

LES BOUTIQUES LUDIQUES



	Enfant	p 4		Expérimenté	p 72
	Ambiance	p 18		Expert	p 77
	Pour tous	p 31		Jeu de rôle	p 82
	Jeux à 2	p 54		Index	p 83
	Coopératif	p 60		Boutiques	p 85
	Enquête	p 69			

En ces temps incertains, quoi de mieux que voyager un peu sans sortir de chez soi ? Alors bienvenue dans l'univers coloré des boîtes de jeux. Elles réservent à qui ose les ouvrir leur lot de surprises : univers variés, mécaniques innovantes, expériences insolites ... le tout à vivre et partager à votre guise !

Ce catalogue sera - nous l'espérons - un guide précieux dans un monde ludique foisonnant. Il vous est offert par notre groupement qui rassemble aujourd'hui plus de 160 ludicaire en France et Suisse. Les jeux présentés ont été choisis avec passion et engagement par un comité de sélection. Des joueurs et ludicaire passionné-e-s qui se sont réunis pour sélectionner un juste équilibre de jeux incontournables et de pépites ludiques fraîchement parues. Les pages suivantes sont le fruit de leur travail, rendu possible par la précieuse collaboration et le soutien des éditeur.ice.s.

Retrouvez en fin de catalogue, les informations utiles sur nos boutiques ainsi que l'assortiment de jeux qu'elle vous présente. Car au-delà des jeux de société, composant le cœur de notre métier, chacune vous propose une expérience propre et des collections selon son expertise et sa sensibilité.

Pour poursuivre votre expérience ludique, retrouvez tout au long de l'année nos conseils, coups de cœur et actualités sur notre site internet ou via les réseaux sociaux : facebook.com/boutiquesludiques

Vous verrez au fil des pages des logos sont apposés sur certains jeux : ce sont les prix qui les ont récompensés. Nous les mentionnons comme les indicateurs utiles d'un jeu apprécié ou reconnu. Le principal critère de choix restant qu'il convienne à vos goûts ou attentes, avec ou sans prix.



L'As d'Or est décerné par le Festival International des Jeux de Cannes avec trois catégories et le prestigieux titre de Jeu de l'Année.



Les boutiques décernent chaque année nos prix, avec des critères variés tels le type de jeu mais aussi le travail éditorial.



Les Boutiques Ludiques : culture et passion !

Sous cette appellation se regroupent des magasins aux profils variés situés un peu partout en France, Suisse et Belgique. Des boutiques anciennes ou récentes qui se sont construites chacune à leur manière puis réunies il y a quatre ans. Au-delà des différences de taille du local, des rayons plus ou moins spécialisés ou du choix de l'agencement, vous y retrouverez chaque fois ce qui fait notre spécificité et nous réunit : le jeu au cœur du sujet et le conseil d'un-e ludicaire.

Ludicaire ? Ce terme est très récent et pour tout vous dire, nous l'avons adopté en espérant qu'il devienne un mot commun aux côtés des disquaires ou libraires. Car, comme ces illustres cousins, il nous définit parfaitement. D'une part car nous vous proposons dans nos boutiques le jeu dans son immense diversité. Un jeu qui devient chaque jour un peu plus un objet culturel. Tant par les démarches de création et d'édition qui le font naître que par sa découverte et sa pratique « en société » de plus en plus développées. D'autre part car nous exerçons un métier de « passeurs » dans lequel nous transmettons jour après jours nos conseils, nos coups de cœur et nos dernières découvertes ou recommandations sur les jeux les plus adaptés à vos goûts ou attentes.

Nos boutiques sont des lieux animés et accueillants où vous pouvez compter sur un-e guide pour vous aiguiller dans la profusion de jeux. L'idéal pour trouver et choisir sereinement « le » jeu qui vous conviendra. Mais aussi des lieux où l'on vous fait découvrir les jeux de la manière la plus simple qui soit : en jouant une partie.

Alors, que vous soyez simple curieux ou joueuse experte, pour votre prochaine soirée ou pour une idée cadeau originale : rendez-vous chez votre ludicaire et bons jeux !





Pouic Pouic la Souris

✓ Equipe Wilson
Editeur : Piatnik

Zut alors ! Une petite souris coquine s'est affilée dans la maison et s'est bien cachée. Elle est peut-être sous le bureau ? Ou alors elle s'est cachée derrière le cadre sur la bibliothèque ? Essaye de découvrir sa cachette à l'aide du petit bâtonnet ! Tu l'entends couliner ? Bravo tu l'as trouvée ! Souviens toi bien des endroits déjà inspectés pour être le/la premier•e à déceler sa cachette !



10 à 15



2 à 4



3 et +

Premier Verger

✓ Anneliese Farkaschosky ✓ Jutta Neundorfer
Editeur : Haba

Revisité pour les tout-petits : règles adaptées à l'âge des enfants et accessoires spécialement conçus pour leurs petites mains. Un jeu coopératif idéal pour apprendre à jouer en équipe et reconnaître les couleurs !



10 à 15



1 à 4



2 et +



Rhino Hero Junior

✓ Scott Frisco et Steven Strumpf ✓ Thies Schwarz
Editeur : Haba

Rhino Hero Junior est un vrai super héros ! Il va toujours plus haut en emmenant les petit•e•s explorateur•trice•s avec lui. Dans trois jeux différents, les enfants exercent leur motricité fine, la compréhension des premiers chiffres et des quantités en classant et en emplissant les étages, et dans le troisième jeu, aussi leur mémoire. Etage après étage, l'amusement et l'apprentissage augmentent, jusqu'à ce que Rhino Hero Junior arrive tout en haut et que les enfants gagnent ensemble !



10 à 15



1 à 4



2 et +

Au Chantier

✓ Christiane Hüppe / Anna Lena Filipiak et Ines Frömelt / Editeur : Haba

Un jeu de classement et de mémoire coopératif pour les tout-petits. Aidez le chef de chantier Bruno à construire une maison ! Avec un camion-benne pour transporter les plaquettes et blocs en bois et une histoire à lire.

 10 à 15
 1 à 4
 2 et +



Le Monstre des Couleurs

✓ J. M. Allué, D. Gomez et A. Llenas / Anna Llenas
Editeur : Purple Brain

Le monstre des couleurs se sent bizarre : toutes ses émotions sont chamboulées ! Il faut l'aider à les réunir. Les enfants expliquent ce qui les attriste, les énerve ou leur fait peur pour remettre les émotions du monstre dans les jarres.

 15 à 25
 2 à 5
 4 et +



Attrape Rêves

✓ David Franck et Laurent Escoffier / Maud Chalmel
Editeur : Space Cow

D'affreux cauchemars veulent nous empêcher de dormir ! Heureusement nos doudous sont là pour nous protéger, mais il faut choisir le bon ! Attrape-Rêve est un jeu d'observation tout doux, avec une variante coopérative pour faire de beaux rêves ensemble !

 15 à 20
 2 à 4
 4 et +



Au Dodo les Oursons

✓ Diset / Florence Langlois
Editeur : Nathan

C'est l'heure d'aller au dodo ! Aide chaque ourson à trouver le livre, le pot, la couverture et le doudou de sa couleur avant que les 5 étoiles brillent dans le ciel. Un jeu coopératif sur les rituels des petits avant d'aller se coucher.

 10 à 15
 1 à 4
 2 et +





La Chasse aux Monstres

✂ Antoine Bauza ✂ Nikao
Editeur : Scorpion Masqué

La Chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif. Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit de l'enfant. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faut retrouver le bon jouet. Les monstres gagnent s'ils entourent complètement le lit, tandis que les enfants remportent la partie s'ils trouvent les jouets qui les effraient.



10 à 15



1 à 6



3 et +



Mollo Escargot

✂ Felix Beukemann ✂ Gediminas Akelaitis
Editeur : Gigamic

Un jeu basé sur l'ingéniosité et la logique, avec des éléments 3D. Il développe la pensée créative et enseigne une stratégie bien utile : comment ralentir pour gagner ? Un jeu facile à appréhender pour les enfants et amusant pour les adultes !



15 à 20



2 à 4



4 et +



Dragomino

✂ Bruno Cathala, Marie et Wilfried Fort ✂ Maëva Da Silva et Christine Deschamps / Editeur : Blue Orange

Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé « dresseur•se de dragon » et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas seul.e à avoir été envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?



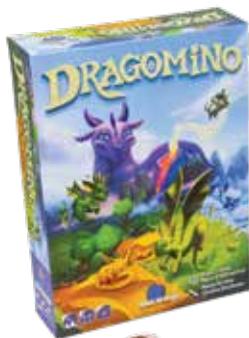
10 à 15



2 à 4



5 et +





Roulapik

✓ Urtis Sulinskas / Irina Pechenkina
Editeur : Lifestyle Games

La course de galipettes ! Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin. Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les hérissons des autres ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après !

15 à 20 1 à 4 4 et +



Mr Wolf

✓ Wilfried et Marie Fort / Gaëlle Picard
Editeur : Blue Orange

Mr. Wolf avance doucement dans la forêt. « Vite les ami•e•s, allons nous cacher ! » s'écrie l'un des petits animaux de la ferme. Voulez-vous les aider ? Alors, guidez-les vers la bonne maisonnette avant que le loup n'arrive dans le pré par le chemin de pierre.

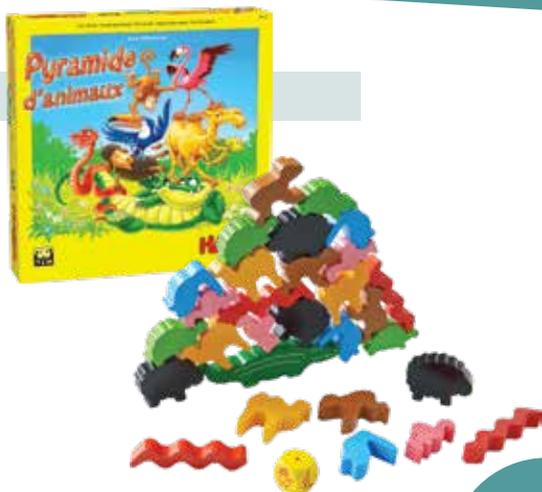
10 à 15 1 à 4 4 et +

Pyramide d'Animaux

✓ Klaus Miltenberger / Daniel Döbner
Editeur : Haba

Vous essayez d'empiler tous vos animaux sur la pyramide dont le crocodile est la base. Si la pyramide d'animaux s'effondre, le tour s'arrête immédiatement ! Le/la joueur•euse• qui a fait tomber les animaux, doit en prendre deux et remettre les autres dans la boîte. La partie est finie dès qu'un•e joueur•euse• n'a plus d'animaux devant lui/elle. Il/elle gagne la partie.

15 à 20 2 à 4 4 et +





Mia London

✂ Antoine Bauza et Corentin Lebrat ✂ Nicolas Francescon
Editeur : Scorpion Masqué

Mia London, la détective, fait appel à vous afin de résoudre une affaire ! Il faudra identifier une fripouille parmi les 625. Observez les indices et reformez son portrait. On fait défiler les accessoires des fripouilles, chaque participant·e doit les identifier. Celui ou celle qui trouve le plus grand nombre d'accessoire remporte la partie !



10 à 15



2 à 4

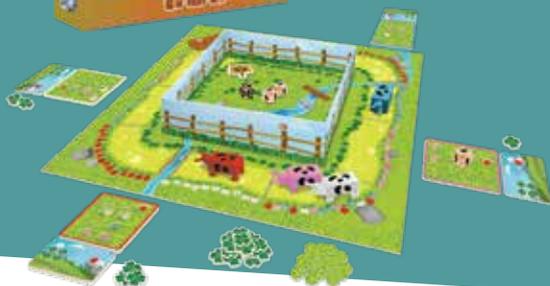


5 et +

Pour une Poignée de Marguerites

✂ Frank Crittin et Grégoire Largey ✂ Rémy Tornior
Editeur : Space Cow

Dans le val, les fleurs sont savoureuses. Cela attire les vaches, qui ne reculeront devant rien pour une poignée de marguerites ! Baladez-vous dans les prés, mangez les fleurs et défendez votre petit coin de verdure ! Draft de dés et programmation sont au menu de ce jeu, accessible dès 6 ans. Parents et enfants vont se livrer à des duels tendus et tactiques !



20



2 à 4



6 et +



Pique Plume

✂ Klaus Zoch ✂ Doris Matthäus
Editeur : Gigamic

Dans Pique-Plume, lancez-vous dans une course poursuite au milieu de la basse-cour ! Avancez sur le parcours en retournant la carte correspondant à l'image représentée sur la case devant votre poule. Faites preuve de mémoire pour vite rattraper un volatile adverse et lui voler ses plumes ! La poule qui réussira à plumer tous ses adversaires sera déclarée vainqueur de la basse-cour.



15 à 20



2 à 4



4 et +



Chatons et Dragons

✍ Jarvin ✍ Ju
Editeur : Makaka Editions

Le royaume des chats est dans tous ses états : un terrible dragon y sème la terreur ! Mo, chaton audacieux, décide de partir à la recherche du monstre, malgré l'interdiction de son père, le roi. Heureusement, petit lecteur, petite lectrice, il va pouvoir compter sur toi pour l'accompagner ! C'est toi le héros ou l'héroïne !

 min
10 à 15

 1

 3 à 7



Fabulia

✍ Marie et Wilfried Fort ✍ Eugenia Smolenceva
Editeur : Lifestyle

Fabulia est un jeu pour enfants innovant, dans lequel vous choisissez les héros et héroïnes d'aventures extra-ordinaires. En s'appuyant sur un vrai livre pour y insérer des personnages, vous devrez trouver et voter pour les héros et héroïnes les mieux adaptés à l'histoire. Cette réinvention des histoires avant de se coucher, extrêmement rejouable et conviviale conviendra à toute la famille.

 min
15 à 20

 2 à 6

 5 et +



Ma Première Aventure

✍ Roméo Hennion, Mathilde Mlaburet et Quentin Guidotti ✍ Arnaud Boutle, Jade Mosch, Thibaut Kraeber et Achille / Editeur : Game Flow

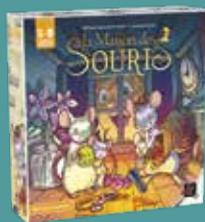
Avec les livres de la gamme Ma Première Aventure, vivez de grandes aventures dans lesquelles vous devrez faire des choix. Dès 4 ans en lecture accompagnée ou seule, ces livres vous offrent de nombreuses possibilités en toute simplicité !

 min
-

 1 et +

 4 et +





La Maison des Souris

✓ Theo Rivière et Elodie Clément
 ✓ Jonathan Aucomte *Editeur : Gigamic*

Dans ce jeu de mémoire coopératif, vous devez observer et mémoriser tous ensemble la position et le sens des différents jetons afin de retrouver les objets dérobés par les souris. Réussirez-vous à tous les retrouver avant qu'elles ne reviennent ?



15 à 20



2 à 6



5 et +

Pas de Pitié pour les Monstres

✓ Jérôme et Emilie Soleil ✓ Kasia Fryza et Felix Kindelan
Editeur : Helvetic

À vos chaussettes, prêts, lancez ! Ouvrez la boîte, dépliez les rabats pour construire une maison, et placez les monstres dans le jardin. Deux d'entre eux pénètrent dans le salon... Vite ! Faites-les tomber, et tournez les pages pour passer de pièce en pièce ! Éliminez tous les monstres jusqu'au dernier avant d'avoir épuisé tous les jetons. Les dés attribueront des gages et certaines pièces comportent des projectiles « bonus », pour un moment coopératif, joyeux et amusant pour tous !



15 à 25



1 à 4



4 et +



La Chasse aux Chaussettes

✓ Liesbeth Bos et Anja Dreier-Brückner ✓ Irina Pechenkina
Editeur : Lifestyle

Quand personne n'est à la maison, des elfes s'affairent pour tout ranger : fouillez les placards, trouvez les chaussettes et regroupez 3 paires avant les autres. Mais prenez garde aux monstres tapis dans le noir, toujours à l'affût pour voler les chaussettes qui traînent. Mieux encore, envoyez-les sur vos adversaires.

Explorez de nouvelles pièces, découvrez les objets cachés dans les compartiments secrets de la boîte de jeu, et laissez le jeu évoluer au fil de vos parties.



15 à 20



2 à 4



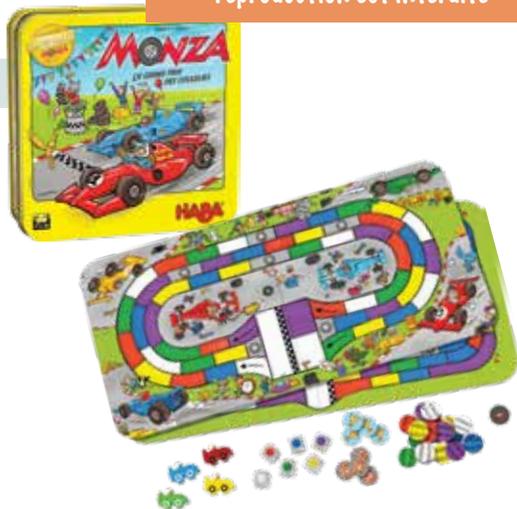
6 et +

Monza

└ Jürgen Grunau / Haralds Kalvinius
Editeur : Haba

Quatre voitures de course sont sur le départ ! Les couleurs des dés correspondent aux couleurs des cases. Pour avancer sur la piste, il faut lancer les 6 dés en même temps et bien observer les couleurs obtenues. La voiture ne peut avancer que si les dés indiquent les mêmes couleurs que les cases avoisinantes. Qui franchira en premier la ligne d'arrivée en ayant évité les obstacles et fait reculer ses concurrents ? Une version collector en boîte métal pour ses 20 ans avec un plateau double face et deux variantes de jeu.

 15 à 20
 2 à 4
 5 et +



Save the Dragon

└ Frédéric Moyersoen / Stivo
Editeur : Blue Orange

Gravissez l'imposant escalier du donjon pour sauver le dragon ! Selon la légende, celui ou celle qui arrivera à libérer le dragon rendra sa gloire au royaume. Mais ce dragon est retenu par un mage diabolique qui lance d'énormes rochers pour les empêcher de monter. Zigzaguez, protégez-vous derrière le bouclier et franchissez la porte pour délivrer le dragon.

 10 à 15
 2 à 4
 5 et +



Nom d'un Renard !

└ Marisa Peña, Shanon Lyon et Colt Tipton-Johnson
└ Melanie Grandgirard / Editeur : Game Factory

C'est la révolte dans le poulailler : un renard a volé l'œuf doré. Les poules sont noires de colère. C'est ensemble que vous vous mettez dans la peau de poules enquêtrices pour trouver des indices ! Avec le scanneur de renard super sophistiqué, vous aurez vite fait de retrouver la trace du voleur. Mais le renard est fûté et ne doit pas être sous-estimé, car avant que vous ayez fini de picorer, il avait déjà pris la poudre d'escampette !

 10 à 15
 2 à 4
 5 et +





La Vallée des Vikings

✂ Wilfried et Marie Fort / Maximilian Meinzold
Editeur : Haba

La vallée des Vikings accueille le grand bowling annuel des tonneaux. Les joueurs doivent faire preuve d'habileté et de tactique pour faire tomber les bons tonneaux avec la boule et déplacer habilement les Vikings sur la jetée. Attention car celui qui va trop loin et tombe dans l'eau repartira sans rien, alors que les autres se répartiront les pièces d'or.



15 à 20



2 à 4



6 et +

La Mine aux Trésors

✂ Shaun Graham et Scott Huntigton / Natalie Behle
Editeur : Haba

La mine du Mont étincelant regorge de splendides pierres précieuses. A vos marteaux ! Récupérer les trésors les plus précieux, mais attention : si vous frappez trop fort, vous risquez de réveiller le dragon Dragomir et de repartir bredouille ! Accomplissez vos missions en ramassant le bon nombre et la bonne catégorie de pierres précieuses, elles vous aideront à remplir vos wagonnets. Le/la premier·e à avoir rempli 4 wagonnets remporte la partie. Un jeu d'adresse qui frappe fort.



