

2011 - ENFANTS

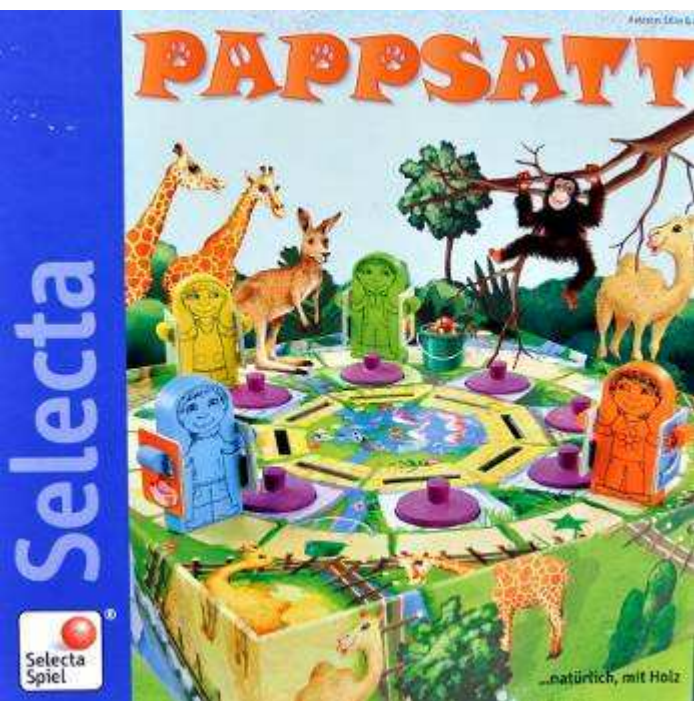
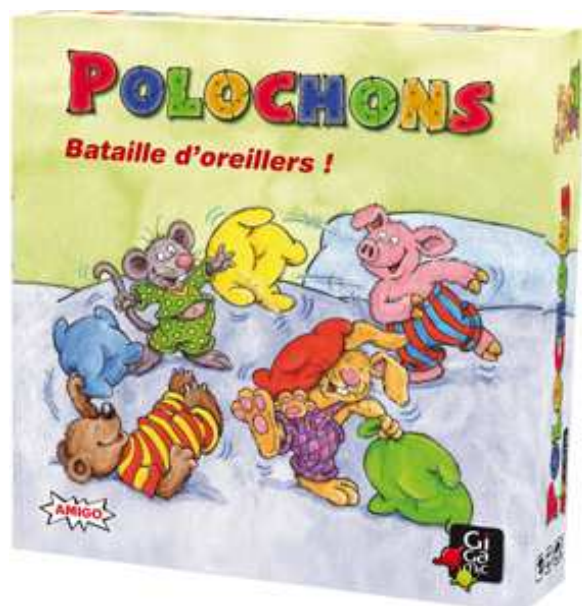
ACTUELLEMENT DISPONIBLES

BATAILLE D'OREILLERS code (AMIGO / Gigamic, 4 à 8 ans, 2 à 4 joueurs)

Quand le chat est parti, les souris dansent ! Les peluches sont toutes seules à la maison, il n'y a personne pour les surveiller, et le lit est là, qui invite à une grande bataille d'oreillers. Dans ce jeu, chacun essaye de lancer ses coussins dans le lit en les catapultant à l'aide d'une bascule. Pour chaque coussin qui atteint son but, le lanceur place une de ses figurines sur une colonne du lit. Mais celle-ci devient alors une cible pour les adversaires et, dans le cas où elle est renversée, oblige son propriétaire à reprendre un oreiller sur le lit. Le premier qui parvient à mettre tous ses coussins dans le lit est déclaré vainqueur. Un jeu d'adresse simple, avec un joli matériel. Durée : 15 minutes

LOCO MOTION code (AMIGO/ Gigamic, 2 à 6 jrs à partir de 6 ans)

Sur un thème porteur que les enfants devraient aimer, quelques bonnes trouvailles ne rachètent pas une certaine longueur de jeu ou, du moins, l'impression de faire du sur place lorsque les locomotives se multiplient sur le circuit. Les joueurs tentent de parcourir avec leurs trains une voie ferrée qui est interrompue sur un segment qui change de place. Un dé couleur indique, en effet, le segment manquant et les locos ont rarement intérêt à se trouver dans le secteur. La trouvaille du jeu vient du « tamponnement ». Lorsqu'une loco en rejoint une autre, celle-ci recueille les points non dépensés et progresse d'autant. Le tamponnement se fait parfois en chaîne... mais il n'est pas sans danger car la technique est utilisée pour envoyer ses adversaires sur le segment manquant, ce qui provoque un déraillement. Le jeu est à la fois bien fait, intelligent, surprenant... mais très rapidement les gros résultats aux dés ne cessent d'envoyer les locos adverses dans les roses, ce qui crée une certaine frustration. Si le jeu vous tente malgré tout, nous vous conseillons de scinder l'usage des deux dés en attribuant leurs résultats à des trains différents. Durée : 30 minutes

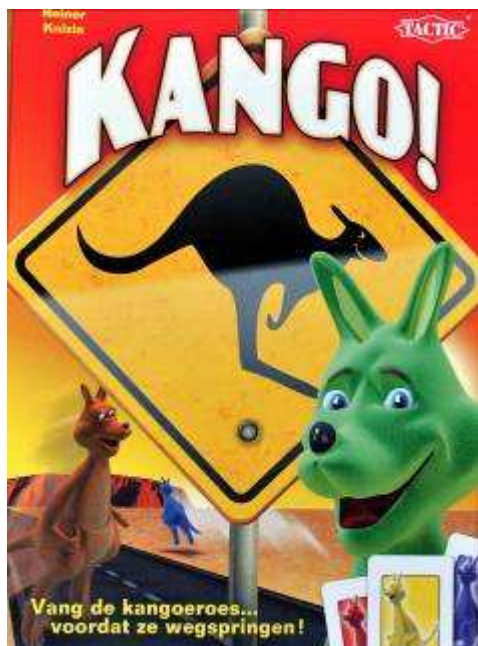


A TABLE LES ANIMAUX (Selecta, 2 à 4 joueurs, à partir de 4 12/ ans)

Le gardien du zoo est malade et les enfants se proposent de le remplacer pour nourrir les animaux. Chaque joueur reçoit une figurine aux bras desquels peuvent s'accrocher des sacs contenant des aliments. Mais à qui sont-ils destinés ? Outre le discernement nécessaire (qui mange du poisson ? des céréales ? du foin ? de la viande ?), les joueurs doivent trouver la cage des animaux qu'ils recherchent. Ainsi s'installe un jeu de mémoire où le premier qui a rempli toutes ses missions, gagne la partie. Un système simple permet un bon renouvellement des parties. Durée : 20 minutes

KRAKEN ALARM Prix du meilleur jeu d'enfant 2010 en Allemagne

C'est la version allemande du jeu Pieuvre Alarme. Nous la diffusons depuis septembre 2010 et nous liquidons nos boîtes allemandes au prix exceptionnel de 22 € (la version française est à 34.90 €). Le matériel est vierge d'inscription et le jeu se joue donc dans toutes les langues. Vous trouverez la description sous le nom du jeu qui s'appelle : S.O.S Octopus (en stock)



KANGO (Tactic, 3 à 7 joueurs)

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 !



