24 manières différentes, les plus grandes ayant 4 segments. Le but du jeu est de se débarrasser de ses pièces en suivant les couloirs gravés dans le plateau. Les joueurs posent tour à tour une de leurs pièces sur le plateau, la première devant être en contact avec le point de départ de même couleur, les suivantes de manière à ce qu'elles aient

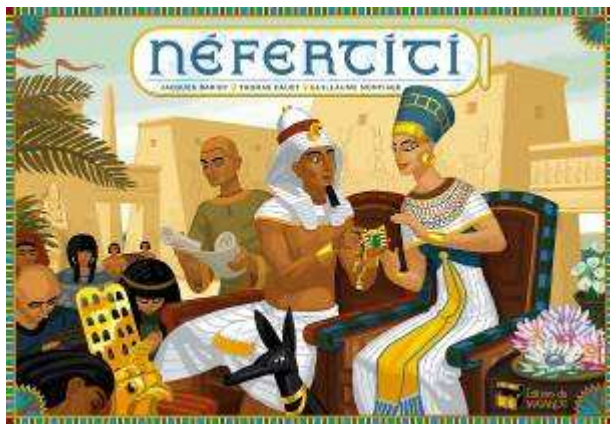
au moins un contact avec les pièces déjà posées par le joueur. La partie s'achève lorsque plus aucun joueur ne peut poser de pièce. Chacun compte alors la valeur des pièces qu'il n'a pas pu poser (1 point négatif par segment). Comme dans Blokus, le bonheur de jouer est dans l'art de bloquer un adversaire ou de passer à travers les barrages qu'il a construits. Et comme dans Blokus, le matériel est en plastic. Durée : 30 minutes (En stock)

★ **NOTRE DAME** code 12077 (Ravensburger, 2 à 3 joueurs, 10 ans – adultes)

A l'ombre de la cathédrale, chaque joueur est responsable d'un quartier parisien et tente de prendre le contrôle des banques, des auberges et autres bâtiments car ceux-ci rapportent des revenus lorsque les pions des adversaires en empruntent les services. Mais la prospérité et la renommée vient aussi de contacts plus futiles et se laissent obtenir de personnages qu'il faut corrompre. A cela s'ajoute l'arrivée des rats et la récurrence incessante de la peste dont il faut préserver le groupe d'habitants dont le joueur a la responsabilité. En, in fine, il faut penser à investir vos gains dans la construction de la cathédrale, ce qui vous rapporte des points de renommée et vous permet peut-être de gagner la partie. Le plateau modulaire permet de jouer de manière



efficace à 2, 3, 4 ou 5 joueurs. Le jeu est hautement apprécié par la communauté des joueurs aimant les grands jeux de stratégie. Durée : 1 h 30



★ **NEFERTITI** code 8053 (Matagot, 2 à 4 jrs, 9 ans – familial)

Excellent jeu familial où, dans les différentes provinces, des marchés ne cessent de s'ouvrir et de se fermer. C'est là qu'on découvre et tente d'acquérir des objets qui plaisent à Pharaon. Et plus on offre des pareils en une fois, plus on gagne des points car Pharaon se révèle être un collectionneur. Des règles

souples et intelligentes nous font passer un excellent moment en une durée de 1 h 15.



★ **ONIRIM** code 16966 (1 à 2 joueurs, Filosofia, 10 ans – adultes)

