

C'est **NOËL**  
chez

**Philibert**



CATALOGUE 2022





**Coopératif** : Les jeux coopératifs sont des jeux de société dans lesquels les joueurs œuvrent tous ensemble afin de réussir un but commun. Contrairement aux jeux compétitifs où les joueurs s'affrontent pour l'emporter, dans un jeu coopératif, tout le monde gagne ou perd ensemble. Les joueurs devront unir leurs efforts pour gagner face au jeu lui-même. Les parties ne sont donc plus basées sur l'opposition entre les joueurs mais sur l'entraide, la collaboration et la communication.



**Enquête** : Les jeux d'enquête et les jeux d'échappement sont le plus souvent des jeux coopératifs, avec une portée narrative, qui suivent des scénarios. Le but ? Résoudre un mystère ! Pour ça, vous devrez analyser des informations, suivre des pistes, faire des déductions et prendre des décisions !  
l'entraide, la collaboration et la communication.



**Duo** : En tête-à-tête, en amoureux, ou simplement parce que vous n'êtes que deux, nous vous proposons les meilleurs jeux pour vous amuser lorsque vous souhaitez assouvir votre passion du jeu en duo... ou en duel. Aujourd'hui, les auteurs rivalisent de créativité pour proposer des jeux à deux aux univers riches et aux mécaniques de jeu abouties.



**Solo** : L'idée de jouer à un jeu de société en solitaire peut paraître à première vue étonnante, et pourtant les jeux solo sont devenus une vraie tendance. Si le concept n'est pas nouveau, aujourd'hui les éditeurs redoublent d'efforts pour proposer des jeux solo variés et originaux.



**Jeu de rôle** : Le Jeu de Rôle (JdR) est un jeu de simulation qui permet à chaque participant d'incarner un personnage de son invention et de le faire évoluer dans un univers imaginaire. Il peut être défini comme une fiction interactive dans laquelle chaque joueur intervient pour ajouter sa propre histoire. Seule l'imagination et la réflexion du joueur sont requises... sauf pour le maître du jeu, le joueur qui guide les autres à travers le monde et les règles.



**Ambiance** : Des jeux de société simples, rapides, délirants et parfois loufoques pour passer un moment amusant en groupe. Que vous soyez en famille ou entre amis, les party games, aussi appelés jeux d'apéros, sont des jeux dont la vocation première est de vous faire rire. Avec des règles simples et des petits formats de boîte, les jeux d'ambiance sont facilement transportables et accessibles à tous. Quelques minutes suffisent pour comprendre et assimiler les règles. Vous n'aurez plus d'excuse pour ne pas vous éclater, même loin de chez vous et avec des inconnus !



**As d'or** : Lors du Festival International des Jeux de Cannes, l'As d'Or est un prix attribué à un jeu ayant séduit les membres du jury par une mécanique innovante, une démarche d'auteur, d'éditeur, la beauté du matériel, la profondeur du propos, l'intelligence du produit et tout simplement leur propre plaisir.



**Spiel des Jahres** : Le Spiel des Jahres est peut-être le prix le plus renommé dans le milieu du jeu de société. Créé en 1978 en Allemagne, son rayonnement dépasse aujourd'hui largement les frontières germaniques. Le Jury qui décerne le prix est composé de journalistes et de spécialistes. Ils évaluent les jeux en fonction de l'originalité, des règles, de la jouabilité, de la présentation et des mécanismes du jeu.

# Philibert

Vous le sentez arriver tout comme nous ? La bonne odeur de sapin, les doux sons des cloches, le bon goût de la dinde... plus sérieusement : les cadeaux !!! Ça tombe bien, vous avez en main le meilleur guide cadeaux pour cette année (en toute modestie).

Avec les éditeurs et les Philiboyz&girlz, on vous a concocté une sélection spécialement pour l'occasion. Il y en a pour tous les goûts, pour tous les âges et pour tout le monde. Chaque jour, les éditeurs sortent de nouvelles pépites, et ce catalogue est l'occasion parfaite pour vous de les découvrir et de les offrir (ou de vous les offrir). Avec toute l'équipe Philibert et nos copains blogueurs, nous avons joué... beaucoup... trop, afin de vous faire part de nos avis et nos expériences de jeu et vous permettre de dénicher le jeu le plus adapté à vos goûts et à ceux de vos proches.

Ne perdez pas une seule seconde, découvrez cette sélection de 331 jeux, classés en 4 catégories : Enfant, Famille, Initié et Expert. Le travail du père Noël n'aura jamais été aussi simple. Toute l'équipe des Philiboyz&girlz vous souhaite de très bonnes fêtes de fin d'année, qu'elles soient remplies de partage, d'affection et surtout de souvenirs ludiques.



*l'équipe  
Philibert*

## Sommaire

PAGE 4

### CHRONICŒURS

Les chronicœurs sont des personnes influentes et sélectionnées avec soin pour le sérieux de leurs avis et la justesse de leurs commentaires. Mais ce sont également de grands joueurs qui partagent les mêmes valeurs ludiques que nous !

PAGE 6

### ENFANT

Des jeux originaux et créatifs qui feront le bonheur des parents et des enfants.