S.O.S OCTOPUS Filosofia, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

Le jeu met en scène Octave, un jeune bébé pieuvre plutôt insouciant, qui a tendance à s'éloigner de son père Octopus. Les joueurs, quant à eux, sont des explorateurs marins qui recherchent toutes sortes d'espèces sous-marines : des étoiles de mer, des coquillage, des poissons, etc. Seulement, lorsque les joueurs s'approchent trop près d'Octave, celui-ci lance son *S.O.S. Octopus!* qui alerte immédiatement son père. Celui-ci agite son long tentacule pour rattraper son fils, mais il lui arrive de malencontreusement renverser le bateau des joueurs. C'est en stimulant leur mémoire que les enfants devront retrouver les spécimens recherchés. Par contre, ils devront faire attention à ne pas révéler



une tuile sur laquelle apparaît la pieuvre Octave au risque de déclencher un *S.O.S. Octopus*. Si c'est le cas, les enfants devront pousser un pendule en bois représentant le tentacule salvateur d'Octopus. Si la bille au bout du pendule vient à faire chavirer le bateau, on risque de perdre des jetons vivres qui, une fois qu'ils sont tous perdus, entraîne la fin de la partie. Durée : 20 minutes (En stock) - en stock : 35 euros

HAPPY FARM (Beleduc, 4 – 6 ans, 2 à 4 joueurs)

Chaque joueur est un fermier qui désire acheter un tracteur. Mais un tracteur, ça coûte très cher et le seul moyen pour le payer, c'est de vendre deux vaches. Pour obtenir des vaches, il faut passer par des échanges successifs : plusieurs poules permettent d'avoir un cochon ; plusieurs cochons permettent d'avoir une vache et deux vaches, comme on l'a dit, permettent d'avoir un tracteur. En commençant par gagner des poules puis en les échangeant contre des



cochons, les joueurs découvrent vite le chemin qui leur permettra d'obtenir un tracteur. Basé sur le troc et des notions de calculs simples, Happy Farm plaît beaucoup aux enfants et a été récompensé par différents prix en Allemagne et en Autriche. Plateau et figurines en bois. Durée : 15 minutes

KLETTNER RETTER (Le chevalier grimpeur) code 16806 Kosmos, 2 à 5 jrs, à partir de 5 ans

Dans ce jeu coopératif, les joueurs essaient de délivrer une princesse prisonnière. Son geôlier la séquestre sur la terrasse supérieure d'une tour. Les enfants aident un chevalier communautaire à grimper jusqu'à la princesse tandis qu'un magicien tente de les en empêcher. A chaque tour de jeu, une carte illustrant une clé de forme particulière est dévoilée



et les joueurs tentent de trouver sa réplique parmi 24 modèles éparpillés sur la table. Comme tous se ressemblent, il faut avoir un bon œil pour trouver la clé indiquée. Mais pourvu qu'un seul joueur la trouve, le groupe est bénéficiaire de cette victoire et le chevalier, en s'agrippant à une corde, monte d'un cran le long du mur de la tour. Si personne ne l'a trouvée, c'est le magicien – l'ennemi communautaire - qui progresse en s'accrochant à une corde sur un autre mur. 23 €



En chemin, le chevalier découvre qu'il y a des gardiens aux fenêtres qui tentent de l'attraper. Cet autre danger se joue au dé, de manière simple et augmente légèrement la tension du jeu. Le matériel proposé est très évocateur de la situation, avec une tour en 3D, 3 jolis personnages en bois dont deux sont accrochés à une corde réelle. Un système simple et ingénieux permet aux figurines de ne pas glisser sur la corde lorsqu'ils s'élèvent.

Deux variantes – également coopératives - sont proposées : une qui agit bien le suspens et une autre, de Casse-noisettes, qui apprend aux jeunes joueurs à voter. Durée : 15 minutes

1001 NUITS code 16344 (Haba, 2 à 4 jrs)

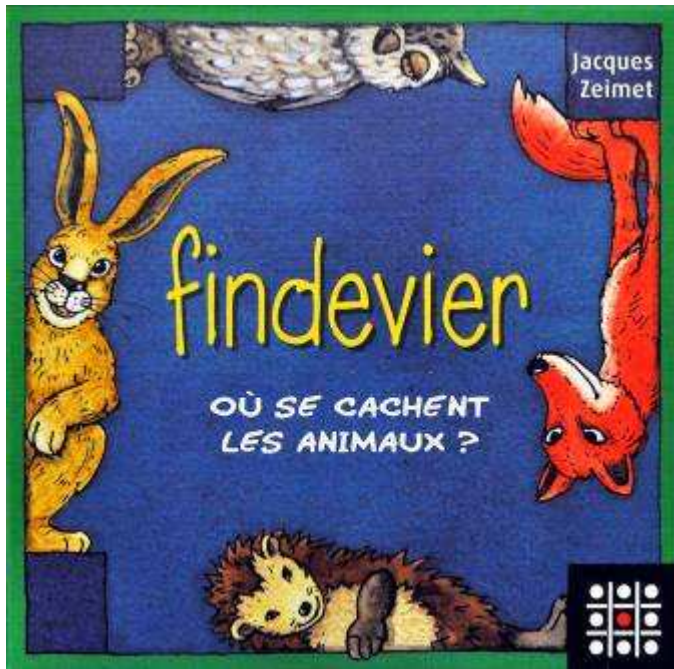
Tandis que la maître des brigands s'approche de la grotte où il conserve ses trésors, les joueurs ramassent au plus vite les objets en or et en argent qu'ils y découvrent. Il faut juste qu'ils soient sortis de la grotte avant que le brigand n'y pénètre et ne les coince. Comme dans les jeux coopératifs – mais celui-ci n'en est pas un – le brigand avance par un mécanisme automatique qui donne un bon suspens aux parties. La mécanique du jeu reste simple : prendre une carte et la découvrir ; ramasser des trésors et se déplacer. Le nombre de trésors présents sur une carte appartient au joueur qui stationne sur cette carte puis la quitte. Le nombre d'objets indique également le nombre de cases que le joueur peut parcourir. A cela s'ajoutent les murs d'un labyrinthe qui forment un obstacle dont il faut certainement tenir compte en fin de partie lorsqu'il faut s'échapper en vitesse. Un jeu à la hauteur des enfants de 6 ans, avec un beau matériel. Durée : 20 minutes (En stock) 18 euros



LA CHASSE AUX MONSTRES (Heidelberg, 1 à 6 joueurs, à partir de 5 ans)

Si ce n'est pas une nouveauté à proprement parler, la boîte que nous proposons depuis 2011 est celle – beaucoup plus riche – de la version allemande. Les enfants essaient, grâce à leur mémoire, de se débarrasser des cauchemars et des monstres qui hantent la nuit en les envoyant dans le placard. A chaque monstre correspond un jouet qui lui fait peur. Les joueurs essaient donc de trouver le bon jouet au bon moment, en s'entraînant éventuellement. Outre la carte de l'aurore qui fait fuir les derniers

monstres, le jeu propose un matériel supplémentaire pour jouer des variantes plus difficiles : des cartes de duo de monstres et deux jetons spéciaux : le jeton « chaussette » et le jeton « sous la couette » qui permettent également de monter le niveau du jeu. Le jeu est comme on peut le deviner, un jeu coopératif. Durée : 15 minutes



FINDEVIER code 16748 (Steffenspiele, 2 à 4 joueurs, dès 5 ans)

Dans ce jeu, chaque famille compte 4 animaux : 4 renards, 4 lièvres, 4 hérissons... Le cercle des animaux qu'on voit laisse donc entendre que certains se cachent. Si vous ne voyez, par exemple, que deux renards, c'est que deux autres sont cachés. Le jeu sera précisément de les découvrir. Lorsqu'une carte est tirée, elle désigne la famille qu'il faut réunir et le joueur retourne une des cartes du cercle en espérant découvrir un des animaux qui manquent à l'appel. Les cartes sont illustrées recto-verso et lorsqu'un animal disparaît, un autre apparaît. Chaque fois qu'un joueur trouve un animal, il reçoit un

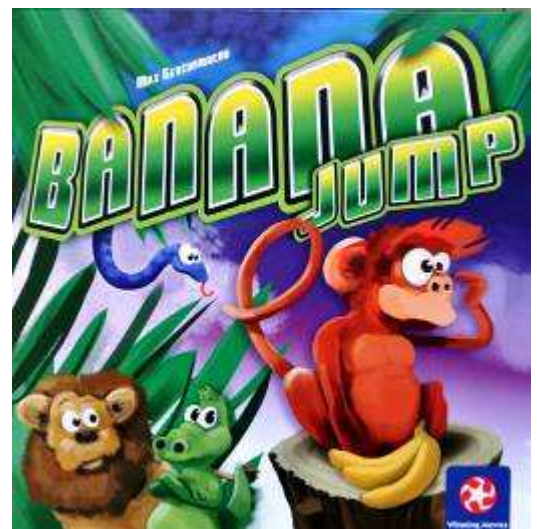
point sous forme de rondin coupé dans une vraie branche. Vous verrez : c'est superbe et ces pièces naturelles donnent une ambiance délicieuse au jeu. Mieux : lorsqu'un enfant trouve le dernier membre d'une famille, il reçoit un rondin + la carte qui a provoqué la recherche. Durée : 15 minutes. 18 €



BANANA JUMP code 16395 coopératif (Winning Moves, 5 – 8 ans, 2 à 5 joueurs)

Un singe met au défi les autres animaux de la jungle. Même si vous allez en ligne droite pour traverser la forêt, moi, en la contournant, je vous battraï de vitesse. Pari lancé ! Les joueurs cherchent à couvrir 5 lignes droites de 5 animaux différents tandis que le singe, par un mécanisme lié au dé, suit le pourtour de la forêt en sautant de case en case (9 au total). A chaque tour de jeu, deux dés sont lancés. S'ils indiquent une couleur, le joueur peut placer un animal sur sa ligne ou, si ce n'est pas possible, offrir la couleur obtenue à un joueur qui peut s'en servir. Si les dés indiquent une face *singe* ou une face *banane*, les joueurs doivent faire progresser le singe. Qui donc gagnera cette course basée sur l'entraide pour les joueurs ? Les 26 animaux sont en bois.