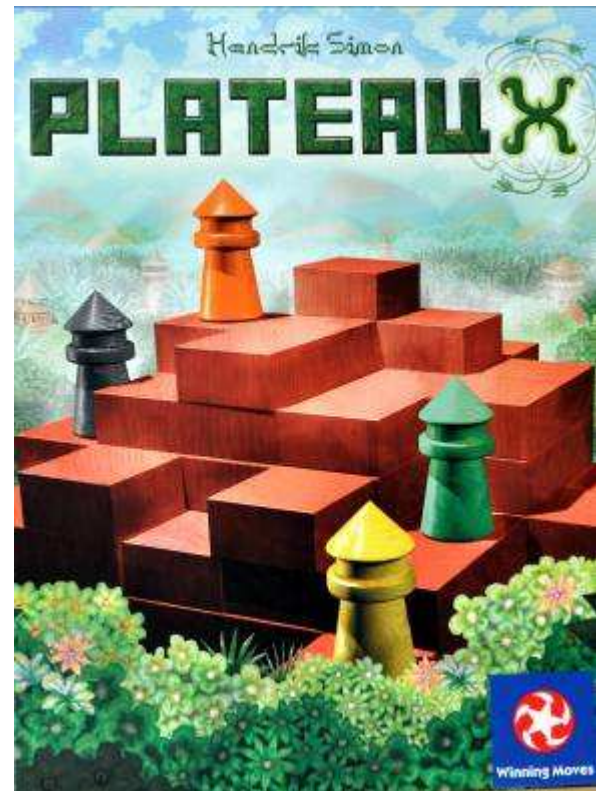
Onirim est d'abord un jeu solitaire. En se promenant dans le monde des rêves, le joueur essaie d'en sortir en découvrant les 8 portes (8 cartes) qui le mènent vers la sortie. Pour y arriver, il explore les arcanes d'un monde imaginaire, des couloirs, des aquariums, des jardins... en espérant tomber sur les portes avant que la pioche ne soit épuisée, auquel cas ce sont les cauchemars qui l'emportent. Onirim devient coopératif lorsque deux joueurs jouent ensemble la quête en s'entraïdant, tantôt par un dialogue, tantôt en mettant sur la table, dans une courte réserve, une carte



utile à l'autre joueur. Si le jeu affiche un thème et des illustrations très poétiques, nous pensons qu'Onirim est plutôt un jeu de manipulation dont la mécanique est abstraite voire sèche. Il rallie pourtant, à notre étonnement, le plaisir et l'intérêt d'un grand nombre de joueurs.

**PLATEAUX code 16394 Winning Moves (2 à 4 jrs, à partir de 10 ans)**

Tour à tour, les joueurs posent sur le plateau une pièce en bois (elles ont des formes différentes) afin de construire une pyramide commune. A la place de construire, un joueur peut choisir de faire grimper son pion. Pour que la progression d'un pion soit valable, elle doit respecter des règles précises : ne sauter aucun étage, hisser sur un niveau où ne se trouve aucun autre adversaire, emprunter un escalier dont les marches sont régulières. De cette manière, en montant aux meilleurs moments, les joueurs cherchent à obtenir la place la plus haute sur la pyramide lorsque le jeu s'arrête. Matériel en bois. Durée : 30 minutes



**PINGU RALLYE code 13069 (Amigo, 2-4 jrs, dès 8 ans)**

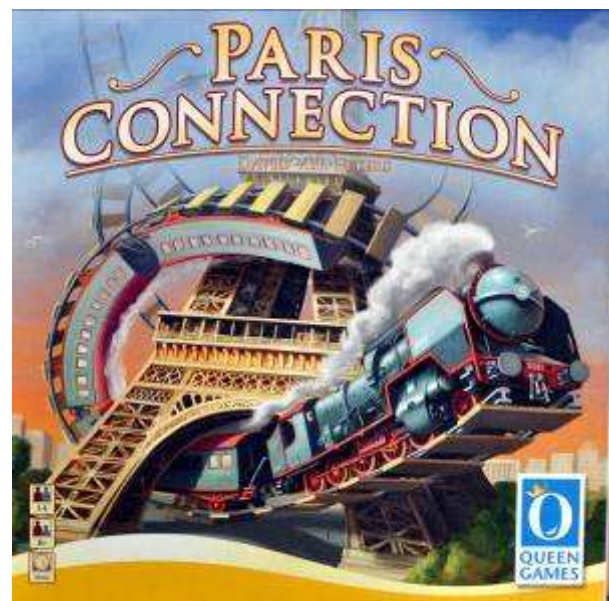


De manière étonnante, ce jeu – en passant d'une grosse boîte à une édition compacte où les figurines sont remplacées par des cartes – devient fluide et nous arrache des parties vivantes et volages. Et de fait, le jury allemand l'a nommé sur sa liste 2008 ! Il ne s'agit pourtant que de poser des cartes pingouins qu'on tient en main, en respectant 2 règles : la première est qu'on peut tout faire sur la première rangée des 8 emplacements qui forment la base d'une pyramide ; la seconde est qu'aux étages supérieurs, la carte doit avoir une connexion de couleur avec une des 2 cartes qui se trouve sous elle. Grimper, bloquer, soupirer... vous éprouverez toutes ces émotions en jouant à ce petit jeu qui

