

Servis avec ou sans plateau...

Jeux de cartes ou jeux de plateau, voici une sélection de jeux de société destinés aux enfants de moins de 12 ans et qui, par leur qualité et leur originalité, se démarquent en cette année 2006.

> Une sélection réalisée par Ludoo

Dès 2 ans

Junior Pictolino (Ravensburger)

2 joueurs et plus
Un jeu de classement et de placement qui, avec ses beaux grands pions, stimule l'observation, la concentration et l'expression orale des tout-petits.

Dès 3 ans

Mes dominos dalmatiens (Mega Bleu)

2 joueurs et plus
Un jeu de dominos classique, où les pièces, en plastique, ont des formes de dalmatiens. Un jeu pour apprendre à observer, compter et associer.

Katamini (Dj Games)

1 à 2 joueurs
Katamino, le casse-tête intelligent sous forme de puzzle évolutif, est désormais adapté aux tout-petits. Le principe est identique: positionner des pièces de bois sur un plateau en respectant un modèle, dicté par une carte. Se joue soit seul, soit face à un adversaire, la rapidité entrant alors en ligne de compte. Un jeu où les plus âgés ne sortent pas nécessairement toujours gagnants.

A l'aide d'une catapulte et d'une bille en bois, les joueurs doivent aider les animaux à se cacher dans la paille. Le jeu se corse ensuite lorsqu'il faut, avec un peu de stratégie, de mémoire et de dextérité, retrouver tout ce petit monde. Animation garantie pour toute la famille.



Mini Verger (Haba)

Le célèbre jeu coopératif - qui fête cette année ses 20 ans - sort en version de voyage, dans une jolie boîte en métal. Les joueurs doivent toujours parvenir à s'entendre pour cueillir les fruits du verger avant que le corbeau n'apparaisse...

Oudordodo (Djeco)

2 à 4 joueurs
Un petit jeu de cartes qui met en scène Dodo, le petit oursin qui dort, caché, chez un petit animal. Les plus astucieux parviendront à le retrouver en posant des questions et en procédant par élimination.

Gare aux renards (Haba)

2 à 4 joueurs
Ferdinand le fermier s'est équipé d'un lance-grains pour nourrir ses poules. A tour de rôle, les joueurs utilisent la petite catapulte et envoient un grain dans la case du plateau de jeu qu'ils jugent la plus intéressante afin de permettre ensuite à leur poule de ramasser le plus de points. Mais attention, lorsque le renard pointe le bout de son nez, toutes les poules doivent se précipiter dans leur



Hi Hi Hi (Djeco)

gorie d'objets? Un tout bon jeu d'exploration visuelle et de rapidité qui amusera aussi bien les enfants que les ados et les adultes. Peut se jouer en équipes, en version coopération, mais également en solitaire.

Hi Hi Hi (Djeco)

2 à 4 joueurs
Six petits lutins traversent la dangereuse Forêt des sortilèges pour atteindre le Pays des merveilles! Mais les horribles sorcières guettent. Les joueurs doivent profiter des cases spéciales pour accélérer leur cheminement... à moins qu'ils ne soient obligés de reculer! Tout au long du jeu, la couleur des lutins de chaque joueur est gardée secrète, ce qui favorise le suspense. Un jeu de plateau, joliment décoré, qui fait appel à la mémoire et à la stratégie.

Alarme (Ravensburger)

1 à 4 joueurs
Au départ, les neuf pompiers de couleur sont posés face cachée sur la table. A chaque tour, les billes de couleur du camion de pompier sont secouées, ce qui détermine l'ordre selon lequel les pompiers doivent entrer en action. Ceux-ci doivent être retournés dans le bon ordre avant que les neuf

meules de foin ne soient embrasées. Un jeu original et intéressant, qui nécessite de la mémoire et un brin de chance.

Daddy Cool (Zoch)

2 à 6 joueurs
Après avoir peint les igloos... au hasard des coups de dé, six oursours et Daddy Cool tentent de rejoindre leur famille pour aller se la

Giro Galoppo (Selecta)

2 à 5 joueurs
Cinq cavaliers participent à un concours hippique... où rien ne se déroule comme prévu puisque les chevaux se bousculent, délogent leurs adversaires. Pour remporter cette course périlleuse, les joueurs doivent se servir des cartes de course qui vont déterminer leur allure. Excellent jeu familial pour les fervents des jeux de parcours.