15



2 à 4



5 et +



SOS Dino

✂ Théo Rivière et Ludovic Maublanc / Mathieu Leyssenne
Editeur : Loki

Sauve qui peut !!! Les volcans entrent en éruption ! Tuile après tuile, la lave progresse ! Tous ensemble aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège. Et n'oubliez pas les œufs restés dans leurs nids !



20 à 25



1 à 4



7 et +



Le Labyrinthe Magique

Dirk Baumann / Rolf (ARVi) Vogt
Editeur : Gigamic

Ne perdez pas la boule ! Il faut être le/la premier·e à atteindre le symbole qui apparaît sur le plateau. Chacun·e votre tour, lancez le dé et déplacez votre magicien. Si un magicien se cogne dans un mur invisible, la bille sous le pion tombe et le tour est terminé. Si vous atteignez le symbole magique recherché sur le plateau, vous le gagnez. La partie prend fin lorsque l'un de vous a remporté 5 symboles.



30



2 à 4



6 et +



Bandido

Martin Nedergaard Andersen / Lucas Guidetti Perez et Odile Sageat / Editeur : Helvetiq

Arrêtez-les ! Les 2 bandits essaient encore de s'échapper ! Dans ces jeux coopératifs, liguez vous contre Bandido en bloquant toutes ses issues ! Nouveau : avec Bandida, vous aurez le choix entre le mode « empêchez l'évasion ! » ou « aidez-la à sortir ! » Une version « Bonnie and Clyde » vous permettra d'assembler les 2 jeux pour faire fuir ensemble les amoureux !



15 à 20



1 à 4



6 et +



Concept Kids

Alain Rivollet et Gaëtan Beaujannot / Éric Azagury
Editeur : Repos Production

Retrouvez le principe de « Concept », adapté aux enfants ! Concept Kids Animaux propose aux plus jeunes de faire deviner des animaux aux autres, grâce à des icônes plus simples, mais pas plus bêtes. Les cartes à faire deviner ne nécessitent pas de savoir lire. Ambiance et communication entre enfants et adultes sont au rendez-vous !



15 à 20



2 à 12



4 et +





La Soupe à la Grenouille

✂ Jean-Philippe Sahut ✂ Camille Chaussy
Editeur : Tiki Edition

Faites sauter vos grenouilles pour faire tomber les cibles sur la table dans le bon ordre ! La sorcière va cuisiner une soupe et vous êtes des grenouilles bien décidées à ne pas finir dans le chaudron. Sautez pour renverser ses objets magiques et lui retirer ses pouvoirs, et échappez-vous avant qu'elle ne vous passe à la casserole !



15 à 25



1 à 4



5 et +



Crazy Cups

✂ Haim Shafir ✂ Yaniv Shimoni et Barbara Spelger
Editeur : Gigamic

De la suite dans les gobelets ! Dans Crazy Cups, reproduisez avec vos gobelets la même disposition de couleurs que celle de la carte en jeu. Attention de bien respecter l'ordre et le sens des couleurs ! Empilez ou alignez sans erreur, sonnez et c'est gagné ! Un jeu d'observation renversant où il vous faudra de la suite dans les gobelets si vous voulez remporter la victoire !



10



2 à 4

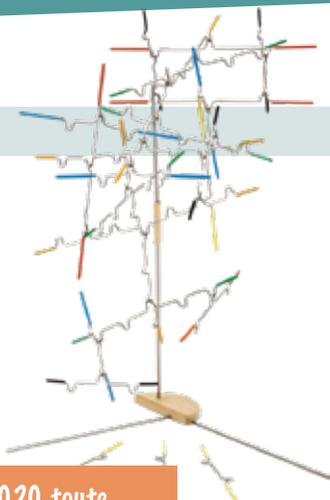


6 et +

Suspend

Editeur : Melissa & Doug

Il va falloir trouver votre équilibre ! Tirez au sort à l'aide d'un dé la pièce à placer (une baguette métallique plus ou moins longue avec de une à cinq encoches pour s'accrocher). Reste alors à la placer sur le mobile constitué des pièces déjà suspendues mais sans le faire tomber !



15 à 20



1 à 4



8 et +

Zombie Kidz Evolution

✓ Annick Lobet / Nicolas Francescon
Editeur : Scorpion Masqué

Les ZOMBIES ont envahi ton école ! Rassemble tes camarades autour de ce jeu coopératif et évolutif. Au fur et à mesure des parties, le jeu s'étoffe de nouveaux personnages, nouveaux zombies, nouvelles règles... pour une expérience de jeu de plus en plus riche. Ensemble, développez la meilleure stratégie pour repousser ces vilaines créatures !

 15 à 20  2 à 4  7 et +



Kraken Attack

✓ Antoine et Esteban Bauza / Betowers
Editeur : Loki

Kraken Attack est un jeu coopératif dans lequel vous devez coordonner vos actions pour défendre le navire contre une attaque qui arrive aussi bien à bâbord qu'à tribord ! Utilisez les sabres d'abordage pour repousser les tentacules les plus proches et les canons pour ceux qui sont plus éloignés. Mais attention : petit à petit votre résistance et vos grimaces énervent le Kraken ! Il ne tardera alors pas à émerger complètement pour un redoutable duel final !

 20 à 25  1 à 4  7 et +



Patatrap Quest

✓ Marie et Wilfried Fort / Michel Verdu
Editeur : Space Cow

Une vile créature s'est installée au sommet de la Tour aux 1000 miroirs du château de Patatrap ! Fouillez les trappes du château et équipez-vous en vue de l'affrontement final. Portez le coup fatal à la créature pour remporter la partie !

 20  2 à 4  6 et +





Doudou

✂ Xavier Violeau ✂ Pauline Berdal
Editeur : Oka Luda

Doudou est un jeu d'enquête coopératif dans lequel les détectives en herbe vont débusquer le doudou dans sa cachette, avant la tombée de la nuit ! Doudou propose une mécanique simple et innovante de résolution, avec réponse automatique aux questions posées directement via le matériel !



5



1 à 4



3 et +

Detective Charlie

✂ Théo Rivière ✂ Piper Thibodeau
Editeur : Loki

Menez l'enquête avec Détective Charlie, un jeu immersif et attachant, dans lequel les plus grands pourront faire la lecture aux plus petits et dans lequel tout le monde cherche le coupable en faisant ses premières déductions ! Chaque nouvelle enquête est l'occasion de s'amuser tous ensemble de l'incorrigible loufoquerie des habitants de Mysterville ! Détective Charlie est un jeu coopératif composé de 6 enquêtes distinctes.



20 à 25



1 à 5



7 et +



Heroi'Cartes

✂ Steven Bertal et Charles Soland ✂ Marcel Pixel
Editeur : 404 On Board

Des jeux de cartes dont tu es le héros. Pour remporter la partie, pioche et découvre au fur et à mesure tes cartes pour faire avancer ton aventure au fin fond de la galaxie ou encore à bord d'un bateau pirate !



15 à 20



1



8 et +



Gagne ton Papa !

./ A. et J. Perriolat / Stéphane Escapa
Editeur : Gigamic

Ce jeu évolutif est un véritable outil pédagogique : puzzles, initiation à la géométrie dans l'espace, logique, imagination... En solo ou à deux, succombez à Gagne ton Papa, un jeu déjà culte.

 15 à 20
 1 à 2
 3 et +



Babushka

./ Inon Kohn / Marek Bláha
Editeur : Huch !

Grand-Mère et ses deux petites-filles ont du mal à garder l'équilibre et à marcher sans glisser sur le sol gelé. Parviendrez-vous à toutes les rassembler ? Vous devez déplacer jusqu'à 3 poupées russes sur le plateau pour les regrouper et les emboîter.

 10
 1
 6 et +



Crazy Tower

./ M. Auger, F. Leblanc, M. Bergeron et A. Harvey / Chris Setra
Editeur : Synaps Games

Crazy Tower est un jeu de stratégie et de dextérité. Les participant·es construisent une tour avec leurs blocs, en disposant les étages tout en défiant la gravité. Débarrassez-vous de vos blocs pour gagner la partie.

 15 à 20
 1 à 4
 8 et +



Leolino

./ Inon Kohn / Oliver Freudenreich
Editeur : Huch !

Un zoo avec 4 chemins qui serpentent et 9 lieux disponibles. Choisis un défi, suis les indices et place les animaux et les kiosques aux bons endroits. Mobilise ton sens de la déduction sur 60 défis en guidant les animaux jusqu'à leurs nouveaux enclos.

 10
 1
 5 et +





Poule Poule

✓ Charles Bossart ✓ Pauline Berdal
Editeur : Oka Luda

Empilez les cartes, une par une, les unes sur les autres au centre de la table. Pendant ce temps, les autres joueur·euse·s devront « juste » compter les œufs « disponibles » et être le/la premier·e à taper sur le tas dès qu'il y en a 5... facile non ?



15 à 20



2 à 8



8 et +

Taco Chat Bouc Cheese Pizza

✓ Dave Campbell
Editeur : Blue Orange

Taco Chat Bouc Cheese Pizza ! Taco Chat Bouc Cheese Pizza ! Mémorisez bien ces 5 mots loufoques. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. La main au-dessus ramasse tout ! Il faudra de l'observation et de la vigilance pour vous débarrasser de toutes vos cartes. La moindre erreur vous coûtera des cartes de pénalité.



10 à 15



2 à 8



8 et +



Jungle Speed Eco

✓ Tom et Yako
Editeur : Asmodée

Continuons de nous amuser avec Jungle Speed tout en protégeant l'environnement ! Jungle Speed, c'est LE jeu d'observation et de réflexes ! Débarrassez-vous de vos cartes en vous emparant le plus vite possible du totem. En voici une version résolution écologique : moins de plastique, un totem en bois certifié FSC.



15 à 20



2 à 10



7 et +



Mito

✂ Emely et Lukas Brand ✂ Rolf (ARVI) Vogt
Editeur : Drei Magjier Spiele

Permis de tricher ! Se débarrasser des cartes de sa main, et ce par n'importe quel moyen ? Une carte cachée dans la manche ? Une autre qui « glisse » sous la table ? Eh oui, ici la triche est autorisée ! Restez discret pour ne pas être « Vu ! » par la Gardienne punaise et réagissez rapidement aux terribles cartes Action posées par vos adversaires. Un jeu d'ambiance complètement « mitique » !

 min
20 à 25  3 à 5  7 et +



Wazabi

✂ Guilhem Debricon ✂ Jonathan Aucomte
Editeur : Gigamic

Un jeu qui arrache ! Un seul but : se débarrasser de tous ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile ! Lancez les dés et selon le tirage, donnez des dés à vos adversaires, piochez des cartes et posez de machiavéliques cartes Action. Wazabi est un jeu très simple mêlant hasard et tactique : à essayer d'urgence !

 min
15 à 20  2 à 6  8 et +

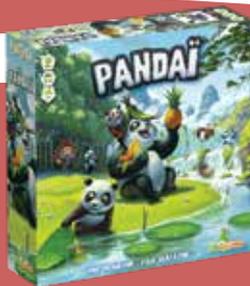


Pandai

✂ Igor Polouchine ✂ Paul Mafayon
Editeur : Origames

Une famille de pandas explore ses environs. Elle peut y trouver des fruits délicieux, des animaux qui ne manquent pas de piquants, des pièges, des tigres terrifiants, mais aussi d'autres pandas rigolos. À chaque tour, avancez d'une case, choisissez une carte parmi la pioche de la forêt ou de la plaine et appliquez son effet. Neuf cartes panda vous permettront de faire des bébés. Le/la première joueuse à en faire quatre gagne la partie !

 min
20 à 30  2 à 4  7 et +





Fou fou fou !

✂ Théo Rivière et Corentin Lebrat / Pièrò La lune
Editeur : Kyf Edition



Soyez la ou le plus taré·e pour ne pas perdre... NINJA ! À votre tour, piochez la première carte du paquet, lisez-la à haute voix et posez-la sur la table. Le seul but du jeu est de toujours respecter les consignes données ! Si vous oubliez une consigne et que les autres le remarquent, vous risquez de perdre la partie... Attention, surveillez-bien tout le mondes !



15 à 20



3 à 8



8 et +

Rythme and Boulet : Replay

✂ Gabriel Ecoutin / Stéphane Escapa
Editeur : Cocktail Games

Il y a un·e boulet parmi nous ! Vous allez taper sur vos genoux et dans vos mains à la manière de We Will Rock You. À partir de ce rythme scandé par tous, vous devrez créer une chaîne de signes. Chaque participant·e appelé·e doit répéter son signe avant de mimer sans tarder celui d'un·e adversaire. Contient 48 nouveaux signes pour se déchaîner et découvrir la langue des signes française !



30



4 à 12



10 et +

Docteur Pilule

✂ Guillaume Brunier, Jean-Philippe Caro et Jacques Exertier
Editeur : Goliath



Trop de travail, trop de stress, trop de soldes... vous avez craqué ! Résultat, vous vous réveillez dans une pièce capitonnée ! Pas de doute, vous avez atterri dans la clinique du Docteur Pilule ! Pour en sortir, vous devrez parvenir à faire deviner des mots à votre coéquipier tout en respectant les contraintes délirantes imposées par les pilules du docteur : picorer des graines invisibles, chasser des mouches invisibles, parler avec une voix aigüe...



25 à 35



4 à 12



10 et +

Esquissé ?

✍ Gabriel Ecoutin
Editeur : Goliath

Pour commencer, chacun dessine un Mot Secret (pioché au hasard) sur son carnet, avant de le passer au voisin. Vous devrez donc, en fonction des phases de jeu, soit tenter de comprendre ce que votre voisin a tenté de représenter ; soit exécuter un dessin à partir de la définition qu'il aura noté. Les carnets passent de main en main et les dessins se transforment sans fin... avec pour résultat des quiproquos hilarants ! Dans Esquissé, moins vous savez dessiner, plus vous allez rigoler !



20



4 à 8



10 et +



Picto Rush

✍ Edward Chan
Editeur : Goliath

Vous disposez de 20 secondes pour tenter de gribouiller 20 dessins... oui, 1 seconde par dessin ! Le « lecteur » va dicter les mots à dessiner puis challenger les joueurs, sur leurs propres dessins. Une bonne réponse rapporte 2 points. Mais si vous ne parvenez plus à décrypter vos propres pictogrammes, vous donnez la possibilité aux adversaires de voler la réponse et les points ! Fou rires garantis !



15 à 20



3 à 8



8 et +



What's Missing?

✍ Florian Sirieux / Shanshan Zhu Sanchez
Editeur : Ludonaute

What's Missing? est un jeu d'imagination malin dans lequel vous allez devoir dessiner pour faire deviner une image. Mais au lieu de représenter cette image, il vous faudra dessiner des éléments qui peuvent aider à la replacer dans son environnement, à l'associer à une idée, un concept. Un jeu interactif, créatif et dynamique qui amène des émotions ! Pour gagner, l'astuce l'emportera sur le talent artistique...



15 à 25



3 à 6



7 et +



Codenames

✓ Vlaada Chvátil / Tomáš Kučerovský et Stéphane Gantiez
Éditeur : Iello



Codenames est un jeu d'associations d'idées dans lequel, répartis en deux équipes, vous incarnez soit un Maître-Espion, soit un agent en mission. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux Maîtres Espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire... Le redoutable assassin ! Complicité et tension dans ce best seller mondial ! Codenames est aussi disponible en version Images et Duo.



15 à 20



2 à 6



10 et +

Decrypto

✓ Thomas Dagenais-Lespérance / Fabien Fulchiron, NILS et Manuel Sanchez / Éditeur : Scorpion Masqué

Communiquez en toute sécurité ! Rejoignez les meilleures équipes d'encrypteur•euses. Votre mission : transmettre des codes secrets à vos camarades sans que vos adversaires ne les interceptent. DECRYPTO est un jeu de communication brouillée : il faut donner des indices assez clairs à votre équipe pour qu'elle vous comprenne, mais qui n'en révèlent pas trop à vos adversaires.



25 à 35



3 à 8



12 et +

Masterword

✓ Gerald Cattiaux / NILS
Éditeur : Scorpion Masqué

Master Word est un jeu entièrement coopératif. Une équipe de chercheur•euses formule chaque manche une série de pistes pour trouver la nature du maître-mot. Le ou la guide, qui connaît la réponse, peut uniquement indiquer combien sont bonnes, sans dire lesquelles ! Un jeu très interactif, malin, rapide, addictif, avec des règles simples et intuitives, pour des parties rapides.



5 à 15



3 à 6



12 et +



Paf dans Taggle

Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze / Thiebault Courot et Mathieu Clausse / Editeur : Le Droit de Perdre

Répondez aux différentes réflexions en choisissant les répliques les plus cassantes ou marrantes... Et parfois, réalisez également le geste décalé qui accompagne la réplique !

  
15 à 20 3 à 12 8 et +



Bluffer

Gilles Monnet / STIVO
Editeur : Gigamic

Qui a le plus de talent pour piéger ses adversaires en inventant une fausse réponse plus vraie que la vraie ? Les questions sont originales et les réponses incroyables. Alors n'hésitez pas ! Même vos réponses les plus délirantes seront crédibles et blufferont vos amis.

  
25 à 35 2 à 10 10 et +



Insider

Akihiro Itoh, Daishi Okano, Kwaji et Kito Shinm
Jun Sasaki / Editeur : Oink Games

Un party-game endiablé où vous ne saurez jamais à qui faire confiance. Pour des parties plus corsées, jouez avec des thèmes libres ou utilisez une variante dans laquelle il peut ne pas y avoir de traître !

  
20 à 30 4 à 8 9 et +



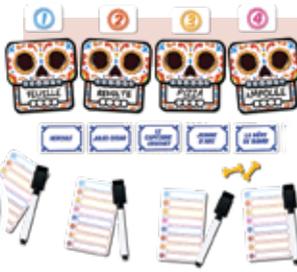
J'y Crois Pas

Hervé Marly / Augustin Rogeret
Editeur : Studio H

J'y crois pas est un jeu de questions qui peut vous permettre de gagner même si vous répondez n'importe quoi ! À chaque tour une question va être posée par un Candidé, mais une seule des réponses que vous apporterez sera la bonne. Saurez-vous être suffisamment convainquants ? Le Candidé vous démasquera-t-il sans éliminer la bonne réponse ?

  
15 à 20 4 à 8 10 et +





Fiesta de los Muertos

✓ Antonin Boccara / Michel Verdu et Margo Renard / Editeur : OldChap

Choisissez un mot pour décrire votre personnage défunt, ce mot va passer de main en main et se modifier peu à peu... Parviendrez-vous à retrouver votre personnage et celui des autres ?



15 à 20



4 à 8



12 et +

Jet Lag

✓ Eric Flumian / Stivo Editeur : Cocktail Games

Tout le monde peut répondre à un quiz de culture (très) générale. Mais en décalé, en répondant à la question précédente ? C'est tout de suite un peu plus délicat ET fun ! C'est ce que propose Jet Lag !



20 à 30



3 à 8



12 et +

TTMC ?

✓ Vincent Burger Editeur : Les Editions de Base

Estimez votre niveau de connaissance de 1 à 10, sur un des 540 sujets sérieux ou farfelus. Plus vous prenez de risques, plus la victoire est proche !



42 à 90



2 à 16



14 et +

Just One

✓ Ludovic Roudy et Bruno Sautter / Éric Azagury et Florian Poulet Editeur : Repos Production

Avec Just One, LE jeu d'ambiance coopératif, jouez ensemble pour découvrir le plus de mots Mystère ! Trouvez le meilleur indice pour aider votre partenaire et soyez original•e car tous les indices identiques seront annulés !



20 à 30



3 à 7



8 et +



Top Ten

✂ Aurélien Picolet / Laura Michaud
Editeur : Cocktail Games

Pour mettre de l'ambiance entre adultes, répondez à l'un des thèmes en fonction de votre numéro (de 1 à 10) ! Chacun·e invente une réponse correspondant à son numéro. Si le Cap'ten arrive à remettre les réponses dans l'ordre, l'équipe a gagné ! 500 thèmes délirants qui vous feront inventer, raconter et mimer n'importe quoi ! Un jeu où la surenchère de c*nneries est payante !