convient à tant de monde ! Durée : 10 minutes

**PARIS CONNECTION code 16956 (Queen Games, 3 à 5 jrs, 8 ans – familial)**

Un agréable jeu familial où se déploient les réseaux de 5 compagnies ferroviaires qui n'appartiennent à personne. Chacun veille pourtant à favoriser celles dont il détient secrètement des actions derrière son paravent. Une compagnie gagne en valeur lorsque son réseau permet de relier Paris à des villes plus ou moins importantes. Les actions sont simples et permettent aux joueurs d'intégrer les deux grandes règles en quelques minutes : soit poser de 1 à 5 trains, soit échanger une leurs actions s'ils supposent que c'est une bonne idée. Mais les surprises guettent ceux qui se décident trop tard... Durée : 35 minutes



**PROJECT X**

( = PICTUREKA) code 9073 (Arne, 8 ans – adultes, 2 – 8 jrs)

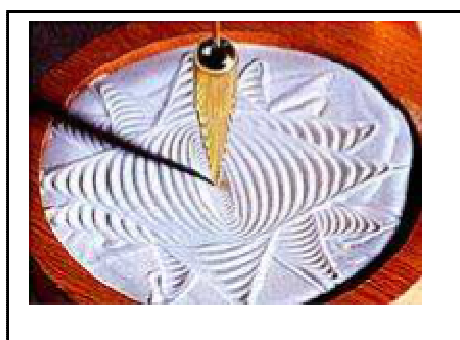
Imaginez un grand lynx pour adultes : un jeu d'exploration visuelle. 9 planches recto-verso où s'entremêlent des dizaines de motifs. Différents défis (100 épreuves différentes) existent : par exemple trouver un motif unique, jouer un contre la montre, par exemple encore repérer le plus d'objets d'un univers (monde spatial, cabinet médical...). Le jeu se joue avec un dé qui renvoie soit à des cartes, soit à un niveau de difficulté. Un jeu visuel donc accessible au plus grand nombre. Durée : 15 – 30 minutes (Même jeu que Pictureka de Hasbro)



### ★ LE PENDULE DE SABLE code 5145

Nous en faisons l'expérience chaque jour au magasin. Quelqu'un se tient là, tranquille, s'émerveillant des fresques dessinées par le pendule. Fascination devant le mouvement régulier, devant les dessins qui se forment et se déforment. Entrée dans le silence... Nous travaillons avec 2 modèles. Celui qui est illustré est en bois et se pose sur une table (65 cm) ; l'autre se suspend (85 cm, plus ample) et sa vasque est en métal. Renseignez-vous sur celui qui est en stock et sur la disponibilité de celui qui vous convient.

**Nous proposons aussi une version spectaculaire du pendule de sable (1,80 m) à 180 euros. Superbe dans un hall d'entrée !**



### ★ PRIVACY code 12826 (Gigamic, 6 – 12 jrs, ados - adultes)

Privacy : un jeu de découverte des autres avec 400 questions tantôt surprenantes, tantôt intimes, tantôt drôles. Par exemple : Dormez-vous nu ? Avez-vous déjà fumé un joint ? Avez-vous déjà répondu au téléphone pendant que vous faisiez l'amour ? A chacun de choisir, parmi les 6 questions de la carte qu'il tient en main, celle qui lui convient (la possibilité existe donc d'écarter celles que nous n'aimerions pas). Outre cela, le jeu – et c'est sa force – respecte l'anonymat des avis. Ce que vous direz sera noyé dans le panier des réponses qu'on met secrètement dans une boîte aux lettres. Bien au-delà du dévoilement, le but du jeu est d'ailleurs de pressentir combien de participants auront répondu « oui » à la question posée. Si votre estimation est juste ou que vous êtes proche du résultat exact, vous gagnerez des points. Que de surprises et d'étonnements, sans compter les commentaires qui fusent et qui provoquent de grands éclats de rire. Durée : 30 à 45 minutes