PAGE 16

### FAMILLE

Les jeux familiaux sont spécialement conçus pour être transgénérationnels. Ainsi vous pourrez amuser toute la famille, des grands-parents au petit dernier.

PAGE 75

### INITIÉ

Ces jeux s'adressent à un public habitué à jouer, se tournant vers des jeux avec des mécanismes plus fouillés.



PAGE 118

### EXPERT

Les jeux de société dits experts sont dédiés aux joueurs confirmés et aguerris. Les parties sont plus longues et demandent une concentration et une réflexion plus importantes.

### Publication

**Grammes Édition**

9 rue de la chapelle

53470Commer

info@grammesedition.fr

Tel : +33 (0)9.83.08.53.16\*

### Mise en page :

Grammes Édition

**Couverture :** Martin Vidberg

**Relecteur :** Siegfried Würtz

**Images :** Freepik.com

**icônes :** Flaticon.com

### Diffusion

**Philibert** - 12 rue de la Grange

67000 Strasbourg

Tel : +33 (0)3.88.32.65.35

Tirage à 80 000 exemplaires.

Imprimé par Imprimerie Rochelaise



## Guide des prix

- €€€€€ moins de 20€
- €€€€ entre 20 et 30€
- €€€€€ entre 30 et 40€
- €€€€€ plus de 40€

# Les Chronicœurs

### Vin d'jeu

Vin d'jeu a pour vocation de répandre la bonne nouvelle du bonheur de jouer ensemble, de la qualité et de la variété des jeux actuels. Pour cela, nous jouons à de nombreux jeux le plus souvent possible pour ensuite retranscrire nos impressions sur ceux-ci. Nous voulons, qu'à la lecture de nos articles ou au visionnage de nos vidéos, la lectrice ou le lecteur ait une bonne idée de ce qu'est le jeu, de ses mécaniques, de ses défauts, de ses qualités et de tout autre élément qui pourrait l'aider à se faire sa propre opinion sur celui-ci. Nous veillons également à mettre en avant les jeux qui nous ont le plus plu afin d'encourager chacune et chacun à y jouer.



### LES JEUX EN FOLIE BORDEAUX

Salut à tous ! Moi c'est Alexia, bordelaise de 35 ans, infirmière, mais surtout FAN de jeux de sociétés ! Une passion que je partage avec mon mari Paul et ma fille de 6 ans Agathe. Nous adorons tester de nouveaux jeux et vous les faire découvrir par la suite ! Vous pouvez retrouver toutes ces infos sur mon compte Instagram. A bientôt !



### CHEZ ZIBENON

Encore un joueur de pions & meeples, passionné de jeux de société depuis la sortie originelle de HeroQuest. Je partage avant tout mon avis sur les jeux qui me plaisent, ce qui est déjà pas mal vu le nombre de jeux de société qui sortent chaque année. Des jeux familiaux aux jeux experts, je joue un peu à tout avec un faible pour les Trucs & Write, le deckbuilding et la collection des Aventuriers du Rail...



Amis joueurs BONJOUR ! Thomas (Doc') et Elodie (infirmière), grands passionnés de jeux de société avec une envie folle de partager. Jeux à 2, enfants, familiaux ou plus experts, nous sommes ravis de pouvoir partager notre engouement pour les nouveautés mais aussi pour des jeux plus anciens sur notre page Instagram ainsi que de donner nos avis et présentation de « tops » et de règles sur notre chaîne Youtube. À très vite !



### GUS & CO

Gus&Co, le blog suisse de critiques de jeux, d'analyse du monde ludique et d'événements grandeur nature. La vie serait tellement pas jouasse sans jouer.





Expliquemoica a été créé pour partager nos passions familiales. Nous sommes de la région bordelaise (Gironde). Passionné de jeux de société avec ma fille Léa, nous avons décidé de vous faire découvrir de nouveaux jeux et surtout vous en expliquer les règles. Quoi de plus ennuyeux que de lire les règles entre amis avant de commencer une partie ! Nous sommes sur différents réseaux sociaux, youtube, instagram, twitch, tiktok, donc n'hésitez pas à nous rejoindre.



Marine et Thibaut, deux passionnés par les jeux de société depuis une dizaine d'années. Nous adorons découvrir et tester de nouveaux jeux. Avec des jeux et des bières, nous partageons et échangeons avec vous notre passion en proposant des présentations et donnant un avis sur nos jeux testés.



L'Esprit Marmaille, c'est un blog où les jeux de société sont racontés par les enfants et expliqués aux parents. Coups de cœur, jeux rétro, Print and Play, on y parle uniquement de jeux testés et approuvés pour toute la famille.



Un Œil sur les Jeux de Société modernes. Des avis synthétiques, structurés et sincères s'adressant autant aux néophytes qu'aux spécialistes. Aller à l'essentiel en se focalisant sur les émotions et sensations que me procurent les jeux de société plus que sur des descriptions. Retrouvez mes chroniques sur mon Blog et mes pages Instagram, Twitter et Facebook.



Pixel Adventurers est le site de 5 aventuriers ludiques qui vont vous faire découvrir leurs univers à travers leurs jeux vidéo, leurs ludothèques et leurs podcasts. Chaque jeu est une aventure, quelle sera la tienne ?



Vonguru est un site dédié à la culture geek sous toutes ses formes (jeux de société et vidéo, films, séries) et à l'actualité hardware pour satisfaire tous les passionnés !