30



4 à 9



14 et +



20 secondes de Feu

✂ Ben Drummond / Zoë Lee
Editeur : Big Potato

Avec votre équipe, réalisez des défis le plus vite possible, afin que l'équipe adverse manque de temps pour réaliser les siens. Mais attention, si le sablier sonore s'écoule et que vous n'avez pas réussi à terminer votre défi, vous perdez le tour et l'équipe adverse marque un point ! La partie se joue en trois tours gagnants !



15 à 20



5 à 20



10 et +

Stay Cool

✂ Julien Sentis / NILS et Sébastien Bizos
Editeur : Scorpion Masqué

Stay Cool, le jeu multitâche ! Deux participant·es te bombardent de questions. Garde ton calme et réponds-en à un maximum dans le temps imparti. Tu dois répondre oralement aux questions d'un·e participant·e en même temps que tu écris tes réponses avec des dés pour l'autre. Ton score à la fin correspond à la multiplication de tes points à l'oral par tes points à l'écrit !



20 à 30



3 à 7

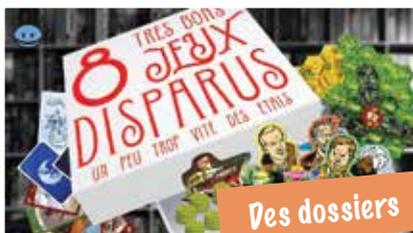


12 et +



TRIC TRAC

Tout sur les jeux !



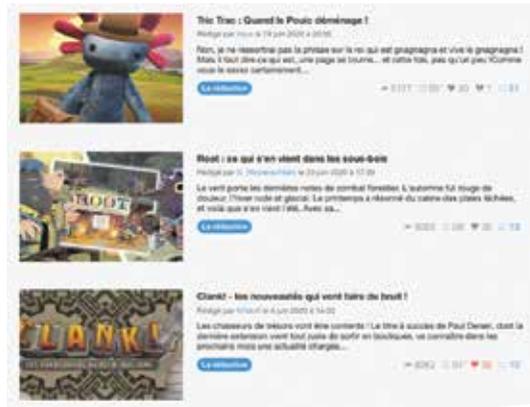
Des dossiers



De l'info



Des lives



Des articles

©Photo : Florian Belmonte

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

instagram



Twitch



Twitter



Youtube

Ricochet

✍ Cyril Blondel / Mathieu Clauss
Editeur : Flip Flap Edition

Dans une aventure d'agents secrets loufoques, découvrez un jeu d'énigmes basé sur l'association d'idées. Dans une grille de mots, masquez ceux que vous arrivez à associer puis, avec ceux qui restent, composez le rébus final ! Plein de surprises et d'humour vous attendent !



15 à 60



1 et +



14 et +



Bananagrams

✍ Abe Nathanson
Editeur : Bananagrams

Bienvenue dans le Monde de Bananagrams ! Un jeu de lettres, de mots croisés, d'anagrammes, qui se déguste à toute allure ! Tout le monde joue en même temps et cherche à faire des mots croisés devant soi. On peut modifier sa grille à volonté. Finis toutes tes lettres avant les autres et crie « Banané » pour gagner ! Variantes plus courtes et/ou plus calmes incluses.



10 à 15



1 à 8



7 et +



Concept

✍ Alain Rivollet et Gaëtan Beaujannot / Éric Azagury
et Cédric Chevalier / Editeur : Repos Production

Faites deviner des mots aux personnes de votre équipe... grâce aux combinaisons infinies du plateau ! Concept est un jeu d'ambiance et de communication, dont les icônes simples et compréhensibles par tou*te*s sont désormais célèbres ! Posez vos cubes sur les icônes, profitez d'un vrai moment de détente !



30 à 45



4 à 12



10 et +



Mysterium Park

—/ Oleksandr Nevskiy et Oleg Sidorenko —/ Xavier Collette et M81 Studio / Editeur : Libellud

Bienvenue à Mysterium Park ! Ses barbes à papa, son cirque et ses sombres secrets... En tant que médiums, vous êtes convaincu·es qu'un fantôme hante cette fête foraine et vous êtes déterminé·es à dévoiler la vérité. Dans ce jeu asymétrique, le ou la fantôme envoie des visions avec des cartes illustrées. Les médiums doivent les interpréter pour trouver le coupable !



30



2 à 6



10 et +

Similo

—/ Jalmar Hach, Pierluca Zizzi et Martino Chiacchiera —/ Xavier Naïade Durin / Editeur : Gigamic

Vous avez 5 tours pour démasquer le personnage secret. Si vous l'éliminez par erreur vous avez tous perdu ! Serez-vous sur la même longueur d'onde que le/la joueur·euse qui donne les indices sans dire un mot ? Un jeu de déduction coopératif, simple, facile à transporter et sans limite de joueur·euses !



10 à 15



2 à 8



7 et +



Imagine

—/ Shingo Fujita, Motoyuki Ohki et Hiromi Oikawa —/ Shintaro Ono Editeur : Cocktail Games

L'imagination n'a pas de limites ! 60 cartes transparentes avec des formes ou des symboles sont à votre disposition pour faire deviner aux autres participant·es l'une des 1000 énigmes (des films, des lieux, des personnages...). Superposez, assemblez ou animez les cartes ! Exprimez-vous, tout est permis ! Avec Imagine, vous serez surpris·es. Très agréablement surpris·es ! Et pour jouer avec les plus jeunes, découvrez la version famille, à partir de 8 ans.



20 à 30



3 à 8



12 et +



Au Creux de ta Main

✂️ / Timothée Decroix / Pauline Détraz, Gaël Lannurien, Sabrina Miramon et Umeshu Lovers / Editeur : La Boite de jeu

Léon, le grand-père, ferme les yeux, tend la main, et les enfants y miment une scène à l'aide d'objets (chiffon, pièce en métal, flechette en caoutchouc...) qui produisent des sensations variées. Léon retrouvera-t-il le bon souvenir grâce à ce qu'il a ressenti au creux de la main ?

 min
 2 à 8
 10 et +



Detective Club

✂️ / Oleksandr Nevskiy / M81 Studio
Editeur : Igames

Chacun.e joue des cartes illustrées qui doivent recouper des thèmes donnés, mais le (la) conspirateur.trice ne connaît pas ces thèmes. A lui (elle) d'observer ce que font les autres pour ne pas être repéré.e, et aux détectives d'ouvrir l'œil !

 45
 4 à 8
 8 et +



Muse

✂️ / Jordan Sorenson / Andre Garcia, Apolline Etienne et Kristen Plescow / Editeur : Don't Panic Games

Laissez-vous guider par votre Muse ! Retrouvez l'illustration désignée par l'équipe adverse, en interprétant l'indice que vous donne votre Muse. Partez dans un voyage onirique, au fil de 84 grandes cartes magnifiquement illustrées, que vous interpréterez au mieux pour remporter la victoire.

 30 à 40
 2 à 12
 10 et +

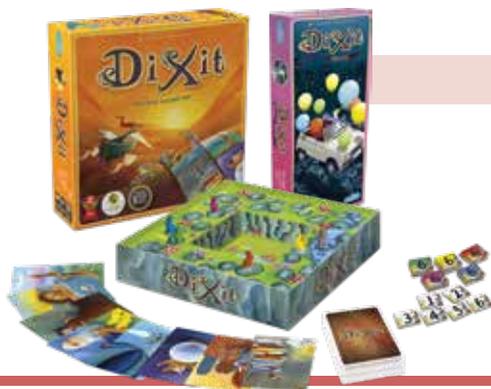


Dixit

✂️ / Jean-Louis Roubira / Marie Cardouat
Editeur : Libellud

Découvrez 84 illustrations oniriques sur de grandes cartes. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention, une seule des images illustre cette phrase. Pour trouver l'image clé, laissez-vous porter par vos idées !

 30 à 40
 3 à 6
 8 et +





Time Bomb

✂ Yusuke Sato / Biboun
Editeur : Les Editions de Base

Si vous êtes de l'équipe de Moriarty, trouvez les fils pour faire exploser la bombe. Si vous êtes avec Holmes désamorcez la. Tenter de convaincre les autres de quel camp vous êtes en fonction de vos cartes posées. Gagnent ceux/celles qui ont réussi leur mission



15 à 20



4 à 8



8 et +

Les Loups Garous de Thiercelieux

✂ Philippe des Pallières et Hervé Marly
✂ Alexios Tjogas / Editeur : Lui-Même

Chaque nuit dans le village, de cruels loups-garous éliminent un·e villageois·es. Le lendemain, les camarades de la victime se vengent en exterminant un monstre présumé. Pour l'emporter, éliminez tous les membres du clan adverse !



30



8 à 18



10 et +



Love Letter : Le Gant de l'Infinité

✂ Seiji Kanai et Alexandar Ortloff / Monica Helland
Editeur : Z-Man Games

Le destin de l'Univers est en jeu ! Un·e des participant·es endosse le rôle de Thanos, tandis que les autres constituent une équipe de Super Héro·ïnes déterminé·es à le stopper. Déductions et prises de risques font de Love Letter : Le Gant d'Infinité un jeu tactique et profond.



15 à 20



2 à 6



10 et +



Love Letter

✂ Seiji Kanai / Andrew Bosley, Samuel Shimota
Editeur : Z-Man Games

Votre but est de faire parvenir une lettre d'amour à la Princesse. Votre carte en main représente la personne qui tient votre message pour la Princesse. Vous devez vous assurer qu'à la fin de la journée, la personne la plus proche de la Princesse ait en main votre lettre !

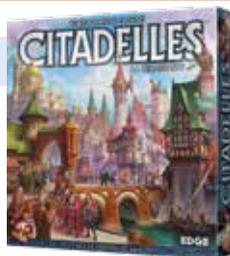


Citadelles

└ Bruno Faidutti / Simon Eckert et Andrew Bosley
Editeur : Edge Entertainment

Dans Citadelles, chaque participant·e doit bâtir une cité à l'aide de cartes représentant les quartiers de la ville. À chaque tour, elles doivent incarner un personnage doté d'un pouvoir particulier. La gagnant·e sera celui auquel ambition, fortune et filouterie auront permis de bâtir la plus belle cité.

 30 à 60
 2 à 8
 10 et +

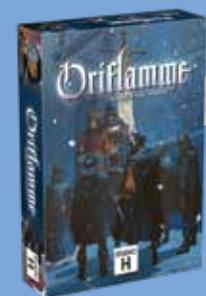


Oriflamme

└ Adrien et Axel Hesling / Tomasz Jedruszek
Editeur : Studio H

Le Roi est mort sans laisser de descendant·e. Dans tout le royaume, les familles les plus influentes tentent de s'emparer du pouvoir par la conspiration, la ruse et le sang ! Vous incarnez le/la chef·fe d'une de ces familles. Jouez vos cartes face cachée pour préparer votre plan machiavélique, protégez vos intérêts ou mettez en place une cascade d'actions, révélez vos machinations au bon moment et accumulez assez d'influence pour accéder au trône !

 20 à 25
 3 à 5
 10 et +



Skull

└ Hervé Marly / Thomas Vuarchex
Editeur : Lui-Même

Serez-vous capable de révéler le maximum de cartes parmi celles retournées sans jamais tomber sur un Skull mortel ? Placez votre Skull au bon moment, poussez vos adversaires à surenchérir et bluffez comme vous n'avez jamais osé le faire ! Un jeu dynamique et tendu, qui mélange subtilement prise de risque et tactique !

 15 à 30
 3 à 6
 10 et +





Galérpagos

✓ Laurence et Philippe Gamelin
 ✓ Jonathan Aucomte / Editeur : Gigamic

Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivant·e·s se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivant·e·s, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon. Un jeu presque coopératif où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour vous garantir une place pour le voyage retour !



20 à 45 3 à 12 10 et +

Colt Super Express

✓ Christophe Raimbault et Cédric Lefebvre ✓ Jordi Valbuena
 Editeur : Ludonaute

Colt Super Express est un concentré de Colt Express encore plus fun et dynamique ! Toujours à bord du train de l'Union Pacific, votre but est d'être le dernier ou la dernière à bord en évitant les tirs ciblés des autres bandits. À chaque fin de tour un wagon est détaché, attention de ne pas vous trouver dedans... Les parties sont rapides, vous pouvez l'emporter et jouer partout avec toute la famille.



15 à 20 3 à 7 8 et +



Munchkin

✓ Steve Jackson ✓ John Kovalic
 Editeur : Edge Entertainment

Souvenez-vous : vous rêviez de monstres à tracter et de donjons à piller. Mais la dure réalité vous apparaît : vos camarades sont des pitres, les monstres sont tous au courant que vous êtes niveau 1... et toujours pas une pièce d'or à l'horizon. Dans le jeu de cartes Munchkin, vous incarnez des aventurier·ères qui osent pénétrer dans un sinistre donjon... à leurs risques et périls !



60 3 à 6 10 et +

Twin It !

✓ Thomas Vuarchex, Rémi et Nathalie Saunier / Thomas Vuarchex
Editeur : Cocktail Games

Les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Détectez plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs identiques ! Jouez en mode compétitif, coopératif ou en équipes. Un jeu d'observation et de rapidité pour toute la famille !

 15 à 20  2 à 6  6 et +



Gold

✓ Reiner Knizia / Melanie Friedli
Editeur : Game Factory

Retournez 2 cartes, trouvez de l'or, déjouez vos adversaires et soyez celui/celle qui extrait le plus d'or de la mine !

 10 à 15  2 à 5  6 et +



Dicycle race

✓ Pascal Hugonie / Pauline Détraz
Editeur : Banana Smile

Rempotez la course en validant des combinaisons de dés sur un parcours différent à chaque partie. Un jeu complètement modulable pour toute la famille avec ses 4 modes de jeu et ses 5 variantes !

 15 à 20  2 à 6  7 et +



Bazar Bizarre

✓ Jacques Zeimet / Gabriela Silvera
Editeur : Gigamic

Êtes-vous vif•ve comme l'éclair ? Rejoignez les nombreux•euses adeptes de la folle logique de Bazar Bizarre. Un jeu de réflexes et de logique très prenant et pas aussi simple qu'il n'y paraît !

 15 à 20  2 à 8  6 et +





6 qui Prend

✓ Wolfgang Kramer / Franz Vohwinkel
Editeur : Gigamic



Récoutez le moins de têtes de bœuf possible ! A chaque tour, tout le monde révèle une carte en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table.

Celui /celle qui joue la 6^e d'une série « récolte » les 5 premières...

6 qui surprend : Pour fêter ses 25 ans de succès, 6 qui prend revient dans cette version spéciale comprenant 28 cartes supplémentaires et un bloc de score.

45 2 à 10 10 et +

Zero

✓ Reiner Knizia / Vincent Burger
Editeur : Pixie Games

Subtil jeu de cartes mêlant bluff, tactique et observation.

Marquer un minimum de points en essayant d'atteindre la combinaison suprême !

15 à 20 2 à 5 8 et +



Yozu

✓ Arnaud Ladagnous / Maud Chalmel
Editeur : Capsicum Games

À chaque tour une joueur·euse devient l'Oracle et pioche deux cartes représentant chacune une saison et un animal. Les autres essaient d'obtenir une des cartes de l'Oracle en devinant la bonne combinaison saison/animal.

Si un élément est exact, l'Oracle annonce lequel et le joueur suivant fait une nouvelle proposition. Si une proposition correspond à une des cartes de l'Oracle, le/la joueur·euse la gagne. Le gagnant est le/la premier·e à collecter quatre cartes de la même saison ou quatre cartes d'un même animal.

20 à 30 3 à 6 8 et +



Non Merci !

✍ Thorsten Gimmler / Zongoh
Editeur : Gigamic

À votre tour de jeu, faites le choix d'accepter une carte ou de dire « Non merci ! » en posant l'un de vos jetons sur la carte refusée. C'est ensuite à votre voisin·e de prendre une décision et éventuellement de récupérer votre jeton. Chaque carte acceptée fait perdre des points. Mais si vous reconstituez les suites, vous ne perdez que la valeur de la plus petite carte de la suite. Gérez au mieux vos jetons, car, de toute façon, il vous faudra accepter des cartes.

 15 à 20
 3 à 7
 8 et +



Salade 2 Points

✍ Molly Johnson, Robert Melvin et Shawn Stankewich / Dylan Mangini
Editeur : Gigamic

Salade 2 points est un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et vous allez pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner. Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.

 15 à 20
 2 à 6
 8 et +



Carro Combo

✍ Katja Stremmel
Editeur : Gigamic

Carro Combo bouleverse le principe du jeu de plis : le but n'est pas de gagner des plis mais de se débarrasser de ses cartes avant les autres. Attention, il est interdit de modifier l'ordre des cartes que l'on reçoit. Les combinaisons d'une à trois cartes que vous posez doivent donc se suivre dans votre main. À chacune des 3 manches, le/la dernier·e à avoir des cartes perd un jeton. Si vous n'avez plus de jetons, vous perdez la partie et faites gagner vos adversaires !

 25 à 35
 3 à 5
 10 et +





Imagicien

✍ Olivier Mahy ✍ Guillaume Bernon
Editeur : Blam !

Inspiré du dessin mystère, reliez les icônes de votre plateau en suivant la formule, afin de faire apparaître un objet. Pas besoin de terminer votre dessin : soyez le premier.ère à deviner ce que vous dessinez pour gagner ! Avec un système de jeu simple en simultané Imagicien est terriblement addictif !



15 à 25



2 à 4



8 et +

Magic Fold

✍ Bruno Cathala et Yohan Goh ✍ Christopher Matt et Vincent Dutrait
Editeur : Offline Editions

Participez à une course de tapis volants à travers le désert en direction du Palais volant. Réalisez les bonnes combinaisons avec votre tapis et évitez les pièges de vos adversaires. Que la course magique commence !



20 à 35



2 à 4



7 et +



Tyle

Editeur : Professor Puzzle



Mets ton agilité mentale à l'épreuve dans cette course de construction de formes et sois le/ la premier.ère à atteindre l'angle opposé à ton point de départ !

A chaque tour de jeu, tu pourras effectuer 3 actions. A toi de calculer judicieusement tes déplacements et actions, pour bloquer tes adversaires ou te faufiler le plus vite possible dans l'angle opposé à ton point de départ !



15 à 20



2 à 4



8 et +

C'est une très belle récompense pour un éditeur de recevoir le prix du meilleur « travail éditorial ». C'est vraiment le cœur de notre métier !

Le travail éditorial, c'est passer d'une idée (de livre, de jeu) à un objet physique, c'est lui donner son existence réelle et, surtout, sa forme. Un peu comme un travail de sculpteur : choisir les matériaux qui composent nos livres et jeux, déterminer le format et l'utilité de chaque pièce.

Ce travail est passionnant, avec une grande liberté et beaucoup de réflexion. Et ce qu'on aime, c'est que tout soit utile et ergonomique. On a énormément travaillé ces aspects sur la gamme « Ma Première Aventure » : concevoir un objet qui raconte des histoires multiples tout en étant agréable et simple à utiliser, sans aucun élément extérieur !

« Voyage en Terre Ocre », arrivé en 4^e position dans la gamme, a bénéficié de l'expérience des 3 premiers livres. C'est aussi le premier titre dont Roméo n'est pas l'auteur. Nous avons donc pu nous concentrer encore plus sur le travail d'édition... et ça se ressent peut-être ;)



Roméo, directeur artistique
& **Clément**, directeur éditorial

Jouer avec vos ami·e·s malvoyant·e·s ou non-voyant·e·s ? C'est possible !



Grâce à l'association AccessiJeux, retrouvez de nombreux jeux modernes rendus accessibles aux déficient·e·s visuels. L'association AccessiJeux est présente dans de nombreuses ludothèques, festivals et cafés ludiques partout en France.



Renseignez-vous !