Durée : 20 minutes
EN STOCK : 30 euros



BATABANGA Djeco, 2 à 4 jrs à partir de 5 ans

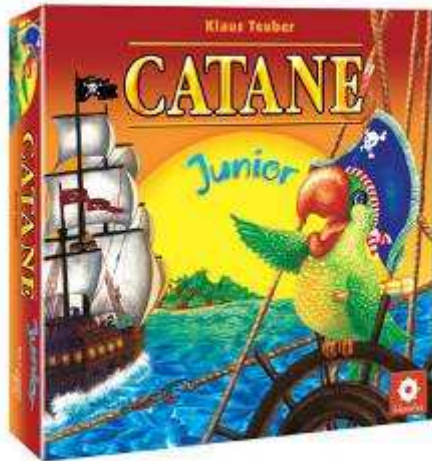
Les merveilleuses cartes sont tirées, l'une après l'autre, sur le talon par le joueur dont c'est le tour. Il découvre un animal, il le reçoit pourvu qu'il tire dans les 3 cartes suivantes un autre animal. S'il échoue, son voisin peut tenter sa



chance. Il n'est donc pas rare qu'un éléphant que vous découvrez passe dans le jeu d'un autre joueur. C'est une chasse africaine qui suit d'autres règles que celles des lances et des sagaies, bien qu'on ne cesse de crier Banga ! lorsqu'on a de la chance. Durée : 15 minutes

LES COLONS DE CATANE JUNIOR 16656

(Filosofia, 3 à 4 jrs, à partir de 7 ans)



Surfant sur une ligne parallèle au jeu des adultes, le jeu transforme les enfants en pirates. Colonies et villes sont remplacées par des forteresses et des bateaux tandis que les ressources deviennent de l'or, des sabres, du bois et de la laine. Pour les obtenir, les jeunes joueurs passent par les mêmes étapes que celles qui sont prévues dans le jeu familial : lancer le dé (un seul) et récolter des ressources sur les îles attenantes à leurs forteresses, procéder à des échanges pour obtenir les ressources qui leur manquent et enfin construire des bateaux afin de pouvoir construire de nouvelles forteresses. Très proche de Catane tout en le simplifiant, cette boîte junior respecte réellement l'esprit original et ouvre pour les plus jeunes joueurs le trop rare créneau de la négociation. La règle est plus affective en

transformant, par exemple, les cartes événements en carte « coco » : un animal sympathique au service de tous qui donnent des coups de mains inespérés ! Durée annoncée : 35 minutes. 35 €

EQUILIBR'ÎLE code 16345 jeu coopératif (Haba, 2 à 4 jrs, à partir de 6 ans)

Le bateau des pirates a jeté l'ancre en face de l'île de l'ancien pirate Barbe de requin. Ils sont les seuls à oser venir récupérer les coffres pleins de trésors de Barbe de requin. Mais le radeau des pirates est tellement ballotté qu'ils ne peuvent transporter à chaque fois que deux coffres de même poids. Vous devez deviner en commun et bien



vous rappeler quel est le poids des coffres trouvés. Si vous réussissez à ramener tous les coffres sur votre bateau avant que Barbe de requin n'arrive à



l'embarcadère,

vous gagnez la partie tous ensemble. 30 €



OHE MATELOT ! code 16630 (HABA, 2 à 4 jrs, à partir de 3 ans)

Dans ce jeu coopératif, les enfants construisent un bateau sur lequel ils doivent embarquer le matelot

avant qu'il ne soit trop tard. De belles pièces en bois permettent de construire le bateau qui avance, durant la partie, vers le ponton d'embarquement. Au moyen d'un gros dé de couleurs, les enfants font progresser le matelot sur un circuit qui mène à ce ponton. 27 €

GIGI LA GIRAFE code 16629 (HABA, 2 à 4 joueurs, à partir de 3 ans)

Cette girafe est très gourmande. A-t-elle mangé le feuillage d'un arbre qu'elle se dirige aussitôt vers un autre. Et plus elle mange, plus elle doit tendre son cou qui s'allonge, s'allonge... Sur cette idée, les joueurs promènent une girafe entre deux arbres dont la distance qui les sépare sera d'autant plus grande qu'on voudra rendre le jeu plus difficile. En effet, à chaque arbre, le cou de la girafe s'allonge : on ajoute un cube en hauteur sous sa tête. Puis le défi, c'est de la déplacer, sans rien faire tomber, jusqu'à l'autre arbre. Qui sera le plus doux ? Qui sera le plus habile ? 30 €



MA PREMIERE PYRAMIDE DES ANIMAUX haba 4765 (Haba, 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans)

Une excellente boîte proposant trois jeux d'empilement. Dans *Monte sur mon dos*, une prairie à trèfles, posée au milieu de la table, est entourée de 9 jetons « soleil ». Chacun d'eux révèle, au fil de la partie, un animal en bois (cochon, poule, vache, lapin) que l'enfant doit ajouter sur la prairie. Celui-ci doit être posé sur le dos du précédent et l'enfant gagne le jeton soleil si l'animal qu'il pose n'en fait pas

tomber d'autres. Dans *Escalade d'animaux*, une seconde prairie apparaît et, selon les indications du dé, les animaux doivent être empilés sur la prairie à trèfles ou la prairie à fleurs. Heureux sont ceux qui jouent à la suite d'un joueur plus maladroit ! Enfin, dans *Qui courra plus vite ?*, la coopération s'en mêle et les enfants tentent de réussir à empiler tous les animaux avant que le lapin n'ait rejoint en dix bonds la prairie à fleurs. Les gros animaux en bois se calent bien les mains des petits enfants et une bonne dose de

concentration est requise pour qu'ils ne glissent pas les uns sur les autres. 29 €



MECHANLOU code 16685 Djeco, 2 à 4 jrs, à partir de 4 ans

Chaque joueur cherche à réunir les 6 cartes qui illustrent le conte du petit chaperon rouge. Les cartes viennent les unes après les autres d'un talon qui ne nous donne pas toujours la carte désirée. Par exemple, une carte que nous aurions déjà, par exemple la sixième carte de la séquence qui doit nécessairement être la dernière qu'on pose, par exemple encore une carte « loup ». Celle-ci est intéressante puisqu'elle permet de croquer une carte chez un adversaire. Heureusement pour tous les joueurs qu'il y a des chasseurs cachés sur la table. Celui qui trouve une de ces précieuses cartes renvoie le loup la queue entre les pattes ! Durée : 15 minutes 7,5 €





ROLL & GO (Ravensburger, 2 à 4 jrs, à partir de 6 ans)
Les marmottes montent au chalet en suivant une sente sinueuse. Elles rencontrent sans cesse des éboulis qui, quand ils sont trop importants, les obligent à reculer. Lorsque c'est son tour, le joueur commence par introduire trois billes en métal dans les fenêtres du chalet. De manière aléatoire, ces billes restent coincées dans une chambre du chalet ou ressortent un peu plus bas et s'engouffrent dans des rigoles qui croisent le sentier. Certaines deviennent ainsi des obstacles sur le sentier et, lorsqu'elles sont trop nombreuses, elles obligent la marmotte à redescendre. Un jeu

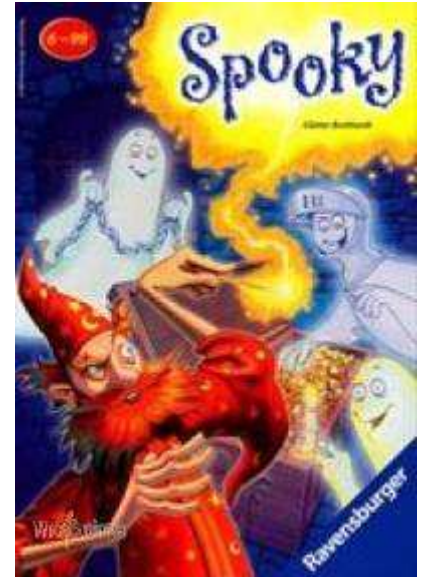
original qui plaît aux enfants parce qu'il utilise des billes, ce qui plaît énormément !