Cécilia anime sa page Instagram « Les jeux de Cece » depuis la fin 2018. Aujourd'hui, c'est plus de 15 000 personnes qui la suivent quotidiennement dans ses aventures ludiques !



Dés en Mousse est un blog sur l'univers ludique, mais aussi une chaîne Youtube : présentation de jeux en quelques minutes, explications de règles, unboxings, etc.



Paradoxe Temporel est un site internet consacré à la « geek attitude ». Il a vu le jour en 2011 et est le petit frère de 2 autres sites consacrés à la musique et au cinéma. Depuis plusieurs années, nous nous intéressons de plus en plus au monde du jeu qui prend une ampleur grandissante comme vous pourrez le voir à travers nos différents tests.



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## OURSONS TAQUINS

Wilfried Fort, Marie Fort  
Gaëlle Picard

Créez le chemin le plus court pour faire traverser tous les oursins ! Logique, réflexion et entraide permettront de ramener le plus d'oursins de l'autre côté de la banquise ! Un jeu évolutif avec 6 mises en place différentes pour augmenter la difficulté et varier le plaisir du jeu basé sur une mécanique de jeu du Taquin.

20'

1 - 4

5+



Oursons taquins est un jeu tout en douceur qui plaît aux enfants. La manipulation des tuiles permet de maintenir leur attention. Quand le dé Intempérie indique qu'un morceau de glace fond, les petits doivent réfléchir et choisir une tuile qui ne va pas trop les embêter. Cette petite réflexion est une bonne initiation stratégique.

Vin'd'jeu



## SHEEP HOP !



Florian Fay, Maël Fay  
Pauline Berdal

Sheep Hop est jouable en équipe ou en solo, à partir de 5 ans. Dans ce jeu coopératif, ramenez les moutons à la bergerie sans qu'ils se fassent attraper par les loups ! Franchissez les obstacles qui jalonnent le pré, et surtout prenez garde aux loups qui patrouillent ! Logique, réflexion et entraide permettront de ramener le plus de moutons possibles à l'abri ! Un jeu évolutif, à plusieurs niveaux de difficulté, basé sur un mécanisme de jeu de dames, qui permet aux moutons d'enchaîner les déplacements épiques à travers le plateau et ses obstacles.



15'

1 - 4

5+

## ATTRAPE-MONSTRES



Justin De Witt  
Cam Kendall



Tous ensemble, repoussez les monstres qui surgissent et empêchez-les d'atteindre votre château ! Jouez les cartes de la couleur ou forme du monstre visé ou demandez de l'aide à vos compagnons de jeu pour coordonner vos déplacements !



20'

1 - 4

4+



## ERNEST ET CÉLESTINE



Rémi Loyer  
Gabrielle Vincent

Ernest & Célestine est un jeu coopératif dans l'univers poétique du dessin animé et des livres illustrés éponymes. À chaque tour, piochez une tuile et reproduisez le symbole sur le dos d'un autre joueur. S'il est deviné, Ernest et Célestine se rapprochent. Mais en cas d'erreur, la police pourrait bien empêcher les retrouvailles de nos deux amis...

15'

2-6

5+



J'ai beaucoup apprécié ce jeu. Le gameplay est adapté aux petits. La coopération permet d'aider discrètement les plus jeunes et de partager de bons moments.

La rejouabilité est bonne, les seize tuiles du jeu ne sont pas toutes utilisées. Les enfants adorent ce principe de faire deviner en dessinant sur le dos des autres.

Vin d'jeu



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

## GARE À TES FESSES



Klaus Zoch, Peter Schackert  
Vincent Calas

Beppo le bouc s'ennuie... Chaque jour, il attend avec impatience les enfants qui passent devant son pré au retour de l'école. Le vieux bouc espiègle adore le jeu du « Gare à tes fesses » : il fait semblant de ne pas voir les enfants, jusqu'à ce qu'ils lui lancent un marron. Et là, il bondit et fonce droit devant lui !



15'

2-4

5+

Jeu de pichenettes qui ne demande pas de savoir faire des pichenettes, elle n'est pas belle la vie ? Lancer des cailloux sur un vieux bouc dans le but de le faire foncer sur des petits enfants. Ce jeu fonctionne aussi bien avec les potes pendant l'apéro qu'avec les enfants, le cadeau idéal pour faire plaisir tout en vous faisant plaisir en tant que parent.



HUCH!



7

ENFANT



## LA MAISON DES SOURIS



*Théo Rivière, Elodie Clément*

*Jonathan Aucomte*

Une famille de souris s'est installée chez vous ! Elles ne se gênent pas pour vous chiper des objets pour décorer leur maison. Où est passée ma bague ? Et la clef ? Tous ensemble, vous observerez les différents recoins de la maison par les fenêtres avant que la lampe ne s'éteigne. Il faudra se souvenir de l'emplacement des jetons pour retrouver le maximum d'objets avant le retour des souris !