La grande parade (Interlude)

2 à 4 joueurs
Le but de ce jeu de cartes est de réussir la plus longue parade d'artistes. Il s'ensuit un défilé joyeusement festif de prestidigitateurs, d'otaries, de clowns, d'acrobatas, d'ours ou d'éléphants... Mémoire, sens tactique et prises de risque sont nécessaires pour mener à bien cette folle aventure.

Doktor Schlüsselbarst (Zoch)

2 à 5 joueurs
Après une rencontre de magiciens, le fameux docteur en alchimie rentre chez lui. Cependant, il a oublié la formule pour ouvrir les portes de son château. Vite, il doit trouver les clés adéquates dans son sac ainsi que les bonnes bouteilles d'élixir. Qui parviendra à aider le docteur à concocter sa potion magique? Un jeu qui nécessite déduction et vivacité.

La nuit des magiciens (Drei/Magier Spiele)

2 à 4 joueurs
Ce jeu offre une ambiance magique dans l'obscurité. Recouvert par un feu, le centre du plateau surélevé présente un anneau de lumière, venant des chaudrons des sorciers, des



Dès 7 ans

Pinates (Ravensburger)

en trois dimensions, qui mêle adresse et réflexion.

Panic au poulailler (Ravensburger)

2 à 4 joueurs

Dans la boîte qui sert de poulailler, c'est la panique: tout en haut, le coq s'est installé dans le nid et refuse de bouger! Mais les poules ne comptent pas se laisser faire et grimpent pour le déloger. D'une boîte de paille à l'autre, chaque joueur déplace ses poules et tente d'arriver le premier au nid, en se protégeant derrière certains objets protecteurs: tonneau, seau, pot à lait ou arrosoir. Un jeu, tout en plastique, amusant et familial.

Gare aux renards (Haba)

Dès 4 ans

Calypto (Ferti Games)

2 à 6 joueurs

Un terrible courant a emporté les poissons jeunes et imprudents vers le grand large avant qu'ils ne tombent prisonniers d'un filet. En s'aidant de leur mémoire, les joueurs devront délivrer un maximum de poissons. Très beau jeu coloré, avec des règles facilement adaptables selon l'âge des enfants. Mémoire, raisonnement et déduction donnent à chacun les mêmes chances de gagner.

Go Teddy Go (Ravensburger)

2 à 4 joueurs

Des ours de toutes les couleurs jouent à cache-cache sur un plateau mobile. Lorsque le dé indique la tête d'ours, les joueurs font glisser le plateau, ce qui fait apparaître les cachettes. L'ours qui se trouve sur une case "cachette" disparaît alors dans la grotte en rigolant. Le premier à cacher sa bande d'ours gagne la partie. Règles adaptables pour les tout-petits.

Turbulento (Selecta)

2 à 4 joueurs

Un grand jeu de cache-cache est organisé dans les meules de foin de la ferme.

Dès 5 ans

Le safari de Luigi (Haba)

2 à 5 joueurs

Luigi croise lions, singes, éléphants et perroquets: l'un se dandine, l'autre saute en l'air ou bat des ailes... Les joueurs doivent se souvenir des actions des animaux et les imiter correctement afin de glaner des pièces. Un jeu de mémoire et de mouvement qui met une certaine ambiance.

Affaire de flair (Haba)

2 à 4 joueurs

Trouver la truffe d'or... tel est le but de ce jeu original et amusant. Pour cela, il faut attraper, avec un groin aimanté que l'on place sur son nez, des cartes représentant des champignons. Et l'adresse ne suffit pas puisqu'il faut aussi un brin d'observation, car seuls les champignons comestibles doivent être conservés. Le tout en un temps limité. Un jeu d'ambiance hilarant, à savourer en famille, ou entre amis.

doivent franchir des plaques de glace. Un jeu dont l'originalité réside dans le choix qui consiste soit à continuer à jouer, soit à se contenter des gains déjà obtenus.