SPOOKY Ravensburger, 2 à 5 joueurs, dès 6 ans

Un jeu de parcours sympathique où les enfants, dans la peau de fantôme, essaient de voler le trésor d'un château. Mais Merlin le magicien veille sur le trésor et

ferme, à chaque tour de jeu, certaines portes du château. En jouant des cartes, les fantômes essaient de contourner la magie de Merlin. Un jeu actif avec des cartes qui apparaissent, des portes qui se ferment, une salle de repos et des surprises. A tour de rôle, les joueurs jouent le rôle de Merlin, deviennent maître de l'ambiance et espèrent gagner les pièces qui échapperont aux autres joueurs. Durée : 20 minutes



2011 FAMILIAL

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 !
13,5 €

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 ». (2 à 5 joueurs, durée : 15 minutes) EN STOCK - 12 euros



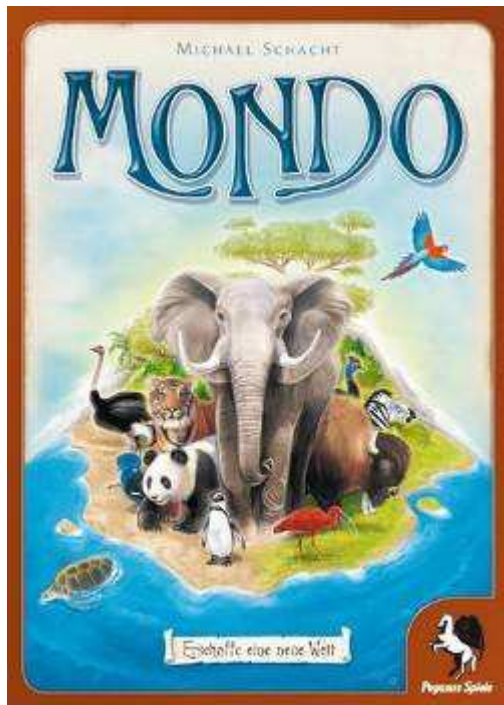
MORD IN AROSA code 16265 (3 à 5 joueurs, familial)

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 25,5 €

SUS AU BUFFET ! (Kosmos, 3 à 6 joueurs, à partir de 8 ans – familial)

Un jeu plein de bonne humeur durant lequel nous dérobons sur un buffet tout ce que des souris peuvent y aimer : du fromage, des bouts de pizza, des pommes de terre... Mais voilà : à chaque round, on dépose une assiette de moins que le nombre de souris qui participent à l'attaque. Cela veut dire qu'une souris s'en ira bredouille. Or c'est précisément ici que le jeu réserve une surprise. Les souris les moins agressives – celles qui ont misé des cartes de faible valeur – reçoivent chacune une assiette, tout en se contentant de morceaux parfois très piètres. L'affaire se corse quand il ne reste plus que deux souris en piste. Il n'y a plus qu'une seule assiette, généralement très bien garnie, et seule la meilleure l'emporte. On assiste alors à une tension délicieuse dont tous les joueurs forment un public enthousiaste. Heureusement qu'il existe, pour la souris qui s'en va les mains vides, d'autres rounds qui permettent de se rattraper en affinant de nouvelles stratégies. De jolies figurines de souris égailent le matériel et nous font passer un excellent moment ! Durée : 35 minutes





MONDO (Pegasus, 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans – familial)

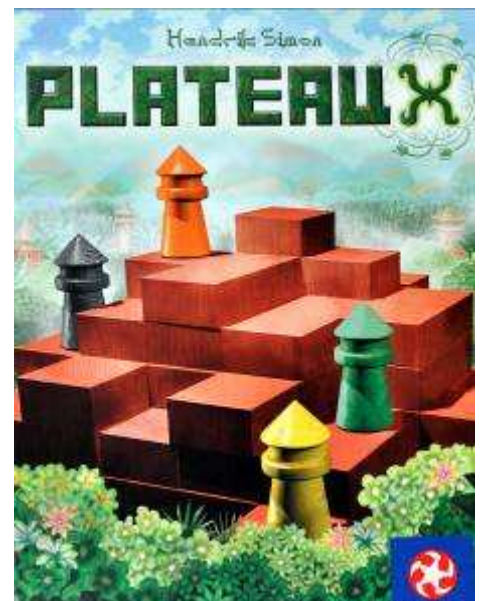
Chaque nouvelle partie ouvre un défi : qui, sur son plateau personnel, créera l'univers le plus riche en zones tropicales et en présence d'animaux ? Jouant tous en même temps, durant 7 minutes, les joueurs piochent des tuiles dans une réserve commune et garnissent leur plateau en veillant à ce que des zones contiguës 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

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 (En stock) - 30 euros



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

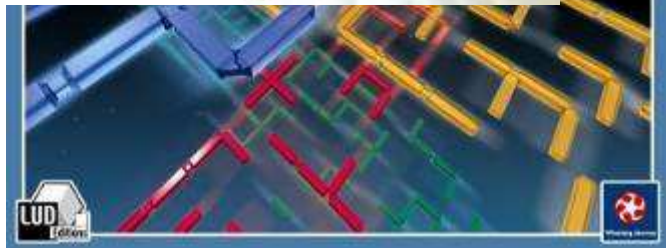
Ce jeu très simple crée toujours un moment d'étonnement et de plaisir. Sept questions sont posées durant la partie et chacune d'elles requiert une réponse qui est un chiffre, un pourcentage, une date ou un résultat du système métrique. Les questions abordent des domaines très différents (sport, culture, 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. 26 €



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



THE BOSS



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) - 35 €

THE BOSS (BLACK ROCK, 3 à 4 joueurs, à partir de 9 ans)

Un tout bon jeu qui met en scène 5 caïds qui n'ont pas que du bon à nous offrir. A chacun de ces caïds correspondent une série de 5 cartes dont certaines sont excellentes et d'autres franchement indésirables. Après qu'elles aient été mélangées, l'une d'elles est posée face cachée près du caïd. Elle sera gagnée par le joueur qui vouera à ce chef de gang le plus d'allégeance. Comme dit précédemment, cette carte secrète rapporter peut gros (un paquet de dollars)... mais peut tout autant nous trouer d'une balle ou nous mener en prison. Comme toutes les autres cartes sont dans les mains des joueurs et seront dévoilées progressivement durant la manche, certains sont bien informés sur ce que la carte secrète d'un caïd est ou, en tout cas, n'est pas. Si vous détenez la carte de la prison pour le caïd n° 2, elle ne peut nécessairement pas être la carte posée près de ce caïd. En ruse et bluff, audace et réflexion, ce jeu nous fait passer un excellent moment de plaisir. (Durée, 30 – 40 minutes)

TIMELINE code (Hazard Editions, 2 à 8 joueurs, à partir de 10 ans)

Les très belles cartes de Timeline nous emmènent dans le monde des découvertes. De quand date l'invention des lunettes ? Et celle de la minijupe ? Et celle de la navigation ? L'intuition mène les joueurs par le bout du

nez : tour à tour, ils doivent intercaler une des 4 inventions qui leur est échue sur une échelle chronologique. L'important, ici, n'est pas de connaître la date exacte (c'est naturellement un avantage) mais d'estimer le plus justement possible si une invention déterminée est plus récente ou plus ancienne qu'une autre. Il est évident que la minijupe est plus récente que l'imprimerie... mais entre le stéthoscope, le scaphandre et le soutien-gorge, vous aurez tout de même du mal à les ranger



dans le bon ordre ! Les cartes font la beauté du jeu, ce qui donne une aura particulière à un jeu finalement très simple dans ses règles et donc accessible à tous.