FAMILLE

## KIDS CHRONICLES LA QUÊTE DES PIERRES DE LUNE



*David Cicurel*

*C.Torncharoensri, W.Lee, M.Nesterova*

Kids Chronicles est un jeu d'aventure et d'enquête, combinant jeu de plateau et application mobile. Aux côtés de leur fidèle familier, les apprentis magiciens vont embarquer pour une quête afin de trouver les quatre Pierres de Lune. Pour atteindre leur but, ils auront à résoudre de nombreuses énigmes et à aider les peuples du Royaume de l'Été et de l'Empire de l'Hiver à surmonter leurs problèmes.



INITIÉ

EXPERT



## GLOUTONS MIGNONS



*Andreas Wilde*

*Jochem Van Gool, Jovana Damcevska*

Gloutons Mignons est un jeu de cartes coopératif d'association de couleurs. Votre but est de terminer chaque niveau en nourrissant toutes les créatures des aliments qu'elles aiment, en scannant les aliments dont la combinaison crée la bonne couleur.







# DÉTECTIVE CHARLIE



*Théo Rivière, Les Fées Hilaros*  
*Piper Thibodeau*

Détective Charlie a besoin de votre aide pour mener l'enquête ! Il se passe des choses bizarres à Mysterville et les coupables doivent être trouvés... Menez l'enquête avec Détective Charlie, un premier jeu d'investigation et de déduction ! Détective Charlie est un jeu coopératif composé de 6 enquêtes distinctes.

Un excellent jeu narratif et immersif pour les enfants dès 7 ans, de quoi s'engager dans des enquêtes cocasses et développer leur compétence de déduction. Un excellent titre pour faire rentrer les enfants dans la lecture par le jeu et leur donner goût aux jeux d'enquêtes à la Sherlock.



25'

7+

1-5



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

## DÉTECTIVE CHARLIE EXTENSION : PART EN VACANCES



*Théo Rivière, Les Fées Hilaros*  
*Piper Thibodeau*

Notre sémillante détective est de retour dans cette première extension : rassemblez les indices pour déduire quel est l'intrigant coupable de chacune de ces 4 nouvelles enquêtes. Des vacances sereines pour Détective Charlie ? Que nenni ! De nouveaux mystères surviennent au cours du voyage ! En piste Charlie, le repos attendra !

25'

7+

1-5

LES  
Jeux EN  
FOLIE



Cette extension rajoute 4 nouvelles enquêtes ! Elle nécessite le jeu de base pour y jouer ! Si vous recherchez plus de challenge, le niveau de difficulté est un peu plus élevé ici. Les enquêtes sont toujours super sympa, très malignes et avec de superbes illustrations !



ENFANT



# GAGNE TON PAPA !

André Perriolat, Jonathan Perriolat  
Stéphane Escapa

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



FAMILLE

## DÉFIS NATURE GRAND JEU DINOSAURES



N.C.   
N.C.

Avec Défis Nature Grand Jeu - Dinosaur, partez à la découverte des dinosaures au rythme de la dérive des continents et de la chute d'une météorite géante ! Apprenez-en plus sur les points forts de vos dinosaures et menez la bataille pour conquérir le maximum de continents ! Rapidité, stratégie et bluff vous mèneront à la victoire.



EXPERT



## DÉFIS NATURE ESCAPE LÉGENDES ET MYTHOLOGIES



N.C.   
N.C.

Tentez de résoudre les deux enquêtes captivantes et partez à la découverte des légendes et mythologies de notre monde ! Étudiez les cartes Défis Nature dans leurs moindres détails afin de récolter des indices, des similitudes et des infos étonnantes pour résoudre les énigmes et ainsi avancer dans votre enquête ! Alors, prêts à relever le défi avec Défis Nature Escape - Légendes et mythologies ?



# DÉFIS NATURE RECORDS DES ANIMAUX



Bioviva Editions   
N.C.



Défis Nature - Records des animaux vous emmène à la rencontre des animaux aux records les plus surprenants ! Découvrez les espèces à préserver, puis pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie. Alors, prêts à relever le défi ?

20'

2-6

7+

**Bioviva!**  
CRÉATEUR DE  
**JEUX QUI FONT DU BIEN**



ENFANT

FAMILLE

# DÉFIS NATURE - FRANCE



Bioviva Editions   
N.C.

Découvrez les animaux de France les plus surprenants, les espèces à préserver, et pariez sur les points forts de vos animaux pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.



20' 2-6 7+



INITIÉ

EXPERT

# DÉFIS NATURE - ESPACE



Bioviva Editions   
N.C.



Défis Nature - Espace vous emmène à la découverte des plus extraordinaires objets célestes de l'Univers ! Pariez sur leurs points forts pour collecter toutes les cartes du jeu et remporter la partie.



20' 2-6 7+

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## FLASHBACK : ZOMBIE KIDZ



Baptiste Derrez, Marc-Antoine Doyon  
L. de Chateaubourg, J.Mati, M.Verdu

Flashback est un jeu d'enquête par images. Menez l'enquête dans l'univers de Zombie Kidz. Vivez l'histoire au travers des yeux des personnages. Cumulez tous les points de vue, découvrez des indices, élucidez des mystères, et répondez aux questions qui sont posées. Votre mission : changer le futur et déjouer les plans diaboliques des zombies !



30'



1-4



7+



L'univers de Zombie Kidz est juste génial. Proposer un nouveau système de jeu dans cet univers, je dis bingo ! Flashback est une bonne surprise, avec un concept innovant, que vous pouvez dès à présent essayer sur le site de l'éditeur, grâce à un scénario démo (qui est exclusif et qui ne fait pas partie de la boîte).