Go go go (Schmidt)

2 à 5 joueurs

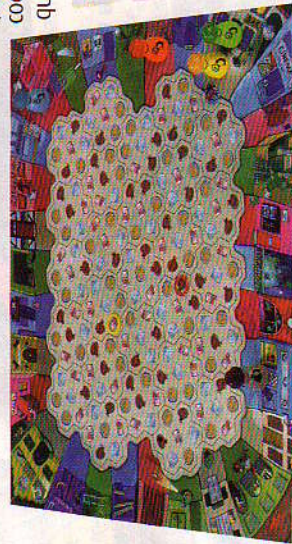
Cinq animaux rentrent à la maison en auto, à vélo, en rollers ou sur des échasses. Le gagnant est celui qui parvient à rassembler quatre animaux. Mais attention, seul le premier à avoir la main sur la carte pourra l'emporter! Un jeu qui s'accompagne de grands éclats de rire.

Dès 6 ans

Project X (Lauwersgames)

2 joueurs et plus

Un jeu belge dont le plateau est formé de neuf grands cartons réversibles, représentant une multitude d'objets et de personnages. Le principe étant de retrouver des détails se rapportant à un thème précis. Ainsi, qui sera le premier à trouver le coffre en bois, les serpents ou le matériel médical parmi tout ce bric-à-brac? Ou encore, qui repêrera, en 30 secondes, les occurrences d'une caté-



différentes tailles. L'originalité de ce jeu réside dans le fait que le centre, les chaudrons et les magiciens sont lumineux. Chacun devra conduire son magicien au centre du plateau, le poussant délicatement parmi les obstacles. Si une pièce tombe du socle, c'est au joueur suivant de tenter sa chance. Passera, passera pas? Lorsque le jeu n'est pas utilisé dans l'obscurité, la vision des pièces permet réflexion et adresse.

La nuit des magiciens (Drei Magier-Spiele)

2 à 4 joueurs

Passera, passera pas? Lorsque le jeu n'est pas utilisé dans l'obscurité, la vision des pièces permet réflexion et adresse.

Stixx (Goliath)

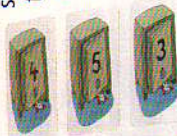
2 à 4 joueurs

Avec stratégie et bluff, il s'agit de ramasser un maximum de bâtons de sa propre couleur afin de gagner la partie. Mais attention, cette couleur ne doit pas être divulguée aux adversaires...

Chercher le code (Haba)

2 à 4 joueurs

Les joueurs se mettent dans le peau d'un détective qui doit attraper Jo le cambrioleur. Pour ce faire, ils doivent repérer, sur le plateau de jeu, les indices qui leur permettront de trouver le code le plus long. Un jeu original, qui fait appel à la rapidité et au sens de l'observation, et qui propose deux niveaux de difficulté.



Chercher le code (Haba)

2 à 6 joueurs

La mer des Caraïbes est sillonnée par des pirates dont le but est de s'emparer d'un maximum de trésors pour les ramener au port. Pour cela, chaque joueur doit attaquer les bateaux et les repaires de ses adversaires, mais surtout, faire des choix puisque les capacités des navires sont limitées... Un jeu tactique où la chance entre en jeu, mais où la stratégie est aussi indispensable. Bonne ambiance assurée.



Pirates (Ravensburger)

Patarey, le jeu (Fun Frag)

3 à 6 joueurs ou plus, en équipes de 2

Ce jeu commence par une séquence de bricolage puisque les joueurs doivent fabriquer leur propre pion avec de la Patarey, cette pâte à modeler qui ne colle ni aux mains ni à la table et qui est délicatement malléable. Le jeu peut ensuite commencer: une carte et un dé indiquent au joueur l'objet à modeler, en moins d'une minute. Le premier à le reconnaître aura le droit de lancer le dé pour fixer le nombre d'avancées. L'endroit où le joueur se trouve sur le circuit déterminera les particularités de la partie: modelage debout sur un pied, sans poser l'objet à sculpter sur la table, modelage avec une main... Ambiance garantie, en famille ou entre amis.