Les premiers milliers d'exemplaires ont été vendus à une vitesse incroyable. Nous sommes actuellement en attente de la réédition de la boîte « inventions ». D'autres thématiques doivent aussi faire leur apparition (littérature, découvertes). Durée : 20 minutes



SAFRANITO code 16337 (Zoch, 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans)

Safranito nous emmène aux pays des épices. Sur le plateau, un choix de cannelle, de gingembre, de piment, de menthe, de pistache et de safran. Pour marquer des points, vous devez réunir un assortiment de trois épices, décrit sur une carte de recette. Chaque joueur dispose d'anneaux plats dont le confort est proche des beaux jetons de poker. Pour obtenir une épice, il doit lancer un de ses anneaux et espérer qu'il se positionne sur l'assiette de l'épice recherchée. Le jeton est lancé du bout de la main sans que celle-ci ne dépasse un périmètre qui entoure les assiettes. Avec un tantinet d'adresse, ce n'est guère difficile, d'autant plus que l'anneau, s'il rate sa cible, se positionne parfois sur d'autres cases qui rapportent l'un ou l'autre avantage. C'est évidemment sans compter les lancers des autres joueurs qui bousculent les anneaux en place et crée le remue-ménage qu'on attend dans tout bon jeu de pétanque. Ah ! Les bousculades et les fou-rires ! Des rebonds inattendus naît

une bonne ambiance ! Quand la situation se calme parce que tous les jetons ont été lancés, commence une phase de vente qui permet parfois de revendre des épices à des prix plus élevés que ce qu'elles ont coûté. Suit une seconde phase où les épices peuvent être achetées, à des prix parfois raisonnables, parfois prohibitifs, selon le nombre de joueurs qui se sont acharnés pour les obtenir. En tout, un jeu original et familial, bien agréable à jouer. (durée : 30 minutes). 40 €



WOBBLE code 16392 Winning Moves, 1 à 4 jrs, 6 ans – familial

Wobble est un jeu d'adresse original qui se base sur les balancements d'un plateau en plastic (le dessous du plateau est en forme de demi-sphère aplatie). Le moindre poids posé sur un des larges bords influe sur son inclinaison. Et c'est précisément sur ce principe que se joue Wobble. Une balle est posée au centre du plateau et les joueurs, en posant des pièces en plastic sur les bords, tentent de la guider vers la cible qu'ils doivent rejoindre. Le joueur peut poser (ou retirer) autant de pièces que le nombre qu'il obtient au dé. Il peut poser avec douceur ou avec force... mais sans jamais toucher le plateau. Au moyen d'une baguette, il peut aussi chasser des pièces afin d'alléger un côté et diriger la balle vers la cible qu'il vise. Chaque joueur doit réaliser un parcours qui le mène dans un certain ordre vers les 4 cibles. Une variante

permet d'employer des poids plus lourds et les grands experts apprennent à poser leurs pièces durant les mouvements de la boule afin de rendre son trajet plus précis.

Durée : 30 minutes (En stock) 29 euros

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. 20 €

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. 30 €



CARGO NOIR code 16567 (Filosofia, 2 à 5 joueurs, à partir de 9 ans)

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) EN STOCK dès le 12 mars - 45 euros



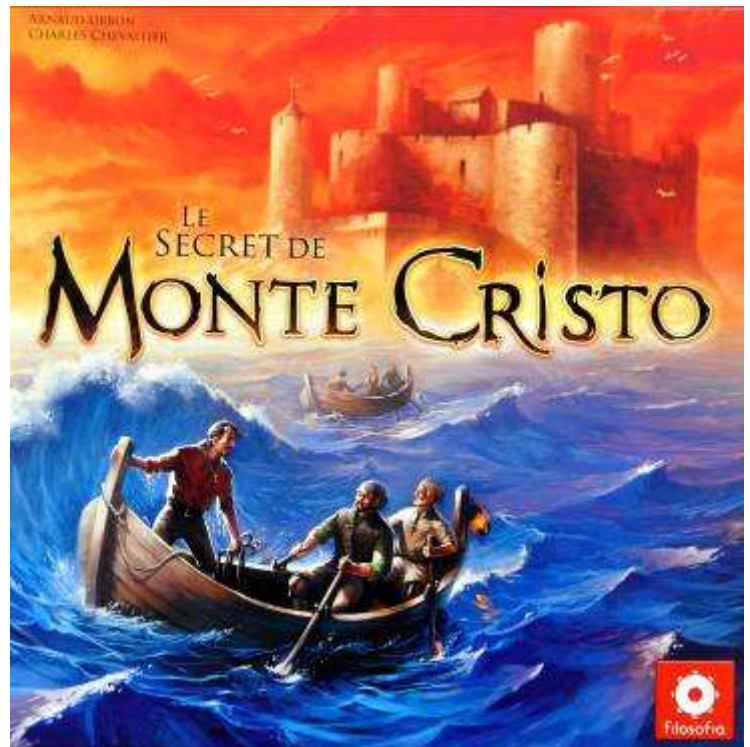
TIC TAC TOE code 16686 Djeco, 2 joueurs, 6 ans – adultes

Nous connaissons tous le jeu du morpion. Djeco nous en donne une version intéressante avec plein de nouveautés : 1) on joue aussi avec la couleur adverse. 2) l'emplacement des 9 cases n'est pas lié à un plateau mais se déplace en fonction des événements qui ponctuent le jeu : carte ou rangée qui disparaissent. 3) des cartes de même valeur peuvent se recouvrir et créer des surprises. Voilà des règles qui bousculent un jeu connu et lui donne une vigueur que nous vous conseillons de tester ! Durée 20 minutes 8 €



MONTE CRISTO (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



2011 SURDIMENSIONNES

LA CATAPULTE COOPERATIVE (set de 2 catapultes + balles) code 16614 Megaform (3 à 6 joueurs, à partir de 8 ans)

Ce jeu se joue par trois. Il ne fonctionne que si les joueurs coopèrent. En utilisant deux catapultes, les joueurs peuvent entreprendre un jeu dans lequel les deux équipes s'entraident. S'ils sont trois, ils s'entraident pour lancer avec adresse différents objets ver un point déterminé ou au-delà d'une ligne. S'ils sont six, installés par groupe de trois sur des îles différentes (des zones qu'on détermine sur le sol et qui se trouvent à au moins 10 m l'une de l'autre), ils se ravitaillent mutuellement de produits que les uns possèdent et qui manquent aux autres. Chaque catapulte est un sac en toile que deux des joueurs tiennent par des poignées latérales. Le fond du sac est prolongé par un élastique que tend le troisième membre du trio. Si l'élastique est tendu puis relâché

d'un coup sec, les objets se trouvent dans le sac et sont éjectés



és dans la direction désirée par les deux joueurs qui tiennent les poignées. Chaque trio doit en effet s'ajuster pour déterminer l'angle et la puissance de leur action afin d'atteindre l'objectif désiré. Les objets lancés seront des balles en plastic ou des petits sacs emplies de grain.

Les catapultes communautaires sont construites dans un matériau solide. Les poignées mesurent 20 cm de long et le corps de la catapulte 28 cm. 36 €

LE CUBE code 16615 (6 à 30 joueurs, à partir de 12 ans)

Un grand cube est préalablement monté (temps nécessaire : 3 minutes). Constitué de tubes en PVC dont les extrémités rentrent dans des angles, il mesure 1,5 m x 1,5 m de côté. Au début du jeu, l'animateur le positionne sur une de ses pointes qu'il dépose sur un petit support circulaire. Dans cette position, l'équilibre du cube est très pointu : un peu plus à droite, un peu plus à gauche... et il tombe. Le but pour les joueurs est de le traverser, précisément sans le faire tomber. Chacun doit, en outre, emprunter un itinéraire propre (autrement dit, deux joueurs ne peuvent pas répéter le même trajet) en entrant dans