## PAS VU, PAS PRIS !



Phil Vizcarro, Amine Rahmani  
Sylvain Aublin

Cachez-vous, les humains arrivent ! Faites traverser le hall d'hôtel au plus grand nombre possible de vos fantômes. Mais attention, les humains vous observent par le trou de la serrure. Déplacez les meubles de la pièce pour vous cacher derrière et tentez d'attirer les regards sur les cachettes adverses !



Un jeu de fantôme très mignon pour jouer avec les enfants. Vous allez devoir déplacer vos fantômes et les cacher. Le joueur actif regardera par le trou de la serrure afin de voir les fantômes. Tous ceux qu'il voit seront perdus. Il y a différentes tailles de fantômes avec différentes valeurs de points. Un jeu très joli.



30'



2-4



8+





# MOONLIGHT HEROES



Wilfried Fort, Marie Fort  
Monica Pierazzi Mitri

Le méchant sorcier Zirro a envoûté le château pour y voler des pierres précieuses ! Les Moonlight Heroes doivent récupérer un maximum de pierres précieuses en les remplaçant par de simples cailloux colorés ramassés dans le jardin du château afin de tromper le sorcier !



- 30'
- 2 - 4
- +

Une mécanique originale et bien huilée, on dira comme d'habitude avec les boîtes jaunes d'Haba... Destiné aux plus jeunes, Moonlight Heroes est un beau jeu de plateau qui ravira aussi bien les grands enfants et les parents. Tous contre le sorcier, mais chacun pour soi !



Encore une réussite, d'allier divertissement familial et apprentissage pour les enfants.



ENFANT

FAMILLE

# MON PREMIER VERGER



Anneliese Farkaschovsky  
Jutta Neundorfer

Mon premier verger est la version junior du classique d'HABA Le Verger. Les enfants tenteront de cueillir ensemble les fruits avant que Théo le corbeau n'atteigne le verger.



Plongée dans le monde des tout tout petits joueurs : avec Mon premier verger, votre bout de chou va découvrir son premier jeu de société, peut-être la petite graine qui fera de lui un expert du kubenbois dans quelques années. Lancer un dé, récupérer le fruit de la couleur indiquée, ou faire avancer le corbeau, voici le premier challenge ludique qu'il devra relever.

- 10'
- 2 - 4
- 2+



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# DRAGOMINO

Bruno Cathala, Marie Fort, Wilfried Fort  
Maeva Da Silva, Christine Deschamps

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

15' 2-4 5+

Le petit frère de Kingdomino pour les plus petits. On retrouve des dominos représentant des territoires qu'il va falloir faire coïncider pour avoir des œufs de dragon, le joueur qui aura le plus de bébés dragons à la fin de la partie est déclaré vainqueur ! Un jeu simple, beau et efficace qui ravira les petits.



# TROUILLEVILLE

## LE JEU DE RÔLE POUR LES ENFANTS



Johan Troianowski  
Johan Troianowski

Trouilleville est un jeu de rôle pour les enfants, mais aussi pour les maîtres du jeu novices ou confirmés. Les enfants incarneront des petits monstres, aux compétences différentes, et auront des missions à remplir. Le livre comportera des fiches de personnages, un bestiaire, des cartes de l'univers et plusieurs missions.



Un Maître du jeu fossoyeur, un groupe de monstres, vous voilà prêt à partir à l'aventure dans ce JDR pour enfant. Tout commence comme un livre dont vous êtes le héros et va évoluer vers un vrai JDR avec bcp plus de choix et de prises de décisions, sans oublier la classique partie création de personnages.

30' - 120'

1-5

7+





## LA BD DONT TU ES LE PETIT HÉROS CHATONS & DRAGONS



Jarvin   
Ju

Mo veut offrir à sa maman des Fleurs-Dragon pour son anniversaire. Il aimerait que tu l'accompagnes : les fleurs poussent dans les montagnes de Zours, qui abritent des créatures inconnues... Choisis tes actions et tes chemins en suivant les symboles et les onglets colorés. Fais des jeux, résous des énigmes, rencontre des amis.



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

## LA BD DONT TU ES LE PETIT HÉROS PETITS CHEVALIERS



Shuky   
Watch, Novy

Pour intégrer l'école des Petits Chevaliers, Sarah et Nel doivent rapporter 3 pièces d'armure au grand mage. Tous les moyens sont bons : observer, rendre des services, fouiller la forêt...



## LA BD DONT TU ES LE PETIT HÉROS LES PETITS ALCHEMISTES



Jarvin   
Léon

Dina et Lino, des petits alchimistes qui apprennent l'art des philtres magiques, doivent récupérer une plume de Pavu dans la forêt enchantée, pour aider leur maître à créer une potion d'invisibilité.