Guide Liguieur 2006 des jeux de société

Le Bloq (Goliath)

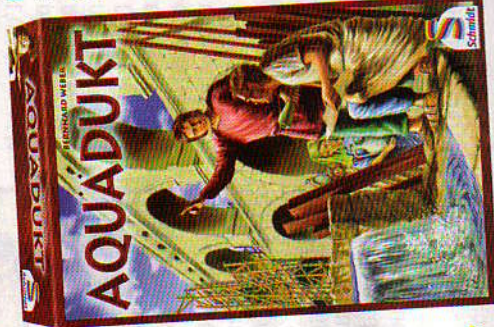
2 à 4 joueurs
Un jeu où il faut empiler des blocs sur un plateau, qu'il faut remplir astucieusement afin de l'emporter. Penser, planifier, bloquer l'adversaire, isoler un maximum de cases, tout cela permet de remporter la partie. Un jeu de stratégie en trois dimensions, simple mais passionnant. Rebondissements garantis!

rents terrains et de les relier à une source. En effet, non alimentées en eau, même les maisons les plus luxueuses sont sans valeur. A chacun de trouver la bonne tactique: le dé spécial détermine le terrain et le joueur a le choix entre bâtir des maisons, ouvrir une source ou poser des canaux qui sont symbolisés par des bâtonnets bleus. On peut profiter des projets de ses adversaires et ainsi totaliser le plus de points. Très bon jeu, facile à comprendre, avec du beau matériel, qui nécessite un mélange bien dosé de hasard et de stratégie. Plait autant aux adultes qu'aux plus jeunes.

Du Balai (Asmodée)

2 à 6 joueurs
Plongez dans le monde fantastique des sorcières. Les plus jeunes choisiront le pion Sofia

Beaumorceau et laisseront aux autres Augustine Mange-tout et Renée Tranchegorge. Mémoire, rapidité et sens de l'observation sont nécessaires pour parvenir à bout du parcours maléfique qui attend les joueurs... Un jeu présenté de manière originale, puisque sa boîte est en forme de livre. L'assimilation des règles nécessite néanmoins un petit effort.



Aqueduc (Schmidt)

2 à 4 joueurs.
Le but du jeu est de bâtir des maisons sur diffé-

Aqueduc (Schmidt)

Dès 8 ans

Pinguin (Phalanx Games)

2 à 4 joueurs
Sur une banquise formée de soixante blocs de glace, une bande de pingouins gloutons s'adonne à la pêche. Le gagnant est celui qui rapportera le maximum de poissons. A chaque tour, les joueurs empochent le glaçon qu'ils quittent, ce qui provoque le rétrécissement de la banquise... et l'isolement de certains pingouins. A chacun de choisir les blocs les plus riches en poissons, tout en évitant d'être bloqué ou isolé. Un tout bon jeu de stratégie.



Ringz (Blue Orange)

2 à 4 joueurs
Des anneaux multicolores de tailles différentes et des bloqueurs nous entraînent dans une course à la conquête de territoires. Pour l'emporter, il faut placer judicieusement ses anneaux et repousser l'adversaire afin de l'isoler. Un jeu de réflexion et stratégie abstraite, piloté par une dose de hasard.

Dès 10 ans

Objets trouvés (Asmodée)

De 4 à 9 joueurs
Jeu d'expression et de communication qui utilise

de vrais objets comme support. Il s'agit d'exprimer des mots, des idées, des phrases... à l'aide d'objets aussi hétéroclites qu'une pince à linge, une brosse à dents, une jambe de poupée, une plume... Un jeu plein de poésie, d'imagination, de créativité, de logique, voire de nonsense... jeu familial et d'ambiance, qui surprend par son originalité et procure beaucoup de plaisir!

Vitrail (Cocktail Games)

2 à 4 joueurs
Un casse-tête qui se présente sous la forme de petits ronds colorés, sur des carrés de plastique



Vitrail (Cocktail Games)



Cette sélection a été réalisée par Gabrielle Rennoir, Francine Gillon, Sybille De Keukeleire, Nicole Lambourg, Arienne Everaerts, Isabelle Dessaint et Bénédicte Hanot, des ludothécaires membres de Ludo, l'association qui fédère les ludothèques de la Communauté française. Info: 02/733 85 00 ou www.ludotheques.be

transparents. Le but étant de reconstituer une combinaison de points colorés résultant de la superposition de plusieurs vitres différentes. Ainsi, deux ronds superposés se masquent mutuellement tandis que deux ronds juxtaposés s'additionnent sur le dessin obtenu par transparence. Qui sera le plus rapide à tourner et retourner dans le bon sens ses quatre vitreaux? ■

Les grands classiques, incontournables...