### PENTAGO code 1832 (2-4 jrs, 8 ans-familial)

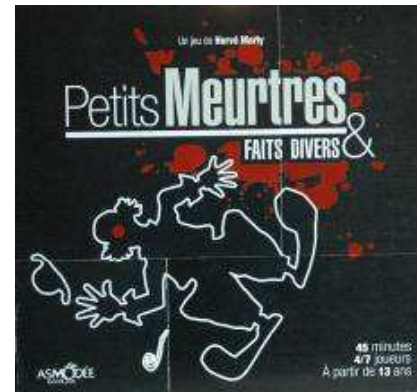
Pentago est un jeu suédois composé de 4 carrés de bois présentant chacun 9 alvéoles (3x3). Ces carrés sont eux-mêmes disposés de façon à former un grand carré de 6x6. Deux joueurs placent, tour à tour, une bille (noire ou blanche) dans une alvéole libre, puis ils font pivoter l'un des carrés d'un quart de tour dans le sens de leur choix. La seule restriction est qu'ils n'ont pas le droit d'effectuer le mouvement exactement inverse du joueur précédent. Le premier joueur qui parvient à aligner 5 billes (avant ou après le mouvement)



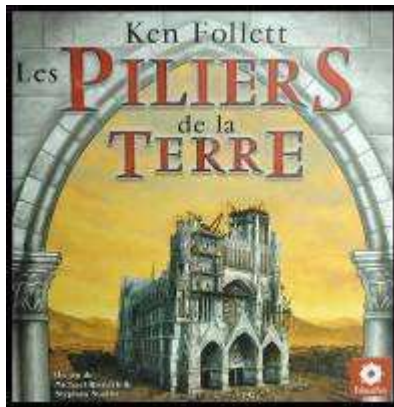
a gagné. Il existe également une version qui permet de jusqu'à 4. Elle est constituée de 6 carrés de 3x3, forment un rectangle. Le principe d'alignement reste exactement le même. Primé en divers endroits. Très beau matériel en bois. Durée : 10 minutes

**\* PETITS MEURTRES ET FAITS DIVERS code 12052 (Asmodée, 5 à 7 jrs, ados- adultes)**

Un remarquable jeu d'enquête de Hervé Marly, l'un des co-auteurs du jeu des Loups-Garous. Si vous recherchez de l'ambiance pour un nombre limité de joueurs, n'hésitez pas ! Un joueur prend le rôle de l'inspecteur et, sur un fond de fait divers différent lors de chaque partie, il interroge les autres joueurs qui sont ses suspects. Chacun, pour se défendre, doit glisser dans ses réponses 3 mots qui sont semblables pour tous les innocents et différents pour celui qui est le coupable. En écoutant et en recoupant, l'inspecteur essaie ainsi de découvrir le coupable. Le jeu se joue avec des agendas que chacun ouvre discrètement à la date épinglée par l'inspecteur et trouve ainsi tous les renseignements dont il a besoin pour se défendre : son identité (boulangère, psychiatre, voisin, ...), sa culpabilité éventuelle et les mots qu'il doit intégrer dans ses réparties. Clairement inspiré de l'excellent Carabistouille et pourtant très personnel. Ambiance et rires garantis pour tous ceux qui se laissent aller... De 20 minutes à beaucoup plus, selon le désir du groupe.