Plus d'infos sur www.accessijeux.com



Perplexus Rubik's

Editeur : Spin Master



L'heure est venue de relever le défi des défis ! Perplexus et Rubik's Cube vous proposent un challenge où les neurones se disputent à la dextérité. Deux casses-têtes réunis en un labyrinthe mobile : un Perplexus inédit couplé d'un Rubik's Cube ! Il faut faire pivoter les faces horizontalement et verticalement pour récréer le chemin du labyrinthe et faire avancer la bille en 3D et par rotation. Finir le labyrinthe permet de finir le Rubik's Cube. Il compte en tout et pour tout : 100 obstacles à franchir.



-

1

8 et +

Les Pierres de Coba

Antonin Boccard / Michel Verdu
Editeur : OldChap

Dans Les pierres de Coba - un jeu narratif et évolutif - vous devrez relever 50 défis pour rétablir l'équilibre de la société maya grâce aux 9 pierres sacrées. Chacune de vos pierres représente un membre de la société maya, et pour chaque défi, vous devrez diviser vos dés en deux groupes de valeur égale. Mais les faces des dés ont des pouvoirs qui vont changer leur valeur ou celle de leurs voisins selon la situation. Egalement combinable avec Par Odin de la même gamme.



15 à 20

1

12 et +

The Sherlock

Editeur : Spin Master

Faites entrer tous les bâtonnets indiqués sur la carte dans le cube en bois. Choisissez une des cartes Défi, prenez les pièces numérotées indiquées et trouvez comment les insérer à l'intérieur du cube. Rien ne doit dépasser ! Heureusement les solutions sont au dos des cartes en cas de besoin !



15 à 30

1

8 et +

Lucky Numbers

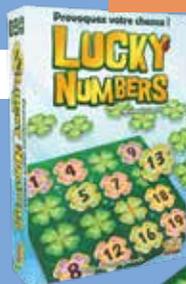
Michael Schacht / Christine Alcouffe
Éditeur : Tiki Editions

A mi-chemin entre le Sudoku et le Loto, Lucky Numbers est un jeu où vous pourrez provoquer votre chance ! Soyez le/la première à remplir votre jardin de trèfles en respectant LA règle : chaque ligne et chaque colonne de votre grille doivent toujours être classées en ordre croissant. Piochez, posez et réorganisez votre jardin pour améliorer vos chances de victoire.

 min
15 à 30


1 à 4


8 et +



Candy Lab

Thomas Danede / Alain Boyer
Éditeur : Funnyfox

Dans Candy Lab, vous devrez jouer des cartes « Commandes » pour récupérer des combinaisons de bâtonnets de sucre d'orge et activer leurs effets pour vous aider, mais surtout pour gêner vos adversaires. La partie se termine quand le dernier bâtonnet a été récupéré ou quand la pioche de cartes « Commandes » est épuisée. Amassez le plus de points pour remporter la partie !

 min
15 à 20


2 à 4


8 et +

Break the Code

Ryohei Kurahashi / Mélanie Walryck
Éditeur : lello

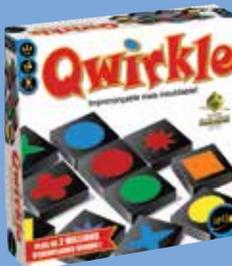
Quelle que soit sa configuration, Break The Code est un jeu très malin qui génère des parties aussi rapides qu'addictives. Break The Code, c'est une course au déchiffrement, un sprint de déduction pour savoir quel joueur parviendra à démasquer ses adversaires en premier. Pour gagner, il faut prendre des risques, savoir se dévoiler un peu pour récolter des informations cruciales sur la composition des codes ennemis. Chaque erreur sera lourdement sanctionnée alors ne prenez pas de risques inutiles...

 min
15 à 20


2 à 4


10 et +





Qwirkle

✍ Susan McKinley Ross
Editeur : Iello

108 tuiles en bois avec 6 formes de 6 couleurs différentes. Chacun·e essaie de marquer le maximum de points en associant des tuiles de forme ou de couleur identique. Celui/elle qui pose la 6^e tuile complète la ligne et réalise un Qwirkle ! Profitez du pack accessoires pour un confort optimal avec bloc notes, crayon, ainsi que les réglettes pour poser les tuiles.



Quoridor

✍ Mirko Marchesi
Editeur : Gigamic

Sortez du labyrinthe mouvant. Trouvez l'équilibre entre avancer et gêner les déplacements de votre adversaire pour être le/la premier·e à traverser le plateau. Quoridor est devenu un must des jeux de réflexion, accessible à toute la famille et très prenant. Existe en version mini.



15 à 20

2 à 4

8 et +



Tantrix

✍ Mike Manaway
Editeur : Gigamic

En solitaire, Tantrix est un casse-tête évolutif qui vous promet des heures de réflexion. En collectif, chacun·e tente de former la plus grande boucle de sa couleur tout en contrant ses adversaires.



30

1 à 4

6 et +

Codex Naturalis

✓ Thomas Dupont / Maxime Morin
Editeur : Bombyx

Vous êtes chargé de poursuivre le travail d'un moine enlumineur. Assemblez les pages d'un manuscrit qui recense les espèces vivantes. Placez vos cartes en fonction des espèces pour remplir les objectifs. Serez-vous prêt.e à recouvrir et perdre une espèce pour développer votre manuscrit ? Un jeu de placement stratégique, accessible et addictif, pour travailler ses méninges !

 20 à 25
 2 à 4
 7 et +



Punto

✓ Bernhard Weber
Editeur : Game Factory

A votre tour, vous devez poser une de vos cartes adjacente à une autre déjà présente sur la table, ou en recouvrir une de valeur inférieure. Le/la premier.e à aligner 4 de ses cartes remporte la manche, Deux manches gagnées, et la victoire est à vous.

 20 à 25
 2 à 4
 7 et +



Baron Voodoo

✓ Yann Dentil / Christine Alcouffe
Editeur : Yoka By Tsume

Baron Samedi, Loa des morts, est prêt à laisser son trône à qui en sera digne ! Afin de prendre sa place, jouez vos pouvoirs vaudous et capturez les dés sur le plateau central en déplaçant les vôtres. Une fois le dé capturé et placé sur votre plateau personnel, vous pourrez : changer sa face, appliquer son effet, rejouer... et réaliser des combinaisons de dés afin de marquer des points.

 30 à 45
 2 à 4
 10 et +





Welcome / Welcome to New Las Vegas

✂ Benoît Turpin et Alexis Allard / Anne Heidsieck
Éditeur : Blue Cocker

Soyez l'architecte du meilleur quartier de la ville en rajoutant des parcs, des piscines à vos lotissements en remplissant les objectifs de la maire dans l'Amérique des années 50. Un jeu de dés sans dés. Un jeu à cocher thématique, stratégique et accessible avec de nombreuses extensions saisonnières.



20 à 30 1 à 100 10 et +

Trek 12

✂ Bruno Cathala et Corentin Lebrat / Olivier Derouetteau
et Jonathan Aucomte / Éditeur : Lumberjacks Studios

Trek 12, une Aventure en Roll and Write. Dans ce premier Roll & Write évolutif, partez en expédition dans l'Himalaya afin d'ouvrir de nouvelles routes vers les sommets. Cartographiez les différentes zones, posez des chemins de corde, prenez garde aux passages les plus dangereux. Astuce et audace seront nécessaires pour faire les meilleurs choix, afin d'augmenter votre réputation et, qui sait, rencontrerez-vous de nouveaux compagnons de route.



15 à 30 1 à 50 8 et +

Troyes Dice

✂ Sébastien Dujardin, Xavier Georges et Alain Orban / Alexandre Roche
Éditeur : Pearl Games

Mettez à profit les 8 journées que dure une partie pour lutter contre les événements, ouvrir des échoppes dans la grande Halle ou participer à l'édification de la Cathédrale. Attelez-vous également à la construction des 3 bâtiments de fonction de la ville : le Palais des comtes, l'Hôtel de ville et l'Évêché.

À la fin de la partie, soyez le joueur qui a engrangé le plus de points de victoire pour l'emporter !



25 à 35 1 à 10 12 et +

Très Futé !

✓ Wolfgang Warsch
Editeur : Schmidt

Chaque lancer de dés sera l'occasion d'un choix stratégique et vous donnera accès à des bonus. Mais attention, les dés que vous ne choisissez pas pourront être utilisés par vos adversaires.

 20 à 30
 1 à 4
 8 et +

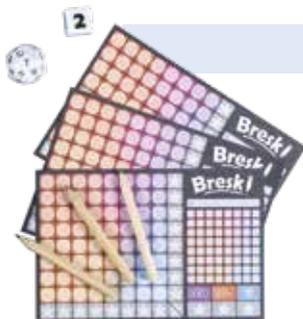
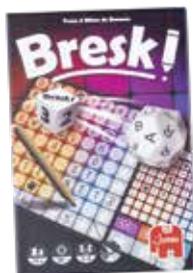


Bresk !

✓ Frans et Milan de Boevure
Editeur : Jumbo

Lance le dé : le/la leader•euse du tour choisit les lettres à inscrire sur la grille des joueur•euses. Le but ? Faire le maximum de mots en horizontal et vertical pour marquer le plus de points. Le dé tombe sur « Bresk » ? Lance l'autre dé qui détermine la lettre à inscrire sur la grille. Respecte bien les espaces entre les mots si tu veux marquer des points...

 20 à 40
 2 à 5
 10 et +



Animal Rescue

✓ Daryl Chow ✓ Carlos Munoz
Editeur : Jumbo

Accueille le plus d'animaux possible dans ton refuge, réalise les meilleures combinaisons pour marquer des points et remporter la partie. Lance les dés et choisis quel animal dessiner dans son compartiment : des bébés pourront naître de tes combinaisons pour marquer encore plus de points !

 20 à 30
 2 à 5
 8 et +





King of Tokyo

Richard Garfield / Régis Torres
Editeur : Iello

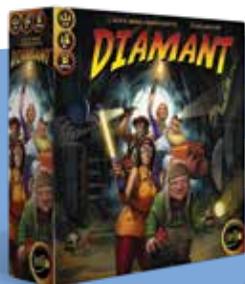
Vous incarnez des monstres mutants, des robots gigantesques et d'autres créatures monstrueuses qui vont se battre dans l'unique but de devenir le seul et unique roi de Tokyo. Lancez les dés, faites les meilleures combinaisons possibles afin de vous soigner, d'attaquer, d'acheter des cartes ou de gagner des Points de victoire.



The Island

Julian Courtland-Smith / Stéphane Gantiez, David Ausloos et Jean-Brice Dugait / Editeur : Asmodee

La besace pleine de trésors, des aventurières s'apprêtent à quitter les lieux, lorsque l'île commence à couler. Pris·es de panique, ielles tentent d'échapper à un destin funeste. Les plus chanceu·ses feront le voyage en barque, alors que les infortuné·es partiront à la nage. Mais personne ne sera à l'abri des monstres marins qui peuplent les mers environnantes !



Diamant

Alan R. Moon & Bruno Faidutti / Paul Mafayon
Editeur : Iello

Diamant est un jeu de stop ou encore malin et rapide, qui vous entraîne dans une aventure incroyable. Enfoncez-vous dans la grotte de Tacora, à la recherche de trésors oubliés, mais allez-y d'un pas prudent ou vous pourriez tomber dans un piège et perdre tous vos diamants.



Draftosaurus

✍ A. Bauza, C. Lebrat, L. Maublanc et T. Rivière / Vipin
A. Jacob et E. Jiahui Gao / Editeur : Ankama

Propulsé en pleine ère jurassique, ce jeu de draft familial va vous imposer des choix tels que « Tricératops ou Diplodocus » ? Choisissez un Dino-meeple dans votre main, placez-le stratégiquement sur une zone de votre plateau afin qu'il vous rapporte le plus de points à la fin de la partie, et passez les dinosaures de votre main à votre voisin·e !

 15 à 20
 2 à 5
 8 et +



Pour une Poignée de Meeples

✍ Jonny Pac Quentin / The Mico
Editeur : Super Meeple

Quand le Mancala rencontre le placement d'ouvrier·es dans un jeu du Far West ! À votre tour vous saisissez une Poignée de Meeples et vous les posez le long de la rue. Effectuez des actions comme : extraire de l'or, monter des affaires, combattre en duel dans la rue, et mettre au point des évasions explosives ! Une fois la poussière retombée, le/la joueur·euse avec le plus de points gagne.

 25 à 35
 2 à 4
 14 et +



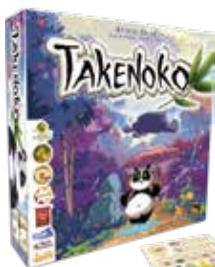
Via Magica

✍ P. Mori / M. Leyssenne, J.-B. «Djib» Reynaud, P. Mafayon, Biboun, R. Torres, J. Fleury et C. Chaussy / Editeur : Hurrigan

Retrouvez les joies du bingo en famille dans la nouvelle version d'Augustus. Cristallisez les Animus des éléments et ouvrez des portails pour invoquer créatures et animaux fantastiques. Chance, tactique et magie seront au rendez-vous ! Un jeu magique pour toute la famille !

 30
 2 à 6
 8 et +





Takenoko

✓ Antoine Bauza / Nicolas Fructus, Yuio et Joël Picksel
Editeur : Bombyx et Matagot

Dans Takenoko, vous allez endosser le rôle d'un·e jardinier·ère japonais·e affairé·es à répondre au mieux aux requêtes du vénérable empereur, soleil des soleils et dieu vivant. Pour ce faire, vous aurez, durant votre tour de jeu, deux choses à faire : regarder quel temps il fait et effectuer deux actions différentes parmi les 5 possibles.



Jamaica

✓ Malcom Braff, Bruno Cathala et Sébastien Pauchon
✓ Mathieu Leysenne / Editeur : Space Cowboys

Comment fêter dignement les 30 ans de gouvernance de l'île de la Jamaïque par Henry Morgan ? Par une course de bateaux ! Tous·tes les pirates participeront à ce « grand défi ». Si au passage, on peut récupérer un peu de butin et taper sur les concurrent·es, c'est encore mieux. Le but du jeu est donc faire le tour de l'île le plus vite possible.



The Key

✓ Thomas Sing / Timo Grubing
Editeur : Haba

Deux jeux d'enquête criminelle palpitants avec deux niveaux de difficulté différents ! Tous les joueur·euse·s cherchent en même temps les indices sur des cartes et essaient de trouver un code à 4 chiffres en premier. Lorsque tous les joueur·euse·s ont trouvé une combinaison, vérifiez avec la clé qu'elle correspond au bon code ! Le joueur dont la combinaison correspond et la somme des points des cartes utilisées est la plus petite remporte cette enquête ! Avec variante solo.

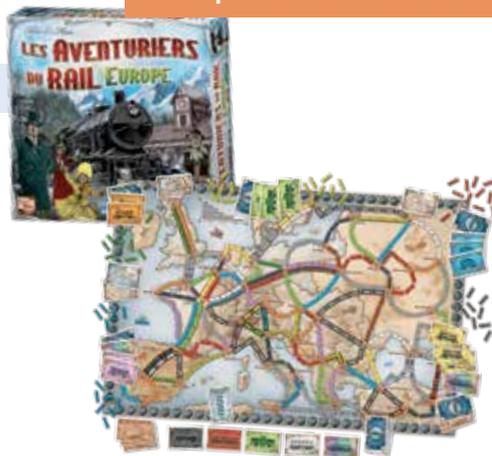


Les Aventuriers du Rail Europe

✂ Alan R. Moon ✂ Julien Delval
Editeur : Days of Wonder

Des remparts d'Édimbourg aux docks de Constantinople, des ruelles poussiéreuses de Pampelune aux quais gelés de la grande gare de Saint-Petersbourg, les Aventuriers du Rail Europe vous emmènent à la découverte de l'Europe des années 1900, en famille ou entre amis ! Reliez le plus de villes possibles pour gagner la partie !

 30 à 60
 2 à 5
 8 et +



Minivilles Deluxe

✂ Masao Suganuma ✂ Noboru Hotta
Editeur : Moonster Games

Minivilles vous met aux commandes d'une ville en développement. Il se joue en étapes simples : lancez les dés pour gagner des pièces et acheter des établissements. Construisez quatre monuments pour gagner ! Cette « mini » big box réunit les extensions Marina et Green Valley.

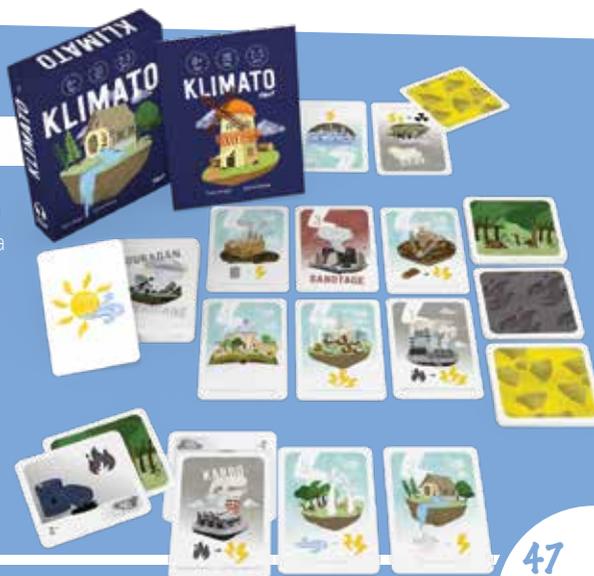
 30
 2 à 5
 7 et +

Klimato

✂ Yoann Brogol ✂ Justine Braidà
Editeur : Subverti

Citoyennes et citoyens de la planète Klimato, l'heure de la transition énergétique a sonnée ! Prenez chacun la tête d'une ville et faites-en la cité la plus écologique possible. Profitez des ressources et de la météo pour construire de nouveaux bâtiments mais attention à la pollution, aux catastrophes et aux villes voisines...

 15 à 25
 2 à 5
 8 et +





Kingdomino

✓ Bruno Cathala / Cyril Bouquet
Éditeur : Blue Orange

Étendez vos terres grâce aux différents dominos (champs, lac, forêt, prairie, marécage et mine d'or) pour marquer un maximum de points et ainsi bâtir le royaume le plus puissant de la table.

15 à 20
 2 à 4
 8 et +

Les Petites Bourgades

✓ Peter McPherson / Matt Paquette, et
Gong Studios / Éditeur : Lucky Duck Games

Vous êtes le/la maire d'une minuscule ville, la place y est limitée et les ressources rares - vous prenez ce que l'on vous donne. Planifiez judicieusement le développement de votre ville sans l'encombrer de ressources inutiles. Celui/celle dont la Petite Bourgade sera la plus prospère sera le/la gagnant*e !

30 à 45
 1 à 6
 14 et +



Carcassonne

✓ Klaus-Jürgen Wrede / Anne Pätzk et Chris Quilliams
Éditeur : Hans im Glück

Placez vos partisans sur les différentes tuiles constituant les environs de Carcassonne afin d'obtenir le plus de points de victoire possible ! Un classique du jeu de société moderne, vendu à travers le monde entier.

30 à 45
 2 à 5
 7 et +



Dinner in Paris

✓ Les Trolls Associés / Alain Boyer
Éditeur : Funnyfox

En tant que restaurateurs, vous tentez d'ouvrir l'une des adresses qui participera à la diversité culinaire et la renommée de la capitale française. Cependant, il n'y aura pas de place pour tout le monde et vos adversaires pourraient bien vous mettre des bâtons dans les roues !



Cloud City

Phil Walker Harding / Fabrice Ros
Editeur : Blue Orange

La Ville lance un projet des plus excitants : des immeubles si hauts qu'ils dépasseraient les nuages. En tant qu'architecte, vous travaillez sur le projet le plus ambitieux en respectant les attentes du moment et en même temps que vos adversaires. Votre objectif : cumuler le plus de votes du conseil pour que votre projet soit retenu. À vos maquettes !