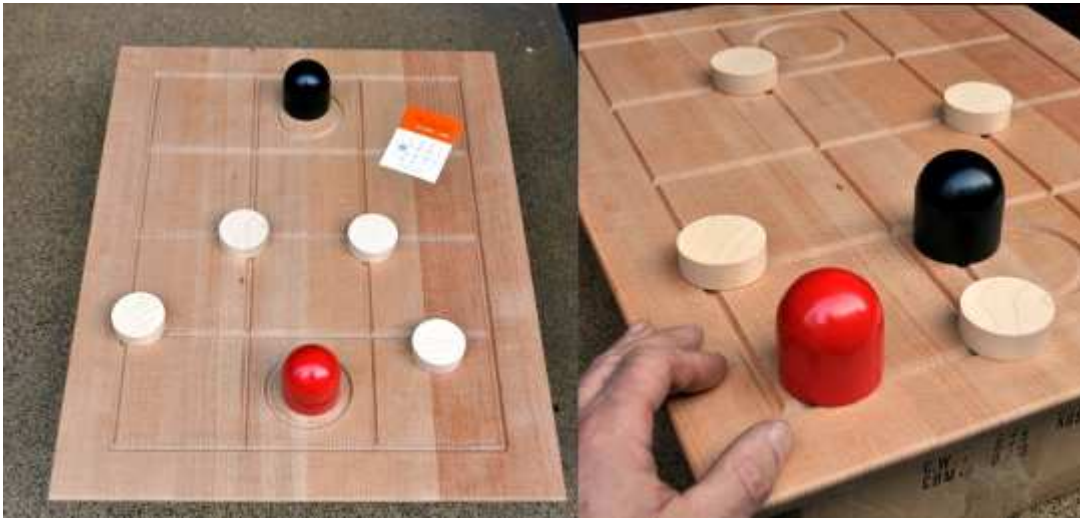
le cube par une face et en sortant par une autre. Si on calcule, 30 traversées différentes sont possibles. Certaines sont faciles, d'autres très acrobatiques voire impossibles sans l'aide des autres joueurs. La coopération ne cesse d'intervenir : qui a besoin de sécurité ? Qui se sent d'attaque pour emprunter les passages plus difficiles ? Qui accepte d'être porté ? Le groupe doit tenir compte des peurs, des possibilités de portage et des différents poids. Si, par inadvertance, le cube est touché, il bascule et se positionne à plat. Dans un tel cas, on le repositionne sur sa pointe et le passage doit être recommencé. Cette sensibilité du cube est remarquable car elle positionne sans cesse le groupe en autocorrection. Chacun doit devenir plus doux, plus attentif ; dans des rôles secondaires mais participatifs, certains surveilleront simplement que tel dos ou tel bras ne touche pas le cube. Si le nombre de joueurs n'est pas élevé (7 au minimum), la consigne sera pour chacun de réaliser trois passages. Le jeu fait soit l'objet d'une victoire communautaire (le défi est gagné que si tous ont réussi) ou d'un score qu'on tentera de dépasser une prochaine fois. Se joue à l'intérieur ou en extérieur. Vent et courant d'air à proscrire. (Durée : 30 minutes + évaluation) 65 €

LOUPO code 16273 (Beleduc, 2 à 4 joueurs, 5 à 8 ans)

Ce labyrinthe en bois mesure 43 cm de diamètre. Chaque côté propose un parcours différent sur lequel des billes peuvent rouler et suivre un itinéraire en boucle. Selon leur matière, les billes roulent plus ou moins vite. La particularité de ce labyrinthe est d'être tenu et actionné de manière coopérative. Quatre trous accueillent des cordelettes et, attachées à ces ficelles, 4 grosses perles servent de poignées. Deux ou quatre joueurs les saisissent à pleine main et, en jouant sur l'inclinaison du labyrinthe, tantôt dans un sens, tantôt dans un autre, entraînent la bille. Celle-ci roule, accélère son tempo, ralentit, suit les méandres, repart en ligne droite. C'est très simple mais très amusant pour de jeunes enfants. Où est ma droite ? Où est ma gauche ? Est-ce toi ou moi qui doit davantage pencher ? (Durée : 10 minutes) 55,5 €



SIA SOLA SURDIMENSIONNE code 16746 (Gehrards, 1 joueur, à partir de 9 ans, 40 défis)



Sia Sola n'a cessé de nous enthousiasmer depuis que nous l'avons découvert en février 2010. Pour rappel, dans chaque défi, le joueur doit permuter de place les pions rouge et noir. Ceux-ci ne

peuvent cependant se déplacer d'une case que s'ils trouvent un signal qui leur permet de traverser la ligne contigüe (un pion blanc à droite ou à gauche). La qualité ludique du jeu étant très grande, nous avons demandé à l'éditeur, Monsieur Gehrards, s'il pouvait nous fabriquer le jeu en taille surdimensionnée. Après quelque hésitation due à son intransigeance sur la finition qu'il recherche pour chacun de ses produits, il a osé et nous propose un Sia Sola surdimensionné en bois massif de 60 cm de long et 3 cm d'épaisseur. Une merveille ! En le touchant, vous découvrirez avec quel art certains éditeurs allemands produisent des jeux qui méritent d'être connus et joués par le plus grand nombre. Les deux pions à permuter ont 5 cm de haut et les 40 défis du plateau classique peuvent être joués « en grand et en beau ». 135 €



MYMINIGOLF code 16645

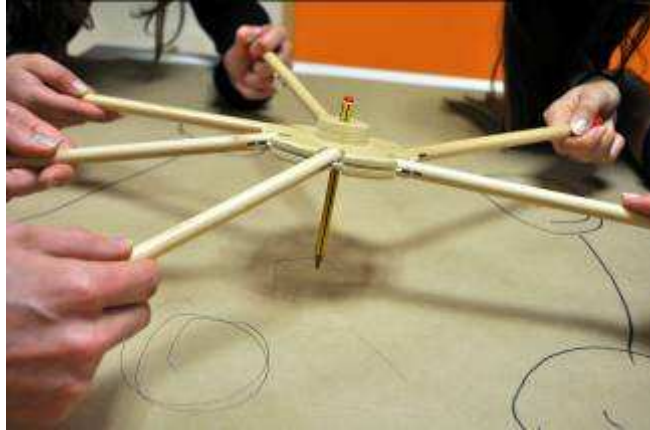
Transportable dans une housse où il se range de manière compacte, ce grand minigolf comporte 13 obstacles dont la qualité, la stabilité et le format vous étonneront. Il se joue autant en intérieur qu'en extérieur. Les obstacles sont construits en plastic ABS. Chacun d'eux mesure facilement 50 cm de diamètre et propose des méandres et des tourbillons comme on en aime dans les jeux de minigolf. **Nous avons fait le**



choix de suréquiper nos minigolfs en incluant un second stick. Ces sticks sont en métal et conviennent aux enfants à partir de 9 ans, aux ados et aux adultes. Sur le site de Casse-Noisettes (www.casse-noisettes.be/shop), il vous est possible de regarder une vidéo sur la mise en place du minigolf et sur ses obstacles. Le jeu est livré avec de vraies balles de golf. Si vous en désirez davantage et que vous n'en trouvez pas dans votre région, nous avons prévu un stock pour les demandes supplémentaires. Complet avec housse, plan de rangement et **2 sticks en métal au lieu d'un seul.** 245 €

PORTE CRAYON COOPERATIF code 6464 (ISCHEIN, 2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans)

Possible pour un public plus jeune que celui qui emploie le crayon coopératif, ce jeu est constitué d'une plaque en bois d'un diamètre de 15 cm au milieu de laquelle est percé un trou qui accueille un crayon ou un marqueur fin. Un système ingénieux de joints le



maintient bien en place. Cette plaque est prolongée par de courts bâtons terminés par des boules qui servent de poignées. Les joueurs les tiennent (de 2 à 6 joueurs) pour guider ensemble le crayon ou le marqueur sur une feuille de dessin. Le jeu se joue assis de manière à garder dans le champ de vision la feuille de dessin. Les possibilités d'exploitation ressemblent à celles du crayon coopératif : dessiner ensemble, sortir d'un labyrinthe, jouer à Pictionary. Notre exploration nous a fait découvrir d'autres exploitations liées à la rigidité de l'objet. Introduisez, par exemple, une spatule en bois à la place d'un crayon. Tenus par deux joueurs, le porte-crayon peut alors être basculé de manière à positionner la spatule de manière horizontale. Si une petite balle est posée sur la spatule, c'est en coopération que les deux joueurs devront la transporter. La spatule permet également de guider des objets qui roulent si les joueurs l'utilisent comme une batte. 16 €

BRACELETS COOPERATIFS (set de 2 paires) code 16728 (IOLE, 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans)