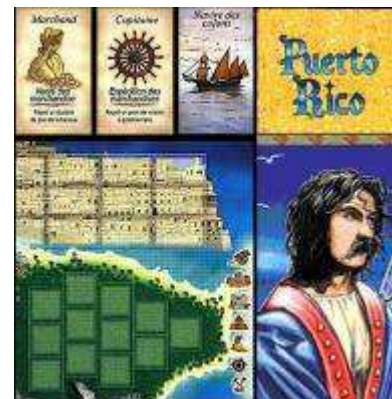
**\* LES PILIERS DE LA TERRE code 12017 (Filosofia, 2 à 4 jrs, 10 ans- adultes)**



Liste des meilleurs jeux allemands en 2007. Vous voici sur le chantier d'une cathédrale, dans le sud de l'Angleterre. Un jeu puissant durant lequel vous partagerez votre enthousiasme et votre stratégie avec des ouvriers dans les carrières et des artisans sur les différents chantiers. Mais que privilégier ? 14 lieux différents vous obligent constamment à choisir soit ce qui vous rapporte immédiatement des points de victoire, soit ce qui décuplera ceux que vous aurez plus tard. Sans compter que chaque joueur ne devrait jamais perdre de vue la menace des impôts qui pèsent ou d'un événement inattendu qui appauvrit les bâtisseurs sans réserve. En mêlant un système de tirage au sort à un développement de jeu très serré, les auteurs nous entraînent dans un jeu passionnant et, étonnamment, peu long. Durée : 1 h 15

**\*\* PUERTO RICO Code 9895 (Alea, 12 ans et +, 2-5 jrs) ©**

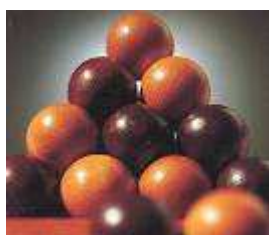
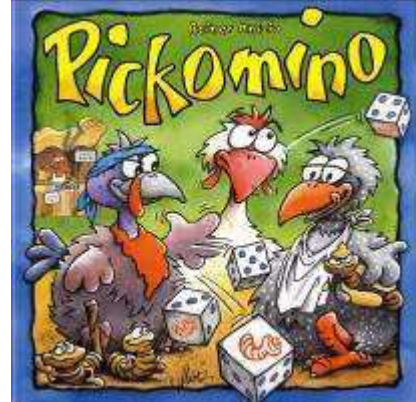
NOUVELLE EDITION, avec REGLE POUR 2 JOUEURS ! Un jeu couverts de prix, unanimement salué, et pourtant que de joueurs qui ne le connaissent pas ! Nous sommes chacun responsable d'une île sur laquelle pousse du café, du tabac, du maïs, de l'indigo et de la canne à sucre. Mais ces récoltes ne valent rien si elles ne sont pas coupées puis manufacturées. Nous aurons donc besoin d'engager de la main d'œuvre et de les amener dans des bâtiments pour les traiter ou les raffiner. Chacune de ces actions sera possible en son temps. En effet, durant chaque tour de jeu, les joueurs endossent des rôles qui permettent l'une ou l'autre de ces actions. Or c'est ici que se noue la grandeur de Puerto Rico : chaque fois que quelqu'un choisit un rôle (l'artisan, le planteur, le marchand, l'intendant...), tous les autres joueurs peuvent profiter de ce rôle en pratiquant des actions du même type (produire, planter, vendre, engager...). Les îles se développent donc. Ça sent bon la moisson, l'or, le commerce ! De superbes bâtiments surgissent. Chacun choisit ce qu'il veut : des haciendas, des grands ou des petits marchés, des entrepôts, un hospice, un bureau de douane... Jusqu'au jour où arrivent des bateaux. C'est alors la cohue au port : chacun tente d'y placer les marchandises qu'il a produites, en sachant bien deux choses : 1. il n'y a pas toujours de place dans les cales pour tout ce qui est produit. 2. Ce qui ne sera pas embarqué sera mangé par les rats ! Que de possibilités dans ce remarquable jeu de gestion ! Il n'est pourtant guère facile d'accès car la lecture de sa règle est décourageante. Non qu'il soit difficile à jouer... (Comme dans Catane, on y trouve un rythme régulier) mais les choix qu'on peut y faire sont tellement nombreux que sans les pratiquer, ils semblent une montagne. Un seul conseil donc : découvrez Puerto Rico avec des joueurs qui connaissent déjà le jeu. Durée : 2 heures