 30 à 40
 2 à 4
 10 et +



Little Town

Shun et Aya Taguchi / Sabrina Miramon
Editeur : Iello

Little Town est un jeu de placement d'ouvrier•e•s accessible et malin, pour tous. Placez vos ouvrier•e•s aux emplacements les plus stratégiques pour collecter les ressources adjacentes, construire de nouveaux bâtiments ou activer les capacités des bâtiments déjà bâtis. Le plateau recto verso et la sélection des bâtiments pour chaque partie permettent une grande rejouabilité.

 45
 2 à 4
 10 et +

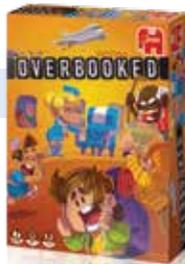


Overbooked

Daryl Chow / Gyom
Editeur : Jumbo

Prêt au décollage ? Bienvenue dans l'aéroport le plus fréquenté du pays. Tu travailles au comptoir d'accueil et tu dois t'assurer que chaque passager•e a un siège. C'est un vrai casse-tête, car certain•e•s passager•e•s veulent s'asseoir près du hublot, d'autres préfèrent voyager à côté. En plus, l'avion est en surréservation : il y a plus de passager•e•s que de sièges...

 30 à 60
 1 à 4
 8 et +





La Vallée des Marchands

✓ Sami Laakso / Sami Laakso
Éditeur : Bragelonne Games

Dans ce deckbuilding, vous devez faire des choix cruciaux, car chaque carte peut être utilisée de multiples façons. Échangez contre d'autres marchandises, gérez habilement votre stock, achalandez votre étal et montrez au monde que vous êtes digne d'être le nouveau membre de la Guilde des Commerçants extraordinaires ! 2 boîtes de jeu indépendantes complètes et combinables entre elles et une extension disponibles.



30 à 45



2 à 4



12 et +

Star Realms

✓ Robert Dougherty et Darwin Kastle
✓ Vito Gesualdi / Éditeur : Iello

Dans ce deckbuilding, bâtissez votre propre royaume galactique. Améliorez votre puissance militaire grâce au commerce et envoyez votre armada de vaisseaux de guerre protéger ce qui vous appartient et conquérir ce qui ne vous appartient pas encore ! Jouez jusqu'à 4 ou 6 joueurs en combinant plusieurs boîtes !



20



2



12 et +



Hero Realms

✓ Robert Dougherty et Darwin Kastle / Vito Gesualdi,
Randy Delven et Antonis Papantoniou / Éditeur : Iello

Ce jeu reprend la mécanique de Star Realms dans un univers héroïque fantastique. Réalisez d'incroyables exploits et recrutez les Champion·ne·s les plus puissant·e·s. Hero Realms combine le deckbuilding avec l'interactivité des combats de Jeux de Cartes à Collectionner. Dépensez de l'or pour acquérir des Actions et des Champion·ne·s pour votre deck. Ces cartes génèrent des ressources ou des effets puissants, et blessent votre adversaire et ses Champion·ne·s. Réduisez ses points de Santé à zéro pour gagner la partie !



20 à 30



2 à 4



12 et +

Splendor

✍ Marc André / Pascal Quidaut
Editeur : Space Cowboys

Splendor s'explique en cinq minutes et se joue en une demi-heure, aussi bien à deux qu'à trois ou quatre participant·es. Dans Splendor, vous dirigez une guilde de marchand·es. Chaque tour est rapide : une action et une seule ! La victoire s'obtient en parvenant à quinze points de prestige en cumulant nobles et développements.

 25 à 35
 2 à 4
 10 et +



Catan

✍ Klaus Teuber / Michael Menzel
Editeur : Kosmos

Lancez-vous à la conquête d'une île vierge et pleine de ressources. Serez-vous construire vos villes et colonies plus vite que vos adversaires ? Catan, c'est le porte-étendard d'une nouvelle manière de jouer, grâce à une mécanique fluide et bien pensée, des règles simples, des parties courtes pour un jeu de stratégie et la non-élimination des participant·es en cours de partie.

 90
 3 à 4
 10 et +



Quetzal

✍ Alexandre Garcia / Nathalie Lehn
Editeur : Gigamic

Vous avez 5 tours pour explorer l'île de Quetzal et collecter de précieux artefacts. Lancez vos meeples et envoyez-les dans les différents lieux de l'île pour récupérer des artefacts. Livrez-les pour améliorer vos fouilles ou marquer des points de victoire et tenter de gagner la partie.

 30 à 75
 2 à 5
 10 et +





Small World

Philippe Keyaerts / Miguel Coimbra
Editeur : Days of Wonder

Small World est un jeu dans lequel chacun·e lutte pour établir sa civilisation dans un monde fantastique et fantasque. Cependant, ce monde est tout petit et il n'y a pas assez de place pour tou·te·s ! Prenez la tête d'un des quatorze Peuples de Small World et étendez votre empire aux dépens de vos voisin·es en vous appuyant sur les Pouvoirs spéciaux de vos personnages !

40 à 80 2 à 5 8 et +

Abyss Conspiracy

Bruno Cathala et Charles Chevallier / Pascal Quidault
Editeur : Bombyx

Abyss Conspiracy est un jeu à part entière dans l'univers d'Abyss. Raliez des nobles pour constituer votre assemblée et dominer le Sénat Océanique. Privilégiez-vous les figures les plus influentes, celles qui vous donneront les Lieux de pouvoir, ou choisissez-vous celles qui vous rapporteront de précieuses perles ?

30 2 à 4 8 et +



Saline

Maxime Blandin / Ronan Pincemin
Editeur : Chevre Edition

La saison bat son plein et vous allez devoir travailler dur pour devenir le paludier le plus prestigieux du royaume. Tel un magicien, le paludier métamorphose l'eau de mer en or blanc avec la complicité du soleil et du vent... Gérer votre production de sel et vendez-la au bon moment pour vous faire un maximum de Liards (monnaie).

40 3 à 4 8 et +



Antonin, comment es tu venu au jeu ?

Je suis venu au jeu assez naturellement. Après tout, la première chose que fait un être humain avant de marcher, parler ou écrire : c'est jouer ! Et puis, j'ai eu la chance de grandir dans une famille qui aimait le jeu sous toutes ses formes (jeux de société, sport, musique, théâtre...), ce qui a facilité les choses. J'ai créé une dizaine de jeux de société comme Fiesta de Los Muertos, Panic Island, Draw' n' Roll, Abra Kazam, Par Odin, Les Pierres de Cuba, Doggy Bag, Kids of London... Et prochainement arrive I am a Banana, un jeu délirant co-créé avec Yves Hirschfeld !

Peux tu décrire ton travail d'auteur de jeu ?

Lorsque je crée un jeu, dans la plupart des cas, cela vient de quelque chose de la vie qui me plait et me surprend (un sentiment, une anecdote, une blague...) et j'essaye ensuite de

le retranscrire de manière ludique. Comme je pars d'une idée simple, mes jeux sont souvent assez courts et rapide à comprendre. Parfois, j'aime bien m'imposer des contraintes, comme créer un jeu de dessin, un jeu en temps limité, un jeu coopératif, un casse-tête... Et enfin, si je peux parler de thématiques culturelles qui me tiennent à coeur, alors c'est parfait !



Antonin Boccara



Illustration : Maud Charnel

LE SAVIEZ-VOUS ?

UN JEU, C'EST COMME UN LIVRE

Tous deux sont des objets culturels, créés par un auteur ou une autrice pour vous faire vivre une expérience humaine unique !

AUTEUR DE JEUX, C'EST UN MÉTIER...

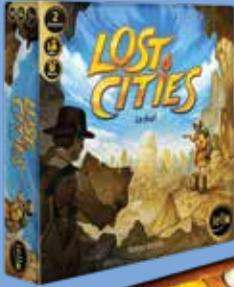
... pas encore reconnu. Créer des jeux demande du temps, un savoir-faire et du travail. Il ne suffit pas d'avoir une bonne idée !

La Société des Auteurs de Jeux œuvre pour la reconnaissance du jeu en tant qu'objet culturel, et de leurs auteurs et autrices en tant que telles.

REJOIGNEZ NOUS ! [f /societedesauteursdejeux](https://www.facebook.com/societedesauteursdejeux)



SOCIÉTÉ DES AUTEURS DE JEUX
www.societedesauteursdejeux.fr



Lost Cities : Le Duel

✓ Reiner Knizia ✓ Vincent Dutrait
Editeur : Iello

Vous devez mener à bien des expéditions à travers cinq régions : l'Himalaya, la forêt vierge, le désert, le volcan et sous la mer. Pour cela chaque joueur·euse devra établir des paris sur chacune de ses expéditions, ne brûlez pas les étapes mais ne traînez pas en route non plus, car vous n'êtes pas seule à vouloir mettre à jour ces civilisations.



30



2



10 et +

Tea for 2

✓ Cédric Chaboussit ✓ Amandine Dugon
Editeur : Space Cowboys

Rejoignez Alice et la Dame de Cœur dans ce jeu de cartes, qui mêle les règles de la Bataille à des mécanismes tactiques de deckbuilding ! Fignolez la construction de votre paquet de cartes, activez vos pouvoirs et accumulez des points de victoire en réalisant des objectifs qui changent à chaque partie. Des règles simples pour un jeu riche et tactique, dans le merveilleux Pays d'Alice !



30



2



10 et +



Mosquito Show

✓ Bruno Cathala et Andrea Mainini ✓ Camille Chaussy
Editeur : The Flying Games

Dans la terrible jungle deux équipes, chacune composée d'un Caméléon et d'un Toucan, sont en quête de nourriture. Tous convoitent les Moustiques que l'on trouve autour des mares.

Les dorés sont particulièrement recherchés pour leur goût intense. Pour l'emporter, soyez le 1er ou la 1ère à manger 9 Moustiques dorés ou à bloquer votre adversaire.



10 à 15



2



8 et +

La Marche du Crabe

Julien Prothière / Arthur de Pins
Éditeur : Jeux Opla

Pauvres de nous, petits crabes carrés : incapables de tourner, soumis à la dictature imbécile des tourteaux et à la souillure des humains ! Mais ensemble nous pouvons coopérer pour échapper à l'oppression et libérer nos camarades crabes ! Un jeu de déduction coopérative hyper immersif, malin et évolutif (mode Aventure avec 11 scénarios) !



15 à 20

2

8 et +



Palm Island

Jon Mietling / Jon Mietling
Éditeur : Nuts Publishing

Emportez votre île avec vous ! Jouez n'importe où en solo ou en duo avec ce jeu de cartes transportable, vous n'avez pas besoin de table ! Stockez des ressources pour payer des améliorations de bâtiments qui vous donnent accès à de nouvelles possibilités. Complétez vos objectifs en 8 tours et calculez votre score.



10 à 15

1 à 2

12 et +



Paris Ville Lumière

José Antonio Abascal / Oriol Hernández
Éditeur : Iello

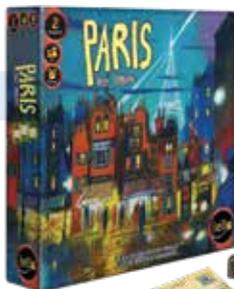
Paris Ville Lumière est un jeu de placement pour 2, qui se joue en deux phases. Dans la première, vous allez dresser le plan des rues sur lesquelles vous pourrez ensuite bâtir vos édifices. Dans la seconde phase, vous construisez vos édifices en les plaçant sur les emplacements créés. Dans cette phase, vous pourrez également jeter votre dévolu sur des cartes postales vous octroyant un pouvoir immédiat ou modifiant le décompte final. Chaque pose de tuile est une attaque directe contre la stratégie de l'adversaire, qui se fera fort de répliquer.



30

2

8 et +





Schotten Totten

✓ Reiner Knizia ✓ Djib
Editeur : Iello

Lancez-vous dans une lutte où tous les coups sont permis pour gagner le contrôle de la frontière qui vous sépare de votre adversaire. Envoyez les membres de votre tribu défendre les bornes et déployez vos forces en réalisant les meilleures combinaisons de cartes. Soyez le premier à contrôler 5 Bornes dispersées le long de la frontière ou 3 Bornes adjacentes.



15 à 20



2



8 et +

RRR

✓ Seiji Kanai et Hayato Kisaragi ✓ Noboru Sugiura
Editeur : Igiari

Incarnez le/la Leader•euse de la Royauté ou de la Religion et tentez de contrôler la majorité du Royaume. Conspirez pour éliminer vos ennemi•es ou charmez-les pour qu'ils/elles rejoignent votre cause. Planifiez bien vos coups ; rien n'est laissé au hasard, tout est visible dès le début de partie. RRR est un jeu très simple d'accès mais pas simpliste.



15 à 25



2



14 et +



Onitama

✓ Shimpei Sato ✓ Nagahara Chiyo, Mariusz Szmardt, Lucy Liu
et Sayuri Romei / Editeur : Igiari

Utilisez les esprits de la nature et montrez votre supériorité à votre adversaire. Deux moyens s'offrent à vous : en allant au contact direct, la voie de la pierre et capturez le maître adverse ou bien en vous faulant, la voie du ruisseau et prenez le contrôle du dojo ennemi. Affûtez votre esprit, anticipez, tous les mouvements sont visibles.



15 à 20



2



14 et +



Stratego

✓ Jumbo
Editeur : Jumbo

Rempote la bataille en capturant le drapeau de ton adversaire avec l'aide de ton armée composée de 40 personnages de grades différents et d'un infiltré. Déploie tes troupes en première phase et lance l'assaut tout en protégeant ton propre drapeau. Les soldats s'affrontent et leur rang détermine lequel est victorieux !

45 à 60 2 8 et +



Champ d'Honneur

✓ Trevor Benjamin et David Thompson ✓ Brigette Indelicato
Editeur : Igiari

Champ d'honneur est un jeu de stratégie accessible et d'une grande rejouabilité. Il combine sens de la répartition tactique à une mécanique élégante de composition d'armée le tout sublimé par un matériel particulièrement soigné.

45 2 à 4 12 et +



Aquatika

✓ Alexandre Droit ✓ Martin Texier
Editeur : Jeux FK

Vous disposez de 3 pieuvres, 3 requins et 3 poissons volants.

1. Partez occuper le camp adverse.
2. Recouvrez, dévorez, sautez allègrement par-dessus les autres, ou avancez simplement une de vos pièces... mais sans baisser la garde.
3. Amenez une de vos pièces jusque sur la rive adverse, c'est gagné !

Un jeu subtil, tactique, vite pris en main.

15 à 25 2 8 et +





7 Wonders Duel

✓ Bruno Cathala et Antoine Bauza ✓ Miguel Coimbra
 Editeur : Repos Production

Que vous choisissiez la victoire militaire ou scientifique, vous aurez trois Âges pour bâtir votre civilisation ! Placez vos cartes de ressources et observez à la loupe le jeu de votre adversaire. 7 Wonders pour deux !



Watergate

✓ Matthias Cramer ✓ Klemens Franz et Alfred Viktor Schulz
 Editeur : Iello

Jeu de stratégie asymétrique pour deux, plein de tension, qui vous invite à effectuer des choix cornéliens pour atteindre vos conditions de victoire avant l'adversaire. Pour l'emporter, Nixon doit atteindre la fin du mandat présidentiel, tandis que le/la journaliste doit rassembler suffisamment de preuves pour relier au moins deux informateur·trice·s au président.



Dual Powers : Revolution 1917

✓ Brett Myers et Luis Francisco ✓ Kwanchai Moriya
 Editeur : Don't Panic Games

Prenez le contrôle de la Révolution ! Vous incarnez les bolchéviques ou les conservateurs et tentez de prendre le dessus sur la partie adverse. Orientez la politique, manipulez l'opinion et décidez d'avoir recours à la force dans une course au pouvoir effrénée qui modèlera l'avenir de la Russie. Qui aura le soutien nécessaire pour tirer profit de la situation explosive dans la capitale en 1917 ?



Harry Potter : Défense Contre les Forces du Mal

✍ Kami Mandell, Andrew Wolf
Editeur : JUSAopoly

Harry Potter : Défense contre les Forces du Mal est un jeu de deckbuilding, pour deux, dans lequel vous vous livrez à des duels de magie ! L'enceinte de Poudlard est assaillie par ses ennemis, il est temps de s'entraîner au lancer de sorts, de trouver des alliés et de se défendre ! Sonnez vos ennemis trois fois et remportez la partie !

 30 à 60
 2
 11 et +



Romeo et Juliette

✍ Julien Prothière et Jean-Philippe Sahut / David Cochard
Editeur : Sylex

2 joueur•euse•s vont tenter de faire triompher l'amour, ensemble. Un•e joueur•euse joue Roméo, l'autre Juliette. Éperdument amoureux l'un de l'autre, ils devront tenter de se retrouver pour vivre leur amour au-delà de la haine qui oppose leurs familles. Pour gagner, les joueur•euse•s devront porter leur jauge d'amour au maximum. Au contraire, les joueur•euse•s perdent immédiatement la partie si leur jauge de haine est au maximum.

 30
 2
 12 et +



Mr Jack

✍ Bruno Cathala et Ludovic Maublanc / Pierô et Jean-Marie Minguez / Editeur : Hurrigan

Mr Jack est un jeu asymétrique pour deux. Chaque joueur•euse a un but différent. L'un•e prend le rôle de l'enquêteur•trice l'autre celui de Mr Jack. L'enquêteur•trice doit trouver sous quelle identité se dissimule Mr Jack puis l'attraper. Mr Jack tente de profiter de l'obscurité pour quitter définitivement le quartier et fait tout son possible pour retarder l'enquête. A découvrir également en version pocket.

 15 à 30
 2
 9 et +





Ghost Adventure

Wlad Watine / Jules Dubost et Yann Valeani
Editeur : Buzzy Games

Jeu coopératif de parcours de toupie en relais. Une souris fantôme s'empare d'une toupie pour sauver le monde du monstre cauchemar. A vous de la lancer dans cette aventure pleine de magie et de rebondissements ! Parcourez les huit plateaux en relief pour réaliser les missions du livret d'aventure : touchez vos cibles, sautez les obstacles et passez-vous la toupie d'un plateau à un autre.



15 à 20



1 à 4



8 et +

Magic Rabbit

Julie Dutois, Romaric Galonnier, Ludovique Simonet et Cécile Ziegler / Jonathan Aucomte / Editeur : Lumberjacks

Magic Rabbit, un jeu coopératif en temps limité ! Le spectacle de magie va commencer. Derrière le rideau, c'est la panique : les lapins sautent de tous côtés et les chapeaux roulent au sol ! Il faut remettre de l'ordre dans tout cela. Dans Magic Rabbit, les joueuses et joueurs vont coopérer en un temps limité pour réunir lapins et chapeaux dans un ordre précis.



2.30



1 à 4



8 et +



Micro Macro

Johannes Sich / Daniel Goll et Tobias Jochinke
Editeur : Spielwiese

Ce jeu original vous propose de résoudre 16 enquêtes en observant attentivement une carte géante (75x110 cm) truffée de détails. A la manière des livres de « Où est Charlie », observez bien attentivement la carte de Crime City à la recherche d'indices, de suspects. Le tout pour comprendre ce qui s'est passé et élucider les enquêtes.



30



1 à 6



12 et +



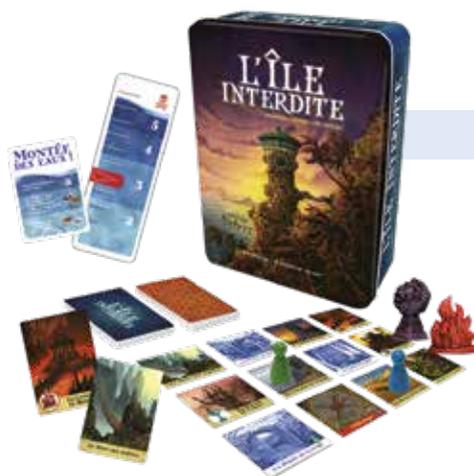


Magic Maze

✓ Kasper Lapp / Gyom
Editeur : Sit Down !

Après avoir été dépouillé de tous leurs biens, un mage, un barbare, un elfe et un nain sont obligés d'aller emprunter au centre commercial Magic Maze local tout l'équipement nécessaire dont ils ont besoin pour leur prochaine aventure.