La mission était... quasi impossible: à côté des nouveautés présentées dans cette sélection, pointer dix jeux de société qui ont marqué dans les années

1940-1950. Existe également en version 4 joueurs.

6. Piquin (Phalanx Games)



dans cette sélection, pointer dix jeux de société, qui sont sortis dans les rayons des magasins depuis des années déjà, mais qui, par leur qualité ou leur originalité, sont indémodables, voire inédits. Bref, des boîtes de jeu qui sont des grands classiques et qui méritent de figurer dans les armoires de tout amateur de jeux. Une liste de laquelle ont volontairement été écartés les classiques des classiques comme les jeux de dames, de cartes, de l'oie, de petits chevaux... Voici donc ce choix, forcément subjectif...

1. Le Verger (Haba)

2 à 4 joueurs, dès 3 ans



Le plus célèbre des jeux de coopération, où les joueurs doivent s'associer afin de terminer leur cueillette avant l'arrivée du corbeau.

2. Puissance 4 (MB)

2 joueurs, dès 5 ans

Un jeu de stratégie abstraite où le premier à réaliser un alignement de quatre pions l'emporte. Des parties très courtes qui exigent stratégie et concentration et où les plus jeunes ne sont pas nécessairement toujours perdants...

3. Taboo Junior (Hasbro)

4 joueurs et plus, dès 8 ans

Un jeu dont le but est de faire deviner un mot à ses partenaires, sans prononcer certains mots figurant sur une liste. Un jeu qui met de l'ambiance, à coup sûr.

4. Rummikub (Parker)

2 à 6 joueurs, dès 8 ans

Une variante du célèbre jeu de rami, qui se joue avec des plaquettes en plastique. Un jeu qui associe stratégie et un brin de chance pour former des combinaisons de chiffres.

5. Abalone (Hasbro)

2 ou 4 joueurs, dès 8 ans

Un jeu de stratégie où il faut pousser des billes blanches et noires afin de faire sortir les billes de l'adversaire du plateau de jeu. Exige concentration et ré-

6. Pique plume (Gigamic)

2 à 4 joueurs, dès 4 ans

Un jeu qui repose essentiellement sur la mémoire et où chacun des joueurs doit faire évoluer sa poule, afin qu'elle rattrape son adversaire et ainsi, lui pique... une plume. Le matériel (des poules en bois, des cartes avec des dessins) est de toute beauté.

7. Uno (Mattel)

2 joueurs et plus, dès 4 ans

Un petit jeu de cartes tout simple, descendant du 8 américain, et plein de rebondissements. Il a l'avantage d'amuser aussi bien les petits que les plus grands.

8. Passe Trappe (Ferti)

2 joueurs, dès 5 ans

Un jeu d'adresse rapide, excitant et convivial. Le but étant d'envoyer ses cinq palets dans le camp adverse en moins d'une minute.

9. Colons de Catane (Kosmos)

2 à 4 joueurs, dès 10 ans

Un jeu où il faut construire des routes et des colonies en collectant des ressources naturelles. Stratégie, anticipation et négociation avec ses adversaires sont nécessaires.

10. Les loups-garous de Thiercelieux (Asmodee)

8 joueurs et plus, dès 8 ans

Un jeu où chaque participant se voit attribuer un rôle, loups-garous ou villageois, les premiers devant se débarrasser des seconds et inversement. Les parties se déroulent sous forme de débat où chacun tantôt se défend, tantôt accuse ses adversaires. Coups de bluff et ambiance garantis.