Les joueurs jouent par paire. Dans chaque couple, un premier joueur glisse ses poignets dans les « demi menottes » en bois qu'il reçoit ; celles-ci sont reliées entre elles par une cordelette d'une longueur de 1,80 m. Son partenaire fait ensuite de même en suivant précisément les instructions suivantes : lorsqu'il a glissé son poignet dans la première menotte, il fait passer sa cordelette entre celle de l'autre joueur et le corps de celui-ci... puis enfle son poignet dans la seconde menotte. Cela veut dire que les cordes des deux joueurs s'entrecroisent. Et le jeu peut commencer ! Chaque couple essaie de se séparer sans couper la corde ni retirer les menottes. Quelle gymnastique ! Quel spectacle ! Impossible ! disent certains. Pourtant il existe bien une solution. En attendant, joueurs et spectateurs sont morts de rire devant tant de contorsions ! Le matériel est très beau et le serrage des menottes à partir d'éléments en bois (billes, anneaux) glisse avec aisance sans jamais faire mal. Le jeu comprend 4 menottes et permet à deux couples de jouer simultanément. (Durée : 5 à 10 minutes) 18 €

POMELA XXL code 16727 (Beleduc, 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)

Pomela est un drôle de jeu. Sur le principe, c'est simple : deux enfants s'entraident pour cueillir des pommes et les transporter vers un panier. Le jeu est drôle parce que les enfants ne peuvent saisir une pomme et la porter qu'en s'entraident. Chacun dispose d'une cuillère incomplète (voyez la photo) qui n'est efficace que si son extrémité est maintenue contre l'extrémité d'une autre cuillère incomplète. Les enfants doivent donc coordonner le maintien de leur cuillère pour saisir la pomme, la soulever et la transporter. Si l'un des deux relâche la coopération, soit en s'éloignant, soit en changeant de niveau, la pomme tombe sur le sol et tout est à recommencer. Un grand arbre en bois accueille les pommes en début de partie. Les pommes sont de grosses boules en bois. Déposées dans un vrai panier, elles se transforment au fil du jeu en pots de confiture ! Pomela se prête bien pour des fêtes du jeu, des animations d'anniversaire et des défis dans le cadre de jeux de camp. Durée : 15 minutes 189 €

ATTRAPE ARAIGNEE - SPINDADDER code 16781 (BEX, 2 à 8 joueurs, à partir de 9 ans)

Une sorte d'échelle basse (80 cm de haut), à trois barreaux, est posée à une distance plus ou moins grande selon l'âge des joueurs (de 4 à 10 m). Tour à tour, chacun lance deux balles reliées par une corde d'une trentaine de cm. Le but est d'enrouler la corde sur un



des trois barreaux, avec une préférence pour le plus bas qui rapporte un score plus élevé. Les balles ont une double fonction : leur poids entraîne la corde dans la direction qu'on leur donne et, lorsque la corde heurte un des barreaux, les balles, arrêtées dans leur élan, reviennent en arrière et enroulent la corde autour du barreau. Un résultat visuellement très agréable qui se joint au plaisir d'avoir réussi. Le Lancer de l'Araignée est un jeu traditionnel suédois.

Le matériel fourni comprend une échelle en bois et son pied qui lui permet de tenir verticalement ; Ainsi qu'un set de 3 « araignées ». D'autres araignées peuvent être achetées en pièce de rechange. 38 €



2011 ADOLESCENTS & ADULTES

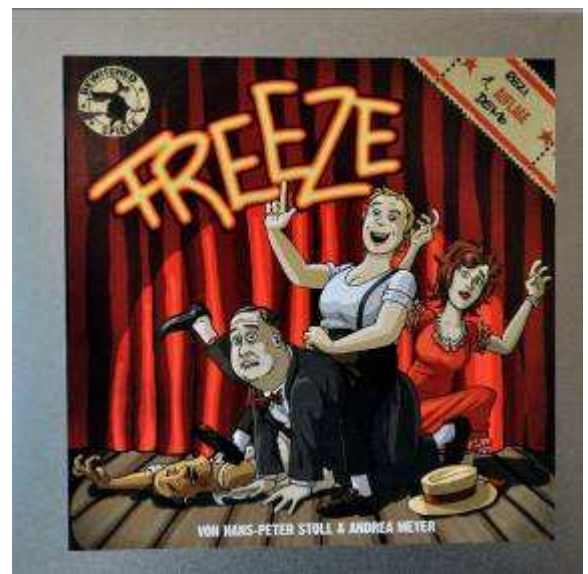
FREEZE code 16264 (BE
WICHTED, 5 à 10 joueurs, à partir
de 14 ans)

Freeze est un jeu d'improvisation qui se joue dans un groupe qui compte au moins 5 joueurs. Sur un thème donné, 4 joueurs, tour à tour, sont les acteurs et reçoivent une consigne secrète. Par leurs réparties et par leur jeu, ils

doivent exprimer leur position sociale sans en trahir l'identité. Dans un contexte déterminé (un hôtel, par exemple), il est toujours possible de se situer dans l'ordre de la hiérarchie. Si votre position secrète est d'être le n° 1, vous devrez décider si vous êtes le client ou le directeur de la banque. Si vous êtes le n° 4, il faudra avoir des réactions et des réparties qui seraient celles de la femme de ménage ou du garçon qui porte les valises. Lors de la courte improvisation, les joueurs doivent se parler et se répondre en essayant de respecter leur position respective. Ils doivent en plus – au même titre que les spectateurs – tenter de deviner qui occupe les différentes positions (1, 2, 3 ou 4). Les thèmes sont très divers (banque, école, boucherie, etc.). Un jeu à recommander en milieu ados. Livré en coffret métal. 28 €

LANCASTER (Queen Games, 2 à 5 joueurs, à partir de 11 ans)

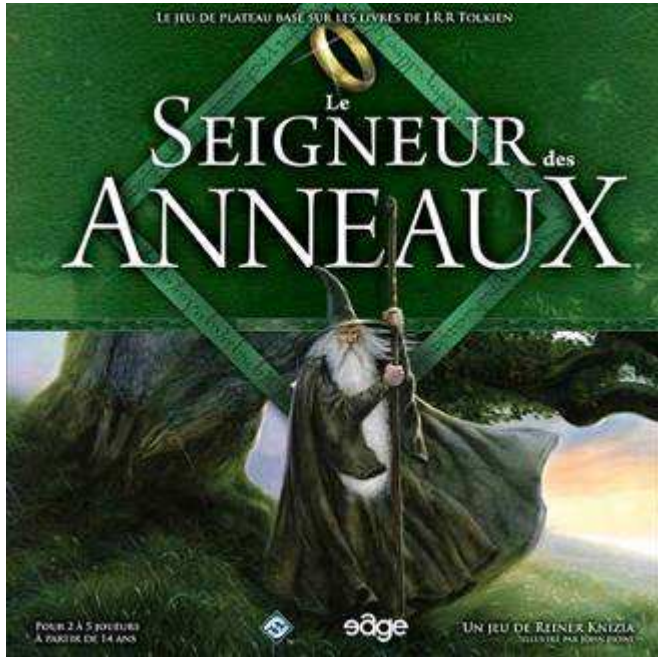
LANCASTER nous emmène dans l'Angleterre de 1413. Les joueurs cherchent à seconder le nouveau roi, Henry V, en faisant intervenir leurs chevaliers dans les lieux qui rapportent du pouvoir ou des faveurs royales : dans les diverses provinces du royaume, au sein du château et dans les conflits avec la France. Ces positions valent d'autant plus de points de victoire qu'elles sont valorisées par les lois qui sont en vigueur. Or c'est précisément ici que Lancaster se révèle être un jeu original. Tout au long de la partie, des nouvelles lois sont proposées et les joueurs, par un système de vote, doivent se prononcer pour leur adoption ou leur rejet, selon leur intérêt. Le rejet d'une loi signifie qu'une des trois lois en vigueur durant la manche précédente reste d'actualité. L'adoption d'une nouvelle loi signifie qu'une des trois lois en vigueur de la manche précédente disparaît et que de nouvelles situations dans le jeu rapporteront des avantages ou des points de victoire : par exemple, avoir des chevaliers engagés dans deux conflits avec la France ; ou jouir du droit d'échanger 1 pièce d'or + un écuyer contre trois points de victoire. Les joueurs sont dès lors très attentifs à créer avec leurs chevaliers des situations qui s'accordent avec les gains et les récompenses qu'offrent les lois en vigueur ou, a contrario, d'empêcher leurs adversaires d'en profiter. Les lois sont votées au parlement et certains joueurs, par leur manière de jouer, parviennent à davantage influencer le scrutin. En tout cela, Lancaster est un jeu de gestion, sans hasard ni dés. L'abondance du matériel



ne rend pas le jeu difficile mais permet à tous d'envisager des stratégies très diverses. Lancaster convient aux joueurs qui aiment Puerto Rico ou Agricola. Durée : 2 heures.