 15 à 20
 1 à 8
 8 et +



L'Île Interdite

✓ Matt Leacock / C. B. Canga
Editeur : Cocktail Games

Formez une équipe pour une mission insensée : récupérer 4 trésors au milieu des ruines d'un paradis en péril. Travaillez ensemble et choisissez les meilleures manœuvres, pendant que l'île sombre. L'eau et la tension montent vite, alors rassemblez vite les trésors et fuyez ! Ingénieur•e, plongeur•se, pilote ? Sélectionnez la carrière de votre choix et relevez le défi !

 30
 2 à 4
 10 et +

Zombie Teenz Evolution

✓ Annick Lobet / Nikao
Editeur : Scorpion Masqué

Coopérez pour repousser les hordes de zombies qui ont envahi la ville ! Récupérez les quatre ingrédients nécessaires pour l'antidote qui sauvera le monde ! Zombie Teenz Evolution est la suite de Zombie Kidz Evolution. C'est un jeu à part entière, avec des règles un peu plus complexes, qui requièrent davantage de stratégie ! Cerise sur le gâteau : les deux sont compatibles !

 15 à 20
 2 à 4
 9 et +





Hanabi Grand Feux

Antoine Bauza / Gérald Guerlais
Editeur : Cocktail Games

Dans ce jeu coopératif, les participants œuvrent ensemble pour tirer de beaux feux d'artifice. Mais la poudre, les mèches et les fusées sont mélangées : on doit tenir ses cartes à l'envers ! Il faut donc informer ses camarades et mémoriser les informations. L'entraide est la clé pour réaliser un spectacle inoubliable ! Cette édition contient 3 extensions inédites.

25 à 35 2 à 5 8 et +

Yokai

Julien Griffon / Christine Alcouffe
Editeur : Bankiiz Editions

Yokai est un jeu coopératif où votre communication est limitée. Déplacez les Yokai pour les rassembler par famille. Interprétez les actions de vos partenaires de jeu et laissez-leur des indices pour les aider à deviner qui se cache derrière les cartes !



20 à 30 2 à 4 8 et +

50 Missions

Ken Gruhl / Ronan Le Maître
Editeur : Oya

Ensemble, vous avez 50 missions à réaliser. Pour cela, à votre tour, posez une de vos cartes sur une carte ayant au moins un point commun. A chaque fois que les conditions d'une mission sont réunies, celle-ci est réussie... et remplacée. C'est en apprenant à communiquer que vous pourrez atteindre les médailles de Bronze, Argent ou Or... Voir la mission finale.



15 à 25 1 à 4 8 et +

The Mind

✍️ Wolfgang Warsch / Oliver Freudenreich
Editeur : Oya

Comment coopérer quand on ne peut communiquer ? Les cartes doivent être posées en ordre croissant sur la table : qui pense avoir la plus petite carte la pose et ainsi de suite. Cela semble impossible, et pourtant... Est-ce de la télépathie ? En tout cas, The Mind est une expérience à vivre. Et pour les déjà-fans qui en veulent toujours plus, The Mind Extrême est fait pour eux.

 20 à 30
 2 à 4
 8 et +



The Game

✍️ Steffen Benndorf / Oliver Freudenreich et Sandra Freudenreich / Editeur : Oya

En équipe, votre objectif est de se débarrasser de toutes les cartes sur 2 piles ascendantes et 2 piles descendantes. La règle est simple, votre mission ne l'est pas !

 15 à 25
 1 à 5
 8 et +



The Crew

✍️ Thomas Sing / Marco Armbruster
Editeur : Iello

Dans The Crew, vous incarnez les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Mais votre périple ne sera pas de tout repos, car vous n'aurez pas moins de 50 missions à accomplir avant de pouvoir atteindre votre destination. The Crew est un jeu 100 % coopératif dans lequel les joueur•euse•s doivent se permettre les un•es les autres de remporter les plis qui sont nécessaires à leur victoire globale. C'est subtil et immersif. Vainqueur du Kennerspiel 2020

 15 à 20
 3 à 5
 10 et +





[kosmopolit]

✂ Florent Toscano et Julien Prothière ✂ Stéphane Escapa
Editeur : Jeux Opla

Bienvenue dans le restaurant le plus COSMOPOLITE du monde ! Ici, les client•e•s du monde entier viennent pour commander des plats dans des langues dont vous n'aviez jamais entendu parler, que vous n'imaginiez pas entendre et encore moins parler ! Une nouvelle expérience de jeu coopérative, évolutive, rapide et tellement immersive !



6



4 à 8



10 et +

Soviet Kitchen

✂ Andreas Wilde ✂ Andreas Wilde
Editeur : Igiari

Camarades, les soldats de Mère Patrie n'ont plus rien à manger ! Comment ça il n'y a plus de nourriture ? Préparez ensemble ce qu'ils demandent avec ce que vous trouverez sur le champ de bataille. Mixez les bonnes couleurs, évitez, si possible, de les empoisonner et ils n'y verront que du feu !



20 à 30



1 à 6



14 et +

Kitchen Rush

✂ David Turczj et Vangelis Bagiartakis ✂ Gong Studio
Editeur : Geek Attitude Games

Kitchen Rush est un jeu coopératif de placement d'ouvriers dans lequel vous gérez votre personnel à l'aide de sabliers. En quatre manches de quatre minutes, vous devrez prendre les commandes, préparer les plats et assurer le service sans faire attendre vos clients.

Clinic Rush : à découvrir également dans la même gamme !



30 à 45



1 à 4



12 et +

5 Minute Dungeon

✓ Connor Reid / Alex Diochon
Editeur : Spin Master

Joignez vos forces pour traverser des donjons peuplés de créatures maléfiques et farfelues. Vainquez ensemble, ou périssez ! Tout le monde joue en même temps pour trouver extrêmement rapidement les symboles nécessaires pour franchir les cartes Porte qui barrent l'accès au boss, puis le vaincre en moins de 5 mn. Dix héro·ïne·s à incarner, chacun·e avec son deck dédié et ses capacités.



5



2 à 5



8 et +



Marvel United

✓ Eric M.Lang et Andrea Chiarvesio / Edouard Guiton
Editeur : Spin Master

Marvel United est un jeu de cartes et de figurines type chibi permettant aux joueurs·euses de jouer ensemble le rôle de héro·ines·s de l'univers Marvel comics et de combattre les méchant·e·s ! Arrivez-vous à sauver la situation ou périrez-vous dans d'atroces souffrances ? Retrouvez les héro·ïne·s emblématiques Marvel dans ce jeu familial coopératif.



40 à 60



1 à 4



8 et +



Andor

✓ Michael Menzel / Michaela Kienle et Michael Menzel / Editeur : Iello

Le pays d'Andor est en danger, son avenir repose entre les mains d'un petit groupe de héro·ines·s : vous ! Sauvez le château de l'assaut des terribles Skrals, retrouvez la sorcière pour soigner le vieux roi, contrecarrez les plans du sombre mage, explorez les mines des nains pour sauver leur trésor et affrontez la plus grande menace : le dragon noir ! Jeu d'aventure coopératif.



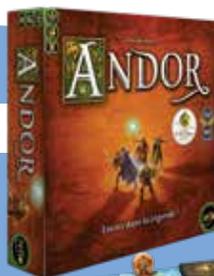
60



1 à 4



10 et +





Paleo

✂ Peter Rustemeyer
Editeur : Hans Im Glück

Paleo est un jeu coopératif qui se déroule à l'âge de pierre. Les participant·es font ce qu'ils/elles peuvent pour garder en vie les habitant·es d'une caverne. Des missions leur permettent de récupérer les ressources nécessaires. Mais leur véritable objectif, c'est de laisser une trace pour les générations futures : des peintures de mammoths sur les murs de leur grotte !



60 à 90



2 à 4



10 et +

Pandemic Zone Rouge : Amérique du Nord

✂ Matt Leacock / Chris Quilliams
Editeur : Z-Man Games

Voici une nouvelle version du best-seller Pandemic : Zone Rouge : Amérique du Nord ! Plus rapide, plus nerveuse, cette version se joue en trente minutes seulement. La sensation de danger est immédiate, immersive. Le sort d'un des plus grands pays du monde repose sur une succession de décisions... Choisissez la meilleure stratégie, aussi vite que possible !



30 à 45



2 à 4

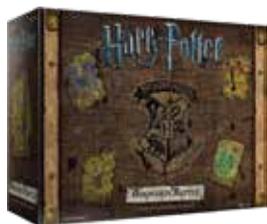


8 et +

Hogwart's Battle Harry Potter

✂ Forrest-Pruzan Creative, Kami Mandell, Andrew Wolf
✂ Joe Van Wetering / Editeur : USAopoly

Revivez les aventures de Harry, Hermione, Ron et Neville ! Ce jeu de deckbuilding coopératif transporte les participant·es dans Poudlard, durant 7 scénarios. À elleux de vaincre les antagonistes emblématiques de la saga, grâce aux sorts, artefacts et alliés tout aussi mythiques. Plus la campagne avance, plus leurs adversaires seront nombreux, déterminés et puissants !



30 à 60



2 à 4



11 et +

CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

© CFI octobre 2020, toute
reproduction est interdite

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS

Le Label As d'Or-Jeu de l'Année



Le Festival International des Jeux de Cannes décerne l'As d'Or-Jeu de l'Année, le prix ludique le plus prestigieux et le plus attendu en France primant les meilleurs jeux de société édités et distribués dans le pays au cours de l'année écoulée.

Il récompense l'excellence et promet aux jeux récompensés une notoriété sans pareille : Abalone, Dixit, Unlock!...

La sélection officielle 2020

As d'Or-Jeu de l'Année "Tout public" : ORIFLAMME : un jeu d'Adrien Hesling et Axel Hesling, illustré par Tomasz Jedruszek, édité par Studio H et distribué par Gigamic.

As d'Or-Jeu de l'Année "Enfant" : ATTRAPE RÊVES : un jeu de Laurent Escoffier et David Franck, illustré par Maud Chalmel, édité par Space Cow et distribué par Asmodee.

As d'Or-Jeu de l'Année "Expert" : RES ARCANA : un jeu de Thomas Lehmann, illustré par Julien Delval, édité par Sand Castle Games et distribué par Asmodee



Les 12 nommés 2020

www.festivaldesjeux-cannes.com

CÔTE D'AZUR
FRANCE

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS
CANNES



Un événement #MairiedeCannes - Réalisation Palais des Festivals et des Congrès



Intime Conviction

✓ Céline Pieters et Raphaël Vanleemputten
 ✓ Céline Pieters et Raphaël Vanleemputten / Editeur : Editions Fika



La série Intime Conviction vous glisse dans la peau d'un jury populaire ! L'objectif : rendre votre verdict sur base des éléments de l'enquête. L'accusé est-il coupable ou non coupable ? Le temps de l'apéro ou sur une semaine, Intime Conviction vous rapproche au plus près de l'expérience réelle du huis clos. Prendrez-vous la bonne décision ?

min
 - 2 à 12 15 et +

Culinario Mortale

✓ Florian Bischoff ✓ Florian Bischoff
 Editeur : Culinario Mortale

Avec plus de 40 000 exemplaires vendus en Allemagne chaque année, le phénomène Culinario Mortale arrive enfin en France. Il s'agit d'un jeu de Murder Party. Le temps d'une soirée, vous incarnerez chacune un personnage. Un drame vient d'avoir lieu, vous devrez mener l'enquête pour trouver le/la coupable qui se trouve parmi vous. Les scénarios sont adaptés au grand public (adulte). Le rythme est soutenu et l'intrigue est palpitante, pour une soirée pleine de rebondissements.



min
 2 à 4h 5 à 8 16 et +

Pour la Reine

✓ Alex Roberts ✓ Evil Hat Production
 Editeur : Bragelonne Games



Inventez tous ensemble une histoire pleine de rebondissements ! Choisissez votre Reine parmi les illustrations proposées et laissez-vous guider en répondant à tour de rôle à l'une des cartes Question. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant amour, héroïsme, doutes et trahisons, jusqu'à l'apparition de la plus importante des questions : la reine est attaquée ! La défendez-vous ?

min
 30 à 120 2 à 6 14 et +

Exit

✂ Inka et Markus Brand ✂ Franz Vohwinkel
Editeur : Iello

Vainqueur du Kennerspiel 2017, EXIT est un jeu qui reprend les sensations des « escape games ». Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Plus qu'un jeu : une expérience unique et immersive dans laquelle vous devrez faire preuve de coopération, d'observation et de logique.

 45 à 90
 1 à 6
 10 et +



Unlock Star Wars

✂ Cyril Demaegd ✂ Arnaud Demaegd
Editeur : Space Cowboys

Découvrez 3 aventures Unlock! inédites dans l'univers de Star Wars. Interprétez des contrebandiers, des rebelles ou encore des espions impériaux dans trois nouvelles histoires indépendantes.

 60
 1 à 6
 10 et +

Unlock!

✂ Cyril Demaegd ✂ Legruth, Cyrille Bertin et Mahulda Jelly
Editeur : Space Cowboys

Retrouvez les sensations des escape rooms chez vous. Combinez les objets et résolvez les énigmes ! Une application gratuite vous permet d'entrer des codes et d'obtenir des indices. Parviendrez-vous à sortir en moins d'une heure ? Chaque boîte contient 3 aventures différentes.

 60
 1 à 6
 10 et +





T.I.M.E Stories

✂ Antonin Merieux et Manuel Rozoy ✂ Julien Carette
Editeur : Space Cowboys

Cette aventure autonome de TIME Stories : Revolution vous propulse dans une réalité alternative. Faites preuve d'intelligence et adaptez vous aux circonstances inhabituelles pour vous sortir de ce labyrinthe de faux-semblants ! Habitué·es des runs ou néophytes, soyez prêt·es à tout !



60 à 90



2 à 4



14 et +

Detective

✂ Przemyslaw Rymer, Ignacy Trzewiczek et Jakub Łapot
✂ Aga Jakimiec, Rafał Szyma / Editeur : Jello

Réunissez votre équipe et menez l'enquête dans un univers sombre et connecté. Immersion totale avec le jeu qui a remporté l'As d'Or Expert 2019 ! Découvrez également 3 nouveaux scénarios avec la saison 1 de Détective



120



1 à 5



16 et +



Chronicles of Crime - 1400

✂ Wojciech Grajkowski et David Cicurel ✂ Lucky Duck Team
Editeur : Lucky Duck Games

1400. Vous êtes Abelard Laveln et vivez à Paris proche de la cathédrale Notre Dame. Vous faites d'étranges rêves prémonitoires au cours desquels vous revivez des scènes de crimes passées ou à venir. Vous avez commencé à résoudre des affaires que personne ne parvenait à élucider et maintenant, à chaque fois qu'un crime mystérieux est perpétré, les gens demandent VOTRE aide.



60 à 90



1 à 4



14 et +



Crime Zoom

✂ Stéphane Anquetil / Christopher Matt, Sandra Tessieres
Editeur : Aurora

Une scène de crime s'étale sur plusieurs cartes pour former une grande illustration. Pour enquêter, rien de plus simple : prenez une carte pour la regarder de plus près. Un élément vous intrigue ? Retournez la carte et découvrez ce qu'est ce petit papier sur la table de chevet. Une adresse ? Vous pouvez désormais aller prendre la carte qui correspond à cette piste. Dans Crime Zoom, vous mènerez votre enquête librement. Serez-vous répondre au questionnaire final pour remporter la partie ?



60



1 à 6



14 et +



Sherlock Holmes : Détective Conseil

✂ Suzanne Goldberg, Gary Grady et Dave Neale / Bernard Bittler, Arnaud Demaegd, Neriac et Pascal Quidault / Editeur : Space Cowboys

Enquêtez en coopération avec vos partenaires sur des affaires dont vous a chargé Sherlock Holmes. Gamin·es errant·es dans les rues de Londres, dot·es d'une connaissance parfaite des bas-fonds, vous le secondez. Résolez ces 10 affaires, plus simples et rapides.



90



1 à 8



14 et +



Mystery House

✂ Antonio Tinto / Alessandro Paviolo et Daniela Giubellin
Editeur : Gigamic

Entrez dans le Manoir Hanté... si vous l'osez ! Plongez dans une expérience immersive d'escape room, guidée par une application dans une structure en 3D ! Explorez le manoir tel un donjon et vivez des aventures uniques dans un environnement différent à chaque aventure. Vous avez 60 minutes pour explorer le manoir, trouver les objets indispensables et les indices cachés. Résolez les énigmes pour accéder à des nouvelles pièces et sortir à temps. Parviendrez-vous à illuminer les ténèbres ?



60



1 à 5



12 et +





Splendor Marvel

✂ Marc André

Editeur : Space Cowboys



Rassemblez une équipe de super-héroïnes et de super-vilain·es, récupérez les gemmes de pouvoir et complétez le Gantelet de Thanos, dans cette version de Splendor entièrement thématisée et illustrée avec les héroïnes MARVEL ! Cette version alternative propose des règles légèrement modifiées pour la thématique super-héroïnes, pour toucher un large public et les fans du Splendor classique !



30



2 à 4



10 et +

Small World of Warcraft

✂ Philippe Keyaerts ✂ Miguel Coimbra

Editeur : Days of Wonder

Choisissez votre peuple parmi ceux de l'Alliance et de la Horde et affrontez vos adversaires pour la conquête des îles d'Azeroth.

Dynamique, fun, stratégique, Small World of Warcraft propose un matériel riche avec de superbes illustrations. Vos sens de la tactique et de la diplomatie vont être mis à l'épreuve !



60



2 à 5



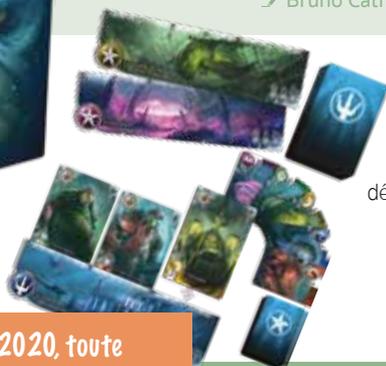
8 et +



Abysse

✂ Bruno Cathala et Charles Chevallier ✂ Xavier Collette

Editeur : Bombyx



Les peuples sous-marins règnent sur les Océans. Bientôt, le trône sera libre. Pour y accéder, fédérez celles et ceux qui représentent les peuples alliés, recrutez des nobles et contrôlez les territoires. Un jeu de développement, de collecte et de combinaisons de cartes : un cocktail ludique explosif !



45



2 à 4



14 et +

Call to Adventure

✓ Chris et Johnny O'Neal / Matt Paquette
Editeur : La Boite de Jeu

Un modeste écuyer devenant chevalier légendaire, une jeune orpheline s'avérant être la reine légitime du royaume, un noble se transformant en justicier suite au meurtre tragique de ses parents. Dans Call to Adventure, relevez des Défis et faites évoluer votre Héro ou Héroïne ! Utilisez le pouvoir des Runes, et succombez à l'appel de l'aventure !



30 à 60



1 à 4



14 et +



7 Wonders

✓ Antoine Bauza / Miguel Coimbra
Editeur : Repos Production

Pour ses 10 ans 7 Wonders s'offre une nouvelle jeunesse ! De nombreux éléments ont été repensés : les illustrations, la rédaction des règles, l'ergonomie des cartes, la taille des Merveilles, etc. À la tête d'une grande Cité du monde antique, exploitez les ressources naturelles de vos terres, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire.



30



2 à 7



10 et +



Nidavellir

✓ Serge Laget / Jean-Marie Minguez
Editeur : Grrre Games

Le dragon Fafnir menace Nidavellir. En tant que vénérable Elvaland, le Roi fait appel à vous. Sillonnez chaque taverne du royaume, engagez les nains et les naines les plus habiles, recrutez de prestigieux héros et héroïnes et constituez le bataillon le plus à même de vaincre votre ennemi mortel ! Découvrez l'ingénieux système du « Coin Building » !



45 à 60



2 à 5



10 et +





Clank!