**PICKPOCKET code 13324**

**\*\* PICKOMINOS code 10777 Zoch/gigamic, 9ans-adultes, 2 à 6 jrs ©**

Les pickominos sont des dominos à gagner. Sur chacun, il y a 2 informations : le nombre de vers de terre qu'on gagne en détenant ce pickomino (de 1 à 3) et le nombre qu'il faut obtenir aux dés pour gagner le pickomino. Pour gagner un pickomino, on lance 9 dés. Parmi ceux-ci, en respectant une logique de triage (jamais 2 fois la même valeur), le joueur en retient certains puis relance les autres. Le jeu est délicieux, porté par l'espoir de faire de bons résultats, par l'intuition ou la déception, par les encouragements des autres joueurs et le droit de voler chez eux dans certains cas. Le matériel en résine est agréable au toucher et présenté dans une jolie petite boîte. Ce jeu fait partie, selon nous, des meilleures nouveautés de 2005. Durée : 10 à 30 minutes



**PYLOS code 359 (Gigamic, 2 jrs, à partir de 9 ans)**

Je suis toujours émerveillé par les premiers jeux que Gigamic nous fit découvrir : parmi ceux-ci se trouve l'excellent PYLOS, cette très belle pyramide de billes en bois qu'on construit à deux. Les règles sont simples (poser une bille, former des carrés, récupérer des billes, monter d'étage...) et pourtant le jeu nous mène à de très bons niveaux de stratégie. But du jeu : être celui qui pose une bille de sa couleur tout en haut de la pyramide. Un classique indémodable comme ses frères de collection : QUARTO, QUORIDOR et QUIXO. Durée : 10 à 20 minutes

QUORIDOR et QUIXO. Durée : 10 à 20 minutes

**VERSION GEANTE DE PYLOS : code 8830**



**\* PITCHCAR code 9502 (Ferty, 2 à 8 jrs, 6 ans-adultes)**

Pitchcar (anciennement appelé Carabande) est un circuit de formule 1 qu'on peut construire de manières diverses. Ce ne sont pas des bolides qui y font la course mais des pions bien arrondis que les joueurs font avancer en leur donnant des

pitchinettes du bout des doigts. Un jeu d'adresse spécialement dans les courbes où les joueurs exploitent les bords extérieurs pour rebondir et gagner du terrain. Il n'est pas rare qu'un bolide sorte du circuit ou en pousse un autre : il faut alors se référer à la règle pour savoir où repositionner les pions. Un jeu très apprécié par toutes les catégories d'âge. En montant et démontant souvent les circuits, une certaine usure apparaît aux connections des pièces : elle est due au matériau employé (du MDF) mais ne gêne en rien le jeu. En règle générale, on optera pour le modèle normal. Mais si vous aimez les casse-tête ou que vous désirez l'emporter en vacances, sachez qu'il existe un modèle mini, exactement pareil mais en format réduit. Une extension avec un pont est également proposée.

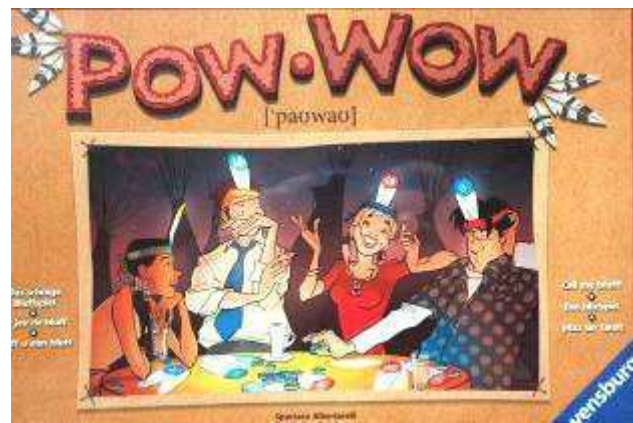
**Modèle normal** : code 9502 Extension pour modèle normal : code 8298

**modèle mini** : code 10796 Extension pour modèle mini : 10855

**PIRATISSIMO code 10856 (Selecta, 2 à 4 jrs, à partir de 6 ans)**

On gagne rarement dans ce jeu en ne respectant pas une juste mesure. Même si le bateau d'un joueur peut emporter de nombreux trésors, mieux vaut laisser de la place disponible pour les surcharges que ne manqueront pas de lui envoyer ses adversaires. Il n'est pas rare, en effet, qu'un bateau sombre sous la charge, soit qu'il ait fait une mauvaise rencontre, soit qu'un des nombreux typhons de la partie le fasse valser dans le vent et la tempête. Liste des meilleurs jeux d'enfants 2006 en Allemagne. Durée : 30 minutes