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX code 28
(Fantasy Flight Games, 2 à 5 jrs, à partir de 10 ans)

Voici la réédition de l'excellent jeu coopératif qui nous met dans les pas des hobbits. Chaque joueur entre dans la peau d'un personnage et éprouve la solidarité d'un groupe déterminé à traverser les 4 plateaux successifs du jeu. En chemin, des épreuves les attendent et la coopération est incontournable pour rassembler les talismans et les artefacts qui les en préserveront. Un cinquième plateau apporte une grande tension dans les parties en montrant en permanence le danger (Sauron) qui ne cesse de se rapprocher des hobbits. Il n'est pas rare, d'ailleurs, que certains doivent sacrifier leur vie pour sauver le porteur de l'anneau et découvrir qu'en permettant à un seul de gagner, tous gagnent ! Un jeu à réserver aux familles et groupes de jeunes prêts à intégrer une règle d'une



certaine difficulté sans qu'elle soit du plus haut niveau. (de 45 minutes à 2 heures). – 35 euros

SPOT code 16559 (ADLUNG, 2 à 10 jrs, 10 ans – adultes)

Dans la grande ligne du jeu SET, ce jeu de cartes provoque notre déduction visuelle. Chaque carte affiche une série de trois motifs dont les formes sont rondes ou carrées et de couleur rouge, bleue ou verte. Lorsque des cartes sont exposées sur la table, le but est d'être le premier à crier « SPOT ! ». Ce cri de victoire est autorisé lorsqu'on trouve une série de 3 cercles ou de 3 carrés, de même couleur et dont les positions sont croissantes (un petit, un moyen et un grand). De plus, la position du motif doit être semblable : en milieu de carte ou positionné dans un angle. Chaque fois qu'un spot est trouvé, une des cartes qui le compose est capturée et devient un point pour le joueur observateur. Un jeu « petit format », facile à emporter pour mettre de l'ambiance entre adolescents et adultes. 8 €



LES JEUX SUIVANTS ARRIVERONT AU MAGASIN QUAND ILS SERONT EDITES.

Ne les commandez pas avant de connaître leur disponibilité

En cours d'année : COTE ENFANTS

RAPIDO METEO Djeco, 2 à 4 jrs, à partir de 5 ans

Un joueur tire une carte secrète et la décrit aux autres : Aujourd'hui, il fait froid et Théo l'ours a mis un pantalon de la même couleur que sa chemise + un bonnet bien chaud. Les enfants enregistrent silencieusement la description. Ensuite, au signal, chacun d'eux essaient d'habiller Théo en respectant ce qu'il a entendu. Il dispose pour cela d'habits en carton qui s'ajustent sur un petit ours dont le design vous séduira certainement. Un jeu qui lie *écoute* et *mémoire*. Durée : 15 minutes

ZIRKUS STAPELIX Kosmos, 2 à 4 jrs, à partir de 5 ans.

Êtes-vous capable de faire reproduire un spectacle dont vous avez vu la description sur une carte ? Sur la dite carte, 5 éléments sont disposés d'une manière très précise : le dompteur, les le phoque rouge et le phoque jaune, les ballons et les tonneaux. Mémorisez bien la disposition, qui est sur qui... car la carte est retournée et vous devez la reproduire au moyen des éléments en bois qui sont à votre disposition sur la piste circulaire du cirque. Adresse, mémoire et concentration sont au rendez-vous de ce jeu qui parle de haut et de bas, de droite et de gauche, d'avant et d'arrière. Durée : quelques minutes

LITTLE SHARK Chelona, 2 à 4 joueurs, à partir de 4 ans

Le requin guette et les poissons sont en danger. Ils demandent l'aide de la pieuvre qui accepte de cracher 9 fois son encre pour aveugler le requin. Mais le requin est rapide : parviendra-t-il à manger tous les poissons avant d'être empêché par l'encre de la pieuvre ? Entre verger (les 9 morceaux du requin) et petit verger (sous quel poisson se trouve une réserve d'encre ?), ce très beau jeu coopératif renouvelle les thèmes connus. Le matériel de l'éditeur grec est un régal de fraîcheur : plateau rond aux tonalités marines, requin bien stylé qui se couvre d'encre et petits poissons en bois. Durée : 20 minutes (Parution vers la fin du printemps 2011)



RICK LE GEANT Haba 4691 (Haba, 2 à 4 jrs, à partir de 6 ans – familial)

Les nains vont de ville en ville pour gagner leur vie. Comme ils sont malins, ils voyagent à l'œil sur les épaules d'un géant. Le joueur dont c'est le tour fait progresser le géant à grandes enjambées vers la ville où une pièce d'or l'intéresse. Encore faut-il qu'il évalue correctement la capacité du géant à passer d'une zone à l'autre : les villes sont, en effet, séparées les unes les autres par des forêts et des montagnes

qu'il faut enjamber et des lacs qu'il faut contourner. 24,5 €

En cours d'année : COTE FAMILIAL

TIRANNIK Djeco, 4 joueurs, 9 ans – adultes

Voici la version « Monsieur le Président » de la firme Djeco. Chaque joueur reçoit un rôle qui le situe sur une échelle sociale : mage, magicien, apprenti magicien ou serviteur. Le jeu commence par une inégalité flagrante : le serviteur doit donner ses deux meilleures cartes au mage qui lui donne en échange sa moins bonne ; magicien et apprenti magicien font de même.

Le rêve naturel de ceux qui ont les rôles les moins bons est de s'élever sur l'échelle sociale et, au mieux, de devenir le mage ou le magicien du prochain tour. Le jeu se joue par petits rounds durant lesquels il faut enchérir en posant une meilleure combinaison de cartes ou passer. Dès qu'un joueur est parvenu à se débarrasser de toutes ses cartes, il est nommé *prochain mage*. Les autres continuent cependant de jouer pour déterminer les autres attributions. Dès que la règle est comprise, c'est un jeu joyeux où des joueurs attentifs parviennent à retourner des situations malheureuses. Durée : 30 minutes

LION SHOGI Djeco, 2 joueurs, 7 ans – adultes

L'âge que nous recommandons est beaucoup plus élevé que celui que propose l'éditeur. Nous nous trouvons ici devant un jeu qui demande une grande capacité d'extrapolation. Djeco a acheté ce jeu à une femme japonaise et le design enfantin ne devrait pas vous abuser. Le but est de prendre le lion adverse avec n'importe laquelle de ses pièces : poussin (qui deviendra poule), éléphant, girafe ou

lion. Chaque animal dispose de plus ou moins de possibilités de déplacement, le lion étant le plus fort puisqu'il peut se déplacer d'une case dans tous les sens.

Un jeu intéressant mais très stratégique dans lequel les animaux capturés – excepté le lion - peuvent revenir en jeu. Durée : 20 minutes

PIRATES Djeco, 2 à 4 jrs, à partir de 6 ans

C'est le jeu qui nous a le plus séduits dans la collection 2011 de Djeco. Chaque joueur reçoit quelques missions secrètes et tente de les réaliser sur une île. Une mission, c'est par exemple aligner une pierre précieuse suivie de 2 arbres. Tour à tour, les joueurs puisent dans les trois talons de petits objets (pierres précieuses, maisons, arbres) et les posent sur le plateau. L'intérêt du jeu est naturellement de se servir de ce qui est déjà posé (par soi-même ou par les autres) et d'arriver, comme au scrabble, sur des cases qui multiplient les gains possibles : case *maritime*, case *coffre*, case *dé* ou case *carte*. C'est simple, beau, rapide, agréable... Durée : 20 minutes

MELIMAGIC Djeco, 2 à 4 jrs, 6 ans – famille

Il faudrait vérifier à l'usage si le cadre séduisant de ce jeu tient la route : les 3 cartes des joueurs sont insérées dans des baguettes magiques et les dés affichent des faces qui permettent de faire *abracadabra* de multiples façons. Pour chacun, le but est de faire apparaître des paires de lapins semblables. Pour cela, il faut voler chez les autres et se souvenir de ce que les autres ont cachés dans votre propre jeu.