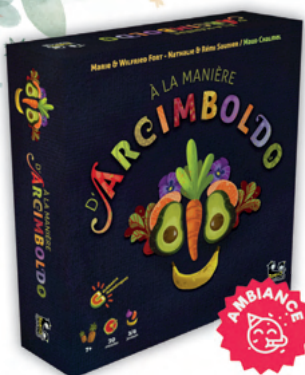


ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## À LA MANIÈRE D'ARCIMBOLDO



N.Saunier, R.Saunier, M.Fort, W.Fort  
Maud Chalmel

20'

3-6

7+

Vraiment très original, créatif. L'objectif des points n'est pas une fin en soi, vous prendrez plaisir à créer votre œuvre unique. Le matériel est vraiment super, le jeu plaira aussi bien aux jeunes joueurs/joueuses qu'aux plus grands/es amateurs/amatrices de ce genre de jeu. Laissez aller votre imagination !



Paradoxe Temporel



## LOOK AT THE STARS



Romain Caterdjan  
Adrien Le Coz

La nuit est belle et étoilée. Et si vous en dessiniez les constellations avant que le jour se lève ? Révélez une carte nuit, tracez la forme sur votre fiche. À la fin de la partie, marquez les points des constellations de différentes tailles que vous avez créées, des planètes, des étoiles filantes et autres bonus...

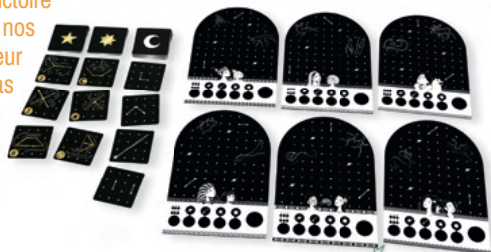


Voici un petit jeu simple qui nous donne l'occasion de réinventer les constellations, d'optimiser l'espace, de cerner les planètes et de faire le vœu d'une victoire dès qu'une étoile file sous nos yeux ébahis. La profondeur de sa mécanique n'est pas aussi insondable que celle de son thème mais laisse toutefois de belles heures devant elle.

20'

2-8

8+







# ESQUISSÉ ?



Goliath  
N.C.

Tout le monde connaît le téléphone arabe. Mais que se passerait-il si la parole était remplacée par des dessins ? Comment des ailes d'ange peuvent se transformer en Dracula ? La réponse en images avec Esquissé. Quiproquos... Rigolade... C'est sûr, vous allez vous retrouver dans la panade !

40'

4-8

8+

C'est un jeu d'ambiance TOP. On a adoré ! On a que rigolé ! Le jeu c'est le téléphone arabe, en dessin. À la maison on ne compte même pas les points. Notre but, jouer et voir si on a réussi, et surtout en quel mot notre dessin s'est transformé. Bref, moins on sait dessiner plus c'est drôle !



ENFANT

FAMILLE



# PICTO RUSH



Edward Chan  
N.C.

20 secondes... 20 dessins... et hop c'est fini on lève les mains... Saurez-vous vous souvenir de ce que vous avez si maladroitement tenté de représenter quand viendra votre tour de jeu ?

20'

3-8

10+



Attention, prêt, dessinez, vous avez 20 secondes pour dessiner 20 mots dans 20 cases différentes. Autant le dire de suite, c'est quasiment mission impossible. Une fois que vous aurez échoué à dessiner, le maître de jeu va vous poser une question pour savoir ce que vous avez dessiné dans la case 12. Votre dessin ne vous rappelle rien, dommage. C'est pourtant lui qui doit compenser la faiblesse de votre mémoire. À jouer à plein, de préférence à l'apéro et surtout ne pas se prendre au sérieux.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

## LES AVENTURIERS DU RAIL EUROPE



Alan Moon   
Cyrille Daujean, Julien Delval

30' - 60'

2 - 5

8+

Les Aventuriers du Rail Europe, en plus d'emmener un nouveau plateau, ajoute de nouveaux éléments : les tunnels, les ferries et les gares. Aussi, les cartes sont en grand format. Personnellement je trouve que ça reste un excellent jeu. Cet opus est un peu plus stratégique avec ces nouvelles règles qui s'ajoutent et des trajets plus petits.



DAYS OF WONDER



## LES AVENTURIERS DU RAIL MON PREMIER VOYAGE



Alan Moon   
Cyrille Daujean, Jean-Baptiste Reynaud

Avec Les Aventuriers du Rail - Mon premier voyage, faites vivre à vos enfants leur première aventure ferroviaire ! De Madrid à Stockholm ou Moscou, laissez vos petits anges prendre leur envol et partir à la découverte des grandes capitales européennes sans quitter leur chambre.

15' - 30'

2 - 4

6+



Mon Premier Voyage est la version découverte des Aventuriers du Rail pour les enfants à partir de 6 ans. Les règles sont facilement accessibles et les parties rapides. Une bonne initiation aussi aux mécaniques de gestion de main et d'objectifs secrets. Les illustrations permettent aux enfants qui ne sauraient pas encore bien lire de se repérer facilement.

DAYS OF WONDER





# COLT EXPRESS



Christophe Raimbault  
Jordi Valbuena

Dans Colt Express, vous êtes des bandits qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs. Votre but est de descendre du train vivant, avec le plus gros butin. L'ennui est que vous n'êtes pas le seul mafraît à lorgner sur toutes ces richesses à portée de main. Pas de pitié et aucune alliance possible. C'est chacun pour soi !