✂ Paul Dennen / Rayph Beisner, Ratislav Le, Derek Herring, Raul Ramos
Editeur : Renegade Games

Jeu de construction de deck et d'exploration. Chaque joueur s'enfonce dans les profondeurs d'un donjon pour voler un artefact et optimise ses actions à l'aide des cartes récupérées tout au long de la partie. Mais attention au bruit. Un faux pas... et CLANK, la fureur du dragon sera sur vous.



30 à 60
 2 à 4
 12 et +

Shards of Infinity

✂ Arant et Justin Gary / Aaron Nakahara
Editeur : Iello

Il y a cent ans, les éclats de l'infini ont détruit la majeure partie du monde ! Maintenant, c'est à vous de rassembler vos forces, de vaincre vos adversaires et de reconstruire le moteur Infinity ! Survivrez-vous ?

Construisez vos armées en recrutant des alliés et des champions parmi quatre factions. Lancez des attaques surprises sur vos ennemis en déployant des mercenaires. Libérez la puissance illimitée en maîtrisant les Eclats de l'Infini !



30 à 60
 2 à 4
 10 et +

It's a Wonderful World

✂ Frédéric Guérard / Anthony Wolff
Editeur : La Boite de jeu et Origames

Dans ce jeu de draft de cartes et de moteur de ressources, vous êtes à la tête d'un Empire en développement. Allez-vous privilégier la voie de la Finance, de la Guerre, de la Science, ou peut-être une toute autre voie ? Produisez un maximum de ressources pour gagner des Suprématies, et développez votre Empire pour qu'il devienne le meilleur des mondes !



45 à 60
 1 à 5
 14 et +

Villainous

✓ Prospero Hall / Prospero Hall
Editeur : Ravensburger

Entrez dans la peau de célèbres Méchant·e·s de Disney et suivez votre propre objectif diabolique pour gagner le titre de pire méchant·e de tous les temps ! Pour y parvenir, utilisez astucieusement vos capacités spéciales et tentez de ruiner les plans de vos adversaires. Car ce n'est qu'en dictant avec succès vos règles aux héro·ïnes de Disney que vous pourrez espérer une fin... malheureuse !



45 à 60



2 à 6



10 et +



The Specialists

✓ Stefania Niccolini, Marco Canetta et Anne-Catherine et Dimitri Perrier /
Christine Alcouffe / Editeur : Explor8

Dans un univers à la Ocean's Eleven, chaque participant·e doit constituer l'équipe idéale à la réalisation de « casses » de casinos, banques et de bijouteries. Sur une mécanique de draft de dés, et un système de recrutement/activation de cartes Spécialistes original, gagnez le pactole et la partie !



45 à 60



2 à 4



14 et +



The Loop

✓ Théo Rivière et Maxime Rambourg / Simon Caruso
Editeur : Catch up Games

The LOOP est un jeu coopératif décalé, qui vous oppose au maléfique Docteur Foo. Incarne des Agents Temporels dans 4 modes de jeu pleins de challenge. Défiés les clones du Doc, sabotez son improbable machine et équipez-vous d'artefacts surpuissants. Maîtrisez le LOOP pour réutiliser vos cartes dans des enchaînements impressionnants... Mais le Docteur ne vous laissera pas faire !



60



1 à 4



12 et +





Not Alone

✓ Ghislain Masson / Sébastien Caiveau
Editeur : Geek Attitude Games

NOT ALONE est un jeu asymétrique opposant un·e joueur·euse (la Créature) aux autres (les Naufragés). Si vous incarnez l'un·e des Naufragés, vous explorerez Artemia au moyen de cartes Lieux. Aidé·e de vos cartes Survie, vous tenterez de résister à la traque de la Créature jusqu'à l'arrivée des secours.



30 à 60



2 à 7



10 et +



Cryptide

✓ Hal Duncan et Ruth Veevers / Kwanchai Moriya
Editeur : Origames

La cryptozoologie étudie les traces des monstres de légende : les cryptides. Croisez les indices et soyez le/la premier·e à les découvrir ! Chacun·e possède un indice sur le terrain ou se trouve la créature. En recoupant vos informations, il ne peut y avoir qu'une case qui y corresponde. Mais le but est d'être le/la premier·e à la trouver. Interrogez vos collègues, et néanmoins concurrent·es qui ne peuvent répondre que « non » ou « peut-être », et faites preuve de beaucoup de logique.



45 à 60



3 à 5



10 et +



Mariposas

✓ Elizabeth Hargrave / Indi Maverick et Matt Paquette /
Editeur : Gigamic

Chaque année, au printemps, des millions de papillons, les monarches, quittent le Mexique pour migrer vers l'Amérique du Nord. À l'automne, des millions de nouveaux monarches reviennent au Mexique. Mariposas est un jeu de déplacement et de collection qui vous invite à faire partie de cet incroyable voyage. Vos papillons vont aller vers le nord au printemps, se déployer en été, et revenir vers le sud en automne. À chaque fin de saison, un décompte des points a lieu. Faites progresser votre groupe de papillons au fil des saisons et remportez le plus de points de victoire.



60



2 à 5



14 et +



Res Arcana

✂ Thomas Lehmann / Julien Delval
Editeur : Sand Castle Games

Incarnez un·e mage en quête du pouvoir ultime ! Res Arcana est un jeu de cartes qui entraîne les participant·es dans un univers de Fantasy flamboyant, à travers des mécaniques de combinaisons, de gestion de ressources et d'achats... et les illustrations sublimes de Julien Delval. Chaque magicien·ne tente de construire le laboratoire le plus performant !

 20 à 60
 2 à 4
 12 et +



Mystic Vale

✂ John D. Clair / Ralf Berszuck, Storn Cook, Andrew Gaia, et Katherine Guevara / Editeur : Sylex

Vous endossez le rôle de clans druidiques cherchant à lever une malédiction. Jouez des cartes pour gagner de puissants avancements et d'utiles cartes de vallée. Utilisez votre pouvoir sagement, ou le déclin mettra fin à votre tour prématurément. Marquez le plus de points de victoire pour remporter la partie. Un jeu avec un système innovant où on améliore son deck mais également ses cartes en superposant des transparents.

 30 à 60
 2 à 4
 12 et +



Atlantes

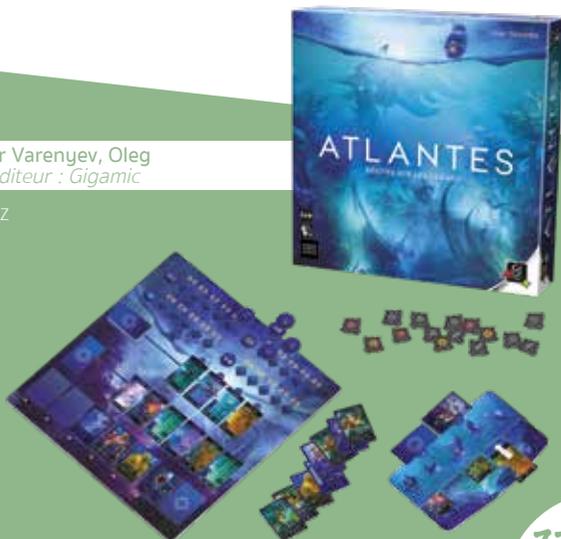
✂ Ivan Tuzovsky / Andrew Modestov, Artur Varenjev, Oleg Proshin, Irina Nordsol et Marat Zakirov / Editeur : Gigamic

Incarnez un puissant roi des Océans et menez votre royaume à la prospérité !

La très grande richesse des actions et des personnages offre des possibilités d'enchaînement jouissives !

Atlantes est un jeu de gestion de main et de combo profond mais simple à appréhender dans un univers particulièrement immersif.

 60
 1 à 4
 14 et +





Londres

— Martin Wallace / Mike Atkinson, Natalia Borek, Przemysław Sobiecki / Editeur : Origames

Après le grand incendie de Londres de 1666, tout est à reconstruire. Investissez dans des projets de construction pour marquer la capitale du monde de votre empreinte visionnaire à travers les siècles. A travers trois époques de jeu, gérez votre main et planifiez des ensembles d'effets de cartes. Il faut équilibrer savamment les enchaînements d'effets pour générer assez d'or pour financer vos projets, gérer la pauvreté et augmenter votre prestige.



90



2 à 4



14 et +

Chateaux de Toscane

— Stefan Feld / Claus Stephan
Editeur : Alea

Incarnez d'influents princes de la Toscane du XVe siècle. Pour l'emporter, développez monastères, villes et villages autour de votre château, soutenez l'agriculture, le commerce ou encore l'extraction de marbre. Un jeu de stratégie profond et facile à prendre en main auquel vous voudrez jouer encore et encore !



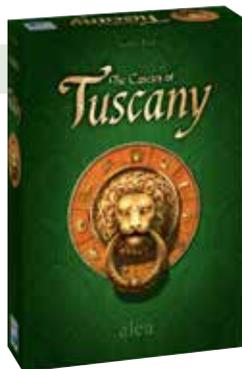
45 à 60



2 à 4



10 et +



Hadara

— Benjamin Schwer / Dominik Mayer
Editeur : Hans Im Glück

Hadara vous plonge au cœur des civilisations de notre planète Terre. Suivez, à travers 3 époques passionnantes, l'évolution de votre propre monde. Vous le peuplerez de personnages issus de plusieurs continents, mais aussi de cultures et d'époques différentes. Choisissez judicieusement vos citoyens et vos réalisations afin que votre monde reçoive la gloire et les honneurs qu'il mérite.



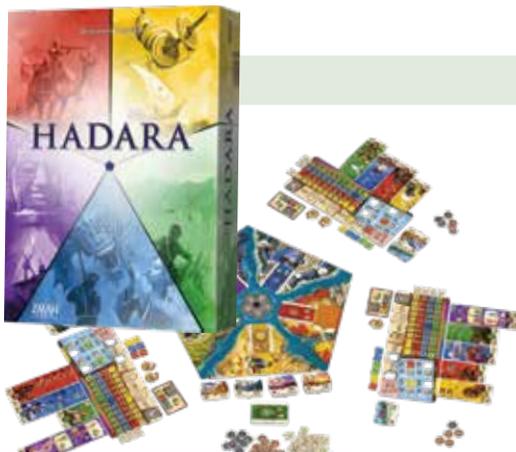
45



2 à 5



10 et +



Cthulhu : Death may Die

✓ Rob Daviau et Eric Lang / ✓ Karl Kopinski, Edgar Skomorowski et Adrian Smith / Editeur : Cool Mini Or Not

Cthulhu : Death May Die est un jeu de plateau coopératif pour plonger dans le Mythe de Cthulhu ! Les Cultistes sont réunies pour invoquer un Grand Ancien. Empêchez cette apocalypse en perturbant le rituel pour l'affaiblir et le tuer. Acceptez de plonger dans les scénarios dantesques, jonglez avec la santé mentale de votre personnage et souvenez-vous : même la Mort peut mourir !



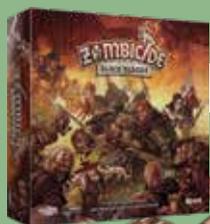
90 à 120



1 à 5



14 et +



Zombicide Black Plague

✓ N. Raoult, J-B. Lullien et R. Guiton / ✓ M. Coimbra, N. Fructus, E. Guiton, E. Nouhaut et M. Harlaut / Editeur : Cool Mini Or Not

Bienvenue dans un âge de ténèbres ! Dans leur quête de savoir interdit et de puissance, les nécromancien·nes ont déclenché l'apocalypse. Des zombies ont éradiqué les armées royales et envahissent la contrée. Zombicide : Black Plague est un jeu coopératif dans lequel vous affrontez des hordes de Zombies gérées par le jeu. Livrez-vous à un véritable zombicide !



60 à 90



1 à 6



14 et +



Aftermath

✓ Jerry Hawthorne / ✓ Jimmy Xia, Tregis
Editeur : Plaid Hat Games

L'humanité a disparu. C'est le règne des souris, campagnols et autres hamsters débrouillard·es ! Vivez des aventures post-apocalyptiques grâce à ce livre-jeu. Les rongeurs vont explorer une terre en ruines pour y récupérer des ressources... La survie de leur colonie en dépend ! Tout au long de 27 scénarios, les participant·es se confronteront aux dangers d'un monde hostile.



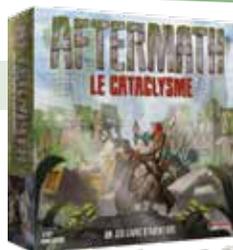
90



1 à 4



14 et +





Pandemic Legacy

✂ Rob Daviau et Matt Leacock ✂ Dan Gerlach, Monica Helland, Atha Kanaani et Samuel Shimota / Editeur : Z-Man Games

Entrez dans un monde divisé... 1962. La guerre froide atteint son paroxysme. Nous avons combattu les Soviétiques sur différents fronts, mais elles développent une nouvelle arme : un pathogène inconnu qui pourrait faire de nombreuses victimes. Pandemic Legacy : Saison 0 est un jeu coopératif qui propose une campagne de 12 mois. Vos réussites et échecs auront un impact sur vos futures missions.



45 à 60



2 à 4



14 et +

Horreur à Arkham JCE

✂ Kevin Wilson et Richard Launius ✂ Christopher Hosch, Marcin Jakubowski, Ignacio Bazán Lazcano et Henning Ludvigsen / Editeur : FFG

Horreur à Arkham JCE est un jeu coopératif pour un ou deux. Vous incarnez un·e investigateur·rice qui tente d'élucider des mystères surnaturels au cours d'une campagne haletante. Chaque partie met en scène un de ses chapitres où chaque décision a des implications profondes et des conséquences insoupçonnées pour la suite.



45 à 60



1 à 2



14 et +



Accessoires Wogamat®

✂ François Pétiard
Editeur : Wogamat

Les tapis de jeux et pistes de dés Wogamat®, le confort ultime pour toutes vos parties ! Rallongez la durée de vie de votre matériel de jeu qui ne subira plus les agressions de la table, et augmentez le confort de vos parties avec des lancers de dés silencieux, une glisse parfaite des cartes et des tuiles de jeu. En tissus polyester et néoprène antidérapant. Existents en multiples formats et coloris !



Le Seigneur des Anneaux Voyage en Terre du Milieu

✓ Nathan Hajek et Grace Holdinghaus
Editeur : FFG

Voyages en Terre du Milieu est un jeu coopératif d'aventures pour un à cinq participant·es. Vous endosserez les rôles des personnages héroïques du Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien, vous voyagerez en Terre du Milieu pour combattre d'infâmes créatures, prendrez des décisions courageuses et vous opposerez à la présence maléfique qui menace le pays tout entier.

 45 à 60
 1 à 5
 14 et +



Maracaibo

✓ Alexandre Pfister ✓ Fiore GmbH et Aline Kirmann / Editeur : Super Meeple

Les Caraïbes au cours du 17^e siècle : différentes nations s'opposent constamment pour dominer la région, faisant leur possible pour consolider leurs efforts politiques et leur économie locale. Vous êtes des navigateur·trices et aventurier·es, tentant d'améliorer votre réputation en établissant des alliances fortes afin d'obtenir richesse et renommée. Si vous parvenez à mettre en œuvre vos plans, la victoire vous appartiendra !

 30 à 120
 1 à 4
 12 et +



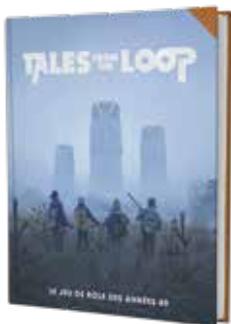
Le Dilemme du Roi

✓ Hjalmar Hach et Lorenzo Silva ✓ Giorgio Baroni & Giulia Ghigini
Editeur : Iello

Vous représentez l'une des différentes Maisons à la tête du royaume d'Anclisse. À chaque tour de jeu, un nouveau dilemme se présente à vous, alors que l'histoire se dévoile au fil des événements. Chaque carte est unique et soulève un problème que le Conseil doit résoudre. En tant que proches du roi, ce sont vos décisions qui déterminent le destin du royaume. Discutez, parlez avec les autres et faites votre choix. Ainsi, vous ferez progresser l'histoire, et vous serez alors confrontés à d'autres événements.

 60
 3 à 5
 14 et +





Tales from the Loop

✂ M. Forbeck, T. Härenstam, B. Hellqvist, N. Hintze et N. Karlén
Editeur : Arkhane Asylum Publishing

Dans Tales from the Loop, vous incarnez des enfants dans une version étrange des années 80. Votre vie est monotone, entre les devoirs qui n'en finissent pas, vos parents qui sont sur votre dos pour un rien et cette bande qui vous harcèle dès qu'elle en a l'occasion. Mais cette vie bascule, car depuis la construction d'un complexe scientifique, le « Loop », d'étranges événements surviennent dans votre ville.



2h et +



2 à 7



14 et +

Dungeons & Dragons

✂ G. Gygax et D. Arneson
Editeur : Asmodée

Dungeons & Dragons® vous emporte dans un monde d'aventure où vous explorerez des ruines antiques et de périlleux donjons. Affrontez des monstres alors que vous cherchez des trésors légendaires et gagnez en expérience et en puissance lors de vos pérégrinations dans les étendues sauvages en compagnie de vos amis. Le monde a besoin de héros, répondez-vous à son appel ?



2h et +



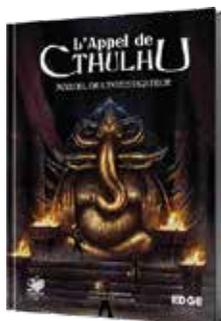
2 et +



10 et +

L'Appel de Cthulhu

Editeur : Edge



Plongez dans le célèbre Mythe de Cthulhu, grâce à cette dernière édition d'un des plus grands jeux de rôles de tous les temps !

Incarnez des Investigateur•trice•s qui risquent plus que leur vie pour empêcher des créatures innommables de sévir. Le Manuel de l'Investigateur vous permet de créer n'importe quel genre de personnage, tandis que le Manuel du Gardien lève le voile sur les mystères et les horreurs du Mythe...