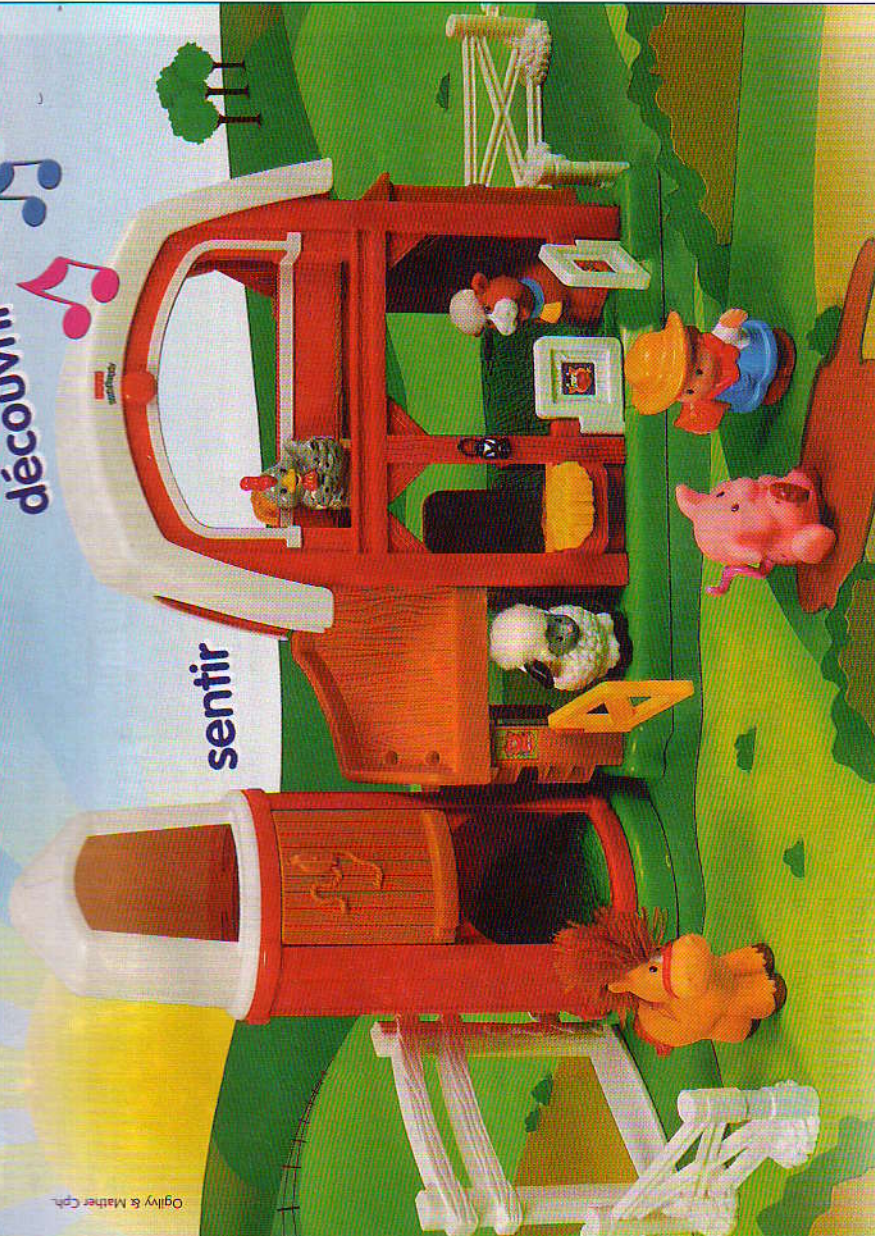
La concurrence fut évidemment rude... Les jeux suivants n'auraient pas fait pâle figure dans ce top 10: Bal masqué des Coccinelles, Halli Galli, le Solitaire, Qui est-ce?, Pylos, Monopoly, Stratego, Othello, jeu de Palets, Carrom, Cluedo, Magic the Gathering, Jungle Speed, Blokus, Time's up, Les aventuriers du rail, Shabadabada ...

LittlePeople®

toucher

découvrir

sentir



La nouvelle Ferme musicale Little People® et Animaux Textures et découvertes.

Qu'ils soient tout doux ou crépus, les animaux Little People® Textures et découvertes permettent aux petits de découvrir tout un univers de textures intéressantes et les aident à développer leur sens du toucher. Ces animaux vivent à la ferme. Il y a des drôles de bruits partout et beaucoup d'activités pour que les petits découvrent ce qu'est une ferme en activité. Et puis, en grandissant, ils vont apprendre tout sur la vie à la ferme, dans une ferme à leur taille avec le Fermier Jed™ et ses amis les animaux.

Vous trouverez aussi les Animaux Textures et découvertes avec Le nouveau Garage, La nouvelle Maison, L'Arche de Noé et Le Cirque.

www.fisher-price.be

Fisher-Price

jouer. rire. grandir.



© Fisher-Price Inc. 2010. Tous droits réservés.