Colt Express est un des premiers jeux que j'ai achetés au début de mon addiction. Un vrai coup de cœur à l'époque, qui a contribué fortement à me faire tomber dans la marmite. Extrêmement immersif, ce jeu est immédiat et spontané. Il est chaotique à souhait et c'est ce qui fait son charme. Colt Express fait du bien, tout simplement.



ENFANT

FAMILLE

## COLT EXPRESS : CONVOYEURS & TRAIN BLINDÉ



Christophe Raimbault  
Jordi Valbuena

Cette extension de Colt Express apporte son lot de nouveautés ! Un deuxième train, 2 nouveaux bandits, un double mode par équipe avec ou sans trahison, et un Bandit IA pour vous permettre de jouer même lorsque vous êtes en nombre impair.



INITIÉ

EXPERT



## COLT SUPER EXPRESS



Christophe Raimbault  
Jordi Valbuena

Colt Super Express est un concentré frénétique du jeu Colt Express. Soyez le dernier dans le train pour remporter la partie, mais attention aux explosifs qui réduisent le nombre de wagons et aux tirs affûtés des autres Bandits.



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## DOBBLE HARRY POTTER

Denis Blanchot, Jacques Cottureau  
N.C.

Tous les fans de Dobble et d'Harry Potter en ont rêvé, le voici, le Dobble Harry Potter ! Deux légendes se retrouvent dans cette petite boîte : Dobble, ses 55 cartes, ses 5 règles et son principe qui fédère toute la famille et les amis autour d'un moment convivial, et Harry Potter, la saga célèbre dans le monde entier !



15'

2-8

6+



## DOBBLE MARVEL EMOJI

Denis Blanchot, Jacques Cottureau  
N.C.

Le jeu familial emblématique rencontre les personnages de l'univers Marvel ! Hulk, Spider-Man, Captain America font leur apparition sur les cartes de Dobble... Dans leur version « émoticône » !



15'

2-8

6+



## DOBBLE STAR WARS MANDALORIAN

Denis Blanchot, Jacques Cottureau  
N.C.

Un Dobble d'une galaxie très lointaine s'invite dans les familles et chez les fans de la série The Mandalorian. Repérez les symboles en commun entre deux cartes et remportez la manche !



15'

2-8

6+



# SPLENDOR



Marc André  
Pascal Quidault

Vous avez pour objectif de vous enrichir et de devenir le commerçant le plus prestigieux du royaume. Grâce aux jetons-gemmes symbolisant des pierres précieuses, vous allez acquérir des développements qui généreront eux-mêmes de nouvelles ressources. Vous devrez les gérer au mieux pour attirer de fortunés mécènes.



30'



2-4



10+



Le jeu tourne admirablement bien, on sent qu'il a bénéficié d'un réglage aux petits oignons. L'idée de vouloir faire dans du matériel de qualité, de surclasser le jeu avec des jetons de poker bien lourds et de belles illustrations, participe grandement au plaisir d'y jouer. Il est tendu, rapide et avec un grand goût de reviens-y !



ENFANT

FAMILLE

# SPLENDOR DUEL



Marc André, Bruno Cathala  
Davide Tosello

Affrontez une guilde rivale dans une course à la victoire. Prenez des jetons Gemme et Perle sur le plateau commun, puis achetez des cartes, obtenez des bonus, des faveurs royales et du prestige.



30'



2



10+



INITIÉ

EXPERT



# SPLENDOR MARVEL



Marc André  
N.C.

Rassemblez une équipe de super-héros et empêchez Thanos de détruire le monde ! Les pierres de l'infini sont dispersées dans le multivers. Utilisez leur essence pour recruter des super-héros et gagner des points d'infini.



30'



2-4



10+

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## STELLA - DIXIT UNIVERSE



Gerald Cattiaux, Jean-Louis Roubira

Jérôme Pélissier

À partir d'un mot, trouvez des associations entre ce dernier et des cartes Dixit révélées aux yeux de tous. Pour marquer des points, choisissez les mêmes images que vos adversaires : plus vous en avez, mieux c'est. Il vous faudra prendre des risques pour l'emporter, mais ne tentez pas de monter trop haut !

30'

3-6

8+

Vin d'jeu

Dans Stella, c'est le jeu qui détermine le mot qui permettra de trouver les cartes correspondantes. Le suspense lors de la désignation des cartes est palpitant et peut permettre de grands retournements, empêchant la joueuse en tête de scorer beaucoup et en laissant la voie aux suivantes pour la rattraper.



## DIXIT



Jean-Louis Roubira

Marie Cardouat

Entrez dans le monde poétique de Dixit. Faites marcher votre imagination pour deviner ou faire deviner les magnifiques cartes illustrées par Marie Cardouat.



30'

3-6

8+



## DIXIT : EXTENSIONS



J.-L. Roubira

Divers

Chaque extension apporte 84 nouvelles cartes illustrées, dans des univers à part entière, à jouer seul ou en les mélangeant. Les cartes Dixit peuvent être jouées avec tous les jeux de l'Univers Dixit.



30'

3-6

8+

# DIXIT PUZZLE

Marie Cardouat, Marina Coudray

Une image vaut mille... pièces ?! Une nouvelle gamme de produits fait son apparition dans l'univers de Dixit : la collection de puzzles. Cette gamme est à la fois un cadeau pour les amoureux de Dixit et un nouveau produit pour introduire les gens au monde magnifique de Dixit.