2h et +



2 et +



14 et +



Les Boutiques Ludiques

[Kosmopolit]	64	Detective Club	29	La Vallée Des Vikings	12
20 Secondes De Feu	25	Diamant	44	Le Dilemme Du Roi	81
5 Minute Dungeon	65	Dicycle Race	33	Le Labyrinthe Magique	13
5 Minute Marvel	65	Dinner In Paris	48	Le Monstre Des Couleurs	5
50 Missions	62	Dixit	29	Le Seigneur Des Anneaux :	
7 Wonders	73	Docteur Pilule	20	Voyages En Terre Du Milieu	81
7 Wonders Duel	58	Doudou	16	Leolino	17
Abyss	72	Draftosaurus	45	Les Aventuriers Du Rail Europe	47
Abyss Conspiracy	52	Dragomino	6	Les Loups-Garous	
A ftermath	79	Dual Powers : Révolution 1917	58	De Thiercelieux	30
Andor	65	Dungeons & Dragons	81	Les Petites Bourgades	48
Animal Rescue	43	Esquissé ?	21	Les Pierres De Coca	38
Aquatika	57	Exit	69	Little Town	49
Atlantes	77	Fabulia	9	Londres	78
Attrape Rêves	5	Fiesta De Los Muertos	24	Lost Cities : Le Duel	54
Au Chantier	5	Fou Fou Fou !	20	Love Letter	30
Au Creux De Ta Main	29	Gagne Ton Papa !	17	Love Letter : Le Gant D'infinité	30
Au Dodo Les Oursons	5	Galerapagos	32	Lucky Numbers	39
Babushka	17	Ghost Adventure	60	Ma 1Ère Aventure	9
Bananagrams	27	Gold	33	Magic Fold	36
Bandido	13	Hadara	78	Magic Maze	61
Baron Voodoo	41	Hanabi Grands Feux	62	Magic Rabbit	60
Bazar Bizarre	33	Harry Potter : Hogwart's Battle	66	Maracaïbo	81
Bluffer	23	Harry Potter : Défense Contre		Mariposas	76
Break The Code	39	Les Forces Du Mal	59	Marvel United	65
Bresk !	43	Hero Realms	50	Masterword	22
Call To Adventure	73	Héroï'cartes	16	Mia London Et L'affaire Des	
Candy Lab	39	Horreur À Arkham Jce	80	625 Fripouilles !	8
Carcassonne	48	Imagicien	36	Micro Macro	60
Carro Combo	35	Imagine	28	Minivilles Deluxe	47
Catan	51	Imagine Famille	28	Mito	19
Champ D'honneur	57	Insider	23	Mollo L'escargot	6
Châteaux De Toscane	78	Intime Conviction	68	Monza	11
Chatons Et Dragons	9	It's A Wonderful World	74	Mosquito Show	54
Chronicles Of Crime : 1400	70	J'y Crois Pas	23	Mr Jack	59
Citadelles	31	Jamaïca	46	Mr Wolf	7
Clank !	74	Jet Lag	24	Munchkin	32
Clinic Rush	64	Jungle Speed Eco	18	Muse	29
Cloud City	49	Just One	24	Mysterium Park	28
Codenames	22	King Of Tokyo	44	Mystery House	71
Codex Naturalis	41	Kingdomino	48	Mystic Vale	77
Colt Super Express	32	Kitchen Rush	64	Nidavellir	73
Concept	27	Klimato	47	Nom D'un Renard !	11
Concept Kids	13	Kraken Attack	15	Non Merci !	35
Crazy Cups	14	L'Appel de Cthulhu	81	Not Alone	76
Crazy Tower	17	L'île Interdite	61	Onitama	56
Crime Zoom	71	La Chasse Aux Chaussettes	10	Oriflamme	31
Cryptide	76	La Chasse Aux Monstres	6	Overbooked	49
Cthulhu : Death May Die	79	La Maison Des Souris	10	Paf Dans Ta Taggle	23
Culinario Mortale	68	La Marche Du Crabe	55	Paleo	66
Decrypto	22	La Mine Aux Trésors	12	Palm Island	55
DéTECTIVE	70	La Soupe À La Grenouille	14	Pandaï	19
DéTECTIVE Charlie	16	La Vallée Des Marchands	50	Pandemic Legacy	80



Pandemic Zone Rouge :		Saline	52	The Island	44
Amérique Du Nord	66	Save The Dragon	11	The Key	46
Par Odin	38	Schotten Totten	56	The Loop	75
Paris Ville Lumière	55	Shards Of Infinity	74	The Mind	63
Pas De Pitié Pour Les Monstres	10	Sherlock Holmes :		The Sherlock	38
Patatrap Quest	15	Détective Conseil	71	The Specialists	75
Perplexus Rubik's	38	Similo	28	Time Bomb	30
Picto Rush	21	Six Qui Prend / Six Qui Surprend	34	Top Ten	25
Pique Plume	8	Skull	31	Trek 12	42
Pouic Pouic La Souris	4	Small World	52	Très Futé !	43
Poule Poule	18	Small World Of Warcraft	72	Troyes Dice	42
Pour La Reine	68	Sos Dino	12	Ttmc : Tu Te Mets Combien ?	24
Pour Une Poignée De Marguerites	8	Soviet Kitchen	64	Twin It !	33
Pour Une Poignée De Meeples	45	Splendor	51	Tyle	36
Premier Verger	4	Splendor Marvel	72	Unlock !	69
Punto	41	Star Realms	50	Unlock! Star Wars	69
Pyramide D'animaux	7	Stay Cool	25	Via Magica	45
Quetzal	51	Stratégo	57	Villainous	75
Quoridor	40	Suspend	14	Watergate	58
Qwirkle	40	T.i.m.e Stories	70	Wazabi	19
Res Arcana	77	Taco Chat Bouc Cheese Pizza	18	Welcome	42
Rhino Hero Junior	4	Takenoko	46	What's Missing	21
Ricochet	27	Tales from the Loop	81	Yokai	62
Roméo & Juliette	59	Tantrix	40	Yozu	34
Roulapik	7	Tapis Et Pistes De Dés	80	Zero	34
Rrr	56	Tea For 2	54	Zombicide Black Plague	79
Rythme And Boulet : Replay	20	The Crew	63	Zombie Kidz Evolution	15
Salade 2 Points	35	The Game	63	Zombies Teenz Evolution	61



Disponibilité des rayons :



disponible



partiellement disponible

(01) Valsershon

Les Jeux de Loïc

8 rue Joseph Bertola
04 50 59 61 22

(03) Moulins

Le Jouet enchanté

66 rue d'Allier
06 04 46 70 05

(03) Montluçon

Un Pion c'est tout !

2, place Notre Dame
04 70 64 36 67

(06) Nice

JSST Jeux

8 Rue d'Alger
04 89 08 02 65

(07) Aubenas

Le Point Jeux

5 Boulevard Gambetta
04 75 35 91 29

(12) Rodez

Tiki Soleil

6 rue d'Athènes - Bourran
05 65 68 02 08

(13) Aix en Provence

La Perle r@re

2 rue des bernardines
04 42 12 48 33

(13) Arles

Terra Ludi

17 rue des Porcelet
04 88 09 08 01

(13) Marseille 6^e

La Crypte du jeu

7 cours Lieutaud
04 91 48 25 43

(14) Caen

Bazar du Bizarre de Caen

19 rue des teinturiers
02 31 27 13 78

(14) Caen

Le Pion Magique

13, rue de bras
02 31 85 17 77

(17) La Rochelle

La Grosse boîte

65 rue Saint Nicolas
05 46 52 25 70

(17) La Rochelle

Sortilèges

3 rue Amelot
05 46 52 92 83

(17) Royan

Ika ipaka

77 Rue Gambetta
09 72 57 99 86

(18) Bourges

Les Pages du Donjon

56 rue Coursarlon
02 48 50 20 86

(19) Brive la Gaillarde

Le Gobelin

13 Rue Charles Teyssier
06 30 53 44 47

(21) Dijon

Jocade

17, Rue Piron
03 80 53 12 28

(22) Dinan

Lutin Ludique

11 grand rue
09 81 39 60 13

(22) Langueux

Le Temps d'un Jeu

24 rue de Brest
09 82 58 84 71

(24) Périgueux

Le Pion de l'Isle

6 rue Saint Front
05 53 05 98 22

(25) Besançon

Les Jeux de la Comté

26 rue Battant
03 81 81 32 11

(25) Doubs

Luditoy'z

4 A Rue de Besançon
03 81 38 90 06

(26) Valence

Diagonale du Fou

3 Cité Chabert
04 75 42 29 96

(26) Romans-Sur-Isère

Spoutlink

62, Rue Jacquemart
04 75 72 91 66

(26) Die

L'As de Trèfle

3 rue de l'armellière
06 16 13 87 64

(26) Montélimar

L'Amusoir

5 rue montant au château
09 50 38 00 26

(29) Quimper

Le Remue-Ménages

5 rue Toul Al Laer
02 56 10 19 27

(29) Brest

Sortilèges

85 rue de la Porte
02 29 02 75 65

(29) Brest

Ludik Addict - Le Temple du Jeu

18 rue Yves Collet
02 98 00 19 99

(29) Morlaix

Le Coffre à jouer

8 rue de Paris
02 98 63 19 37

(29) Plourin-Lès-Morlaix

La Boissellerie

Rue des artisans - Za de Kersody
02 98 63 33 05

(30) Nîmes

Janimes

3 rue des marchands
09 82 60 76 96

(30) Alès

La Casa'Jeux

22 rue d'Estienne d'Orves
04 66 60 40 34

(30) Sommières

Gulude

10 rue Marx Dormoy
09 81 67 90 26

(31) Toulouse

C'est le jeu

52 rue Gambetta
05 31 15 18 33

(31) Toulouse

Le Passe temps

30 rue des Lois
05 61 22 60 20

(31) Toulouse

Jeux du Monde

77 rue Pargaminières
05 61 23 73 88

(31) Toulouse

Art et Jeux

4 rue Maurice Fonvieille
05 61 23 36 28

(31) Saint-Lys

Les 3 J

25 route de Toulouse
05 34 48 31 80

(33) Bordeaux

Jeux Descartes Bordeaux

69 bis rue des trois Conils
05 57 35 71 21

(33) Bordeaux

Pirouettes Bordeaux

130 cours de verdun
05 56 48 27 94

(33) Blanquefort

Pirouettes Blanquefort

24 rue Raymond Valet
06 27 33 19 72

(33) Pessac

Pirouettes Pessac

15 Place de la Liberté
09 86 33 59 59

(34) Montpellier

Excalibur Montpellier

7 bis rue de l'ancien courrier
04 67 60 81 33

(34) Montpellier

Lud'm

5 rue de l'Ancien Courrier
04 67 55 04 60

(34) Clermont-L'Hérault

Loedus

24 Rue Doyen René Gosse
04 99 91 25 40

(35) Rennes

Terres de Jeux

26/28 rue du capitaine Dreyfus
02 99 78 31 14

(35) Rennes

Sortilèges

16 rue d'Antrain
02 23 24 66 47

(35) Saint-Malo

Sortilèges

3 place du marché aux légumes
02 30 42 00 13

(37) Tours

Sortilèges

75 rue du Commerce
02 47 05 11 91

(37) Tours

La Règle du jeu

3-5 rue Colbert
02 47 64 89 81

(38) Grenoble

Les Contrées du jeu

6 rue Beyle Stendhal
04 76 54 48 93



(38) Grenoble

JeuxduMonde.com

 1 rue Lakanal
 09 54 73 48 34

(38) Vienne

Poisson d'avril

 36 rue Joseph Brenier
 04 74 58 17 12

(38) Voiron

La Communauté des Jeux

 22 Avenue Jules Ravat
 04 76 65 28 94

(38) Saint-Marcellin

Spoutlink

 2 place Jean Vinay
 04 75 72 91 66

(40) Mont de Marsan

Ludiklandes la boutique

 17 rue des cordeliers
 05 24 28 14 85

(40) Parentis-en-Born

As2Pik

 92 rue Saint Barthélémy
 05 24 27 61 71

(42) Saint Etienne

Au Tapis Vert

 9 Rue de la République
 04 77 37 88 25

(42) Saint Etienne

La Taverne du Gobelain Farci

 39 rue du 11 Novembre
 04 77 32 53 32

(42) Andrézieux-Bouthéon

La Puce à l'oreille

 2 rue Fernand Bonis
 04 77 61 07 46

(44) Vertou

La boîte à M'Alice

 21 place Saint-Martin
 09 84 48 75 53

(44) Nantes

Sortilèges Nantes

 1 rue des Trois Croissants
 02 40 12 14 99

(44) Nantes

Le Temple du Jeu

 4 rue neuve des Capucins
 02 53 45 36 86

(44) Nantes

Terres de jeux

 7 rue Trois Croissants
 09 80 44 61 67

(44) Saint Nazaire

Multilud - Le Temple du Jeu

 60 Centre République (paquebot)
 02 40 22 58 64

(44) Saint Nazaire

La Malle à Jeux

 52 rue d'Anjou
 02 40 62 50 36

(44) Sainte-Pazanne

Sur la Route du Jeu

 11 place de Retz
 02 28 25 90 17

(49) Angers

Sortilèges

 24 rue la Roë
 02 41 88 96 96

(49) Angers

La Guilde des Joueurs

 46 rue du Mail
 02 41 20 00 88

(49) Cholet

Passion du jeu

 53 rue des vieux greniers
 02 41 62 78 86

(50) Saint-Lô

La Boutique Du Jeu

 8 rue du Neufbourg
 02 33 57 14 81

(50) Cherbourg

Jeux m'amuse

 34 rue du Commerce
 02 33 10 00 23

(50) Avranches

Ô Bon Joueur

 15 rue Pomme d'or
 06 63 39 85 04

(50) Granville

La Fourmi

 20 rue saint Sauveur
 02 33 50 13 31

(51) Reims

L'Odyssée des Jeux

 41 rue Chanzy
 03 26 24 34 74

(53) Laval

Jeux Bouquine

 10 rue du Val de Mayenne
 02 43 53 83 24

(54) Nancy

La Caverne du gobelain

 19 rue de la faiencerie
 03 83 32 25 06

(54) Toul

Horizons Ludiques

 5 Rue Docteur Chapuis
 03 83 63 79 86

(54) Pont-à-Mousson

La Caverne du gobelain

 41 rue Victor Hugo
 03 83 32 25 06

(55) Verdun

Tavernia

 2, Rue des Tanneries
 03 29 80 39 83

(56) Vannes

Sortilèges

 4 rue Hoche
 02 97 13 54 85

(56) Vannes

Le Temple du Jeu

 6 rue de la Fontaine
 02 97 54 17 75

(56) Lorient

Les Balivernes

 57 cours de Chazelles
 02 97 84 34 47

(57) Metz

La Caverne du gobelain

 11 rue des Clercs
 03 83 32 25 06

(58) Cosne Cours sur Loire

Le Grand Carrousel

 2, rue de Donzy
 09 67 15 34 06

(59) Lille

Bazar du bizarre de Lille

 24 rue des ponts de Comines
 03 20 55 56 65

(59) Lille

Rocamboles

 36 rue de la Clef
 03 20 55 67 01

(59) Bailloul

Village du Jeu

 -
 03 28 42 24 95

(59) Valenciennes

Farfadet joueur

 76 rue de Paris
 09 86 32 79 24

(59) Lys-Lez-Lannoy

Lille Aux Jouets

 68, rue Jules Guesde
 09 81 46 58 64

(60) Compiègne

L'Antre de Mondes

 44 rue Jeanne D'Arc
 09 73 53 01 00

(60) Chantilly

Le Comptoir des Jeux

 74 rue du connétable
 09 52 90 03 22

(61) Alençon

Pinocchio & Compagnie

 14 rue du Pont Neuf
 02 33 26 63 42

(61) Flers

Au pays des jouets

 24/26 rue de Messei
 02 33 65 66 43

(62) Saint-Martin Boulogne

L'Antre du Jouet

 ZI de l'inquetrie, 55 rue P. Martin
 03 21 31 58 42

(62) Bethune

L'Instant Ludique

 38 Avenue Jean Jaurès
 03 21 62 87 60

(62) Saint-Omer

Bonne Pioche

 11 rue des Clouteries
 03 21 11 48 58

(63) Clermont-Ferrand

Labyrinthe

 4, rue Maréchal de Lattre
 04 73 90 22 81

(64) Pau

Laludikavern

 8 rue de Foix
 05 24 89 33 28

(64) Bayonne

L'Usine à Jeux

 47 rue Panneau
 05 59 63 72 07

(66) Perpignan

Sortilèges

 19, rue de l'ange
 09 53 62 79 84

(68) Mulhouse

Ordiland - Fantastik

 74 avenue du président Kennedy
 03 89 64 45 85

(69) Lyon 1^{er}

Archi Chouette

 3 place du Griffon
 04 72 27 84 51

(69) Lyon

Poisson d'avril

 29 rue Gasparin
 04 78 38 18 27

(69) Lyon 2^e

Jeux Descartes Lyon

 13 rue des remparts d'Ainay
 04 78 37 75 94

(69) Lyon 7^e

Trollune

 25 rue Sébastien Gryphe
 04 78 69 85 56

(69) Lyon 9^e

L'Odyssee des Coccinelles

 26, rue Masaryk
 04 78 47 08 72

(69) Ecully

La Puce à l'oreille

 10 rue Benoît Tabard
 09 86 20 72 75

(69) Belleville en Beaujolais

Déjjeux

 Allée du Petit Prince
 04 27 49 78 95

(69) Villefranche sur Saône

Ludik

 180 rue Victor Hugo
 04 74 65 58 30

(69) Genas

La Course aux Jeux

 54/56 rue de la République
 04 37 60 78 17

(71) Chalon sur Saône

L'En Jeu

 20 rue aux Fèvres
 03 85 93 54 25

(72) Le Mans

Sortilèges

 1 A rue Gambetta - là visitation
 02 43 87 62 41

(72) Le Mans

La Boîte à jeux

 20 rue nationale
 02 43 14 94 08

(72) Le Mans

La Guilde des Joueurs

 8 rue d'Alger
 09 52 92 22 93

(73) Chambery

L'Antre des jeux

 143 et 153 rue Croix d'Or
 04 79 70 04 56

(73) Aix les Bains

L'Échoppe des jeux

 1 rue des Bains
 04 57 34 69 86

(74) Sallanches

Terre de jeux

 46 rue des Allobroges
 04 50 91 31 22

(75) Paris 14^e

Tikibou

 33 bd. Edgar Quinet
 01 43 20 98 79

(75) Paris 14^e

Majestik Games

 148 avenue du Maine
 09 82 47 90 40

(76) Rouen

Bazar du bizarre de Rouen

 38 rue aux ours
 02 35 89 07 27

(76) Rouen

Sortilèges Rouen

 90 rue Jeanne d'Arc
 02 35 70 13 06

(76) Le Havre

Le Démon du Jeu

 140 Rue Victor Hugo
 02 35 41 71 91

(78) Viroflay

l'Éléphant qui se balance

 84 av du général Leclerc
 09 81 75 22 82

(78) Poissy

Toopolis

 1 rue aux moutons
 09 87 17 20 75

(78) Sartrouville

Le gobelin

 37 Avenue Jules Rein
 01 39 68 23 44

(79) Niort

Sortilèges

 28 rue Sainte Marthe
 05 49 77 21 52

(79) Parthenay

Ludi'jeux

 26 Rue Jean Jaurès
 05 17 31 65 57

(80) Amiens

Librairie Martelle

 3 rue des Vergeaux
 03 22 71 56 75

(81) Castres

Exploration Ludique

 10 rue Sabaterie
 05 63 61 37 02

(82) Montauban

Au Chapeau Enchanté

 6 rue de la Comédie
 09 80 77 10 22

(83) Toulon

L'Atanière

 4 bd Pierre Tosca
 04 94 29 05 41

(84) Avignon

Diagonale du fou

 39 rue du vieux sextier
 04 90 82 15 66

(85) La Roche sur Yon

Sortilèges

 2 rue des Halles
 09 51 94 13 98

(85) Les Sables d'Olonne

Bo Jeux

 8 rue Jean Moulin
 09 81 27 98 28

(85) Challans

Trop Fastoche

 24 rue Gambetta
 02 51 35 56 45

(86) Poitiers

Le Dé à 3 faces - LTDJ

 35 rue Edouard Grimaux
 05 49 41 52 10

(86) Châtelleraut

Le Sens du Jeu

 131 rue Bourbon
 05 16 17 81 67

(87) Limoges

Sortilèges

 6 rue Jean Jaurès
 05 55 34 52 43

(87) Limoges

Le Temple du jeu

 6, Rue Adrien Dubouché
 05 44 23 95 47

(87) Limoges

Gorakou

 3, rue Haute-vienne
 05 55 32 20 94

(89) Auxerre

Cartes sur Table

 22/28 rue Fécauderie
 03 86 32 16 54

(89) Sens

La Crique Aux Jeux

 49 grande Rue
 09 81 96 94 24

(89) Avallon

Marchand-Choudey

 17 rue de Paris
 03 86 34 27 27

(91) Arpajon

Les Jeux d'Ornicar

 29 grande rue
 09 81 13 13 73

(92) Montrouge

Mon dé rouge

 73 avenue Henri Ginoux
 01 49 12 40 96

(92) Levallois-Perret

Charlylit

 45, rue Carnot
 01 47 58 59 09

(93) Noisy le Grand

Cinegoodies

 12 avenue Emile Cossonneau
 09 88 06 74 19

(94) Creteil

Le Troll savant

 33 rue du général Leclerc
 09 81 62 26 72

(95) Pontoise

R de Jeux

 39 rue de l'Hôtel de Ville
 01 34 24 12 63

(95) Enghien les Bains

Totem

 3 rue Robert Schuman
 01 34 28 53 29

(97) Saint Denis de la Réunion

Sortilèges

 21 rue de la compagnie
 02 62 51 14 67

(972) Fort de France

Kazajoux

 135 rue Lamartine
 05 96 71 10 09

(Suisse) Genève

L'Épée à 2 mains

 3 Rue des Corps-Saints
 +41225577622