**POW WOW code 9697 (4 à 6 jrs, 9-adultes - Ravensburger)**

La très belle version de Tilsit change d'éditeur et de nom. On la trouve désormais chez Ravensburger sous le nom de Pow wow, avec quelques différences. Pow Wow est un jeu très simple qui sème une ambiance facile et bon enfant. En début de partie, chacun se coiffe d'un serre-tête et glisse dedans une plume de carton dont il ne connaît pas la valeur (+2, +20, -15, etc.) mais que les autres voient. Le but du jeu est d'éviter de perdre ses points de vie, ce qui arrive chaque fois qu'on accuse quelqu'un d'exagérer et que ce n'est pas vrai. En effet, quand c'est son tour de jeu, il faut déclarer que le total des valeurs sur toutes les plumes vaut autant et au moins un peu plus que ce qu'a annoncé le joueur précédent. On peut évidemment penser que ce dernier exagère vu qu'il ne connaît pas la valeur affichée sur son propre front. Mais connaissez-vous mieux la vôtre qui est peut-être un + 20, un zéro ou une division par la moitié ? Un système d'enchères à l'aveuglette qui n'est pas sans rappeler Perudo. Un jeu apprécié par des enfants de 9 ans et des jeunes ados mais peut-être un peu court pour des adultes. Avec des cartes spéciales à jouer en variante. Durée : 25 minutes (A ne pas confondre avec Pow Wow de Franjos, jeu épuisé) que sur un thème didactique, la Planète des sens n'est en rien un jeu d'apprentissage. On y plonge comme dans une aventure et les enfants y suivent un parcours sur lequel ils peuvent déployer leur corps et leurs acuités naturelles. La boîte indique 4 joueurs mais il serait facile d'y jouer à davantage. Durée : une trentaine de minutes



**★ ★ QUORIDOR code 4503 (Gigamic, 7-11 ans, 2 jrs)**

... est un jeu merveilleux que nous vous conseillons de manière prioritaire dans une sélection. Chaque joueur tente de rejoindre la rive opposée en optant à chaque tour pour l'une ou l'autre manœuvre : soit avancer son pion, soit poser une barrière. Ainsi se crée un véritable labyrinthe, différent à chaque partie, qui se referme parfois comme un piège sur les pions de celui qui l'a construit. La présence d'un troisième ou d'un quatrième joueur hausse le jeu de plusieurs crans car le danger vient alors de tous

les côtés. Méfiez-vous également (ou exploitez cette caractéristique) du nombre impair des cases : les bons joueurs auront vite compris que le cœur du jeu repose sur cette ambiguïté, tant pour se protéger que pour percer des couloirs... Durée : 15 minutes

**VERSION GEANTE DE QUORIDOR : code 1833 (60 x 60 cm)**

**VERSION MINI : code 6330**

**★ QUARTO Code 360 (Gigamic, 2 js, 9 ans-adultes)**



Un grand classique pour 2 joueurs dont les règles très faciles : Les pièces blanches et brunes appartiennent aux 2 joueurs. Les joueurs cherchent à former une ligne complète dans laquelle les 4 pions ont au moins une caractéristique commune. Un joueur ne choisit pas la pièce qu'il joue mais la reçoit de son adversaire ! Chaque pion est une combinaison de 4 caractéristiques : rond ou carré, brun ou blanc, creux ou plein, petit ou grand. Soyez observateurs et vous découvrirez l'incroyable richesse que permettent ces caractéristiques combinées aux règles de jeu. Bon à savoir : il existe une variante méconnue dans laquelle les carrés de pions ayant une caractéristique commune sont aussi valables.

**VERSION MINI DE QUARTO : code 1263**

**VERSION GEANTE DE QUARTO code 10810 (60 x 60 cm)**