ENFANT

FAMILLE

## FABRIKA MAGIC DIXIT - LE JEU MAGIQUE



Jimbreizt  
Alexandre Chanal

DIXIT, où la magie d'une image vaut mille mots, devient encore plus magique avec le 4e tome de la gamme FABRIKA MAGIC. FABRIKA MAGIC a ceci d'exceptionnel qu'il ne vous fournit pas du matériel prêt à l'emploi, mais l'opportunité de créer le vôtre à partir des éléments et conseils fournis dans la boîte pour rendre magique des objets de votre quotidien, ici votre jeu Dixit. Un support vidéo avec les conseils ludiques, de JIMBREIZT le fantaisiste vous aide pas à pas à comprendre, réaliser et maîtriser les secrets de la magie. À vous de bluffer vos amis avec ces 5 tours abordables et de difficulté croissante.



Pour une fois, je ne donne pas mon avis sur un jeu, mais sur comment briller en société ludique. Avec Fabrika Magic, vous pourrez épater vos amis lors de vos soirées jeux. Il y a 4 tours de magie dans la boîte, il faudra un peu de dextérité pour apprendre à les réaliser sans être trop ridicule, mais ça reste tout à fait accessible. Magie, plus dixit, vous serez premier à la soirée jeux presque parfaite.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# TOKAIDO



Antoine Bauza  
Naïade

Vous démarrez ici un extraordinaire voyage initiatique où vous allez découvrir mille merveilles. Prenez le temps de contempler les somptueux panoramas qui s'offrent à vous. Profitez des bienfaits qui jalonnent votre parcours, de la quiétude des sources chaudes aux innombrables délices culinaires qui émerveilleront votre palais.

45'

2-5

8+

Tokaido c'est l'ode à la tempérance et au bucolique, le juste milieu en permanence, le tout baigné dans une direction artistique de qualité qui vous charme à coup sûr !

Pour les plus joueurs, il faudra vous fournir les extensions pour donner des choix plus variés et des décisions plus importantes lors de vos déplacements.



# TOKAIDO DUO



Antoine Bauza  
Naïade

A travers un triple voyage spirituel, deux joueurs découvrent la plus petite des quatre îles japonaises : Shikoku. Marquez des points au fil de vos déplacements pour faire de votre voyage une expérience unique.



45'

2

8+



# NAMIJI



Antoine Bauza  
Naïade

Les joueurs incarnent des pêcheurs du Japon d'autrefois naviguant au Sud de l'archipel, à quelques kilomètres du célèbre Tokaido. Vous allez devoir faire fructifier votre journée en mer pour remporter la partie.

45'

2-5

8+







## KINGDOMINO



Bruno Cathala   
Cyril Bouquet

Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Vous devrez explorer toutes les parcelles afin de sélectionner celles qui correspondront le mieux à votre domaine. Mais attention, certaines seront âprement disputées. Il faudra alors être rusé et féroce. La splendeur de votre Royaume en dépend !



J'ai été soufflé par le plaisir ludique qui ressort d'un petit jeu, aux règles simples et rapidement comprises. Le jeu est rapide, nerveux, mais très loin d'être dénué de réflexion. La pose de domino et la recherche d'optimisation offrent un plaisir comparable à celui que je trouve en jouant à Patchwork.



ENFANT

FAMILLE



## QUEENDOMINO



Bruno Cathala   
Cyril Bouquet

Dans Queendomino, collectez l'impôt à l'aide de vos chevaliers et construisez de prestigieux bâtiments pour attirer l'attention de la Reine. Mais surtout, prenez garde au dragon !



INITIÉ

EXPERT



## KINGDOMINO ORIGINS



Bruno Cathala   
Cyril Bouquet

Tentez de développer au mieux votre tribu en apportant le feu dans vos campements. Récoltez des ressources naturelles pour former les membres de votre tribu et réglez sur les royaumes de dominos originels.



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



30' - 45'

2-4

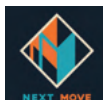
8+

# AZUL

Micheal Kiesling  
Philippe Guérin, Chris Quilliams

Dans Azul, vous incarnez un artisan au 16ème siècle chargé de décorer le Palais Royal de Evora, demeure somptueuse du Roi du Portugal. Pour cela, vous devez constituer le plus bel assemblage de tuiles de céramique ! La tâche s'annonce délicate et la concurrence sera rude. Seule la plus belle fresque omera les murs du palais.

Un très beau matériel, une belle mécanique, Azul vous invite à décorer les murs du palais d'Evora. À chaque manche, sélectionnez des tuiles de faïence. Vous devrez prendre toutes les tuiles du même type et les placer dans la même rangée. Le surplus vous fera perdre des points. Faites les bons choix pour maximiser vos points grâce à vos bonus de fin de partie.



# AKROPOLIS



Jules Messaud  
Pauline Détraz

Dans ce jeu de tuiles accessible et stratégique, les architectes doivent ériger la plus belle des cités, en combinant places et quartiers. Organisez vos tuiles au mieux et construisez sur plusieurs étages pour vous élever vers le ciel. Qui réussira à bâtir la cité la plus florissante ?



25'

2-4

8+

Vin d'jeu

Quand on joue à Akropolis, il se passe quelque chose de particulier. Le jeu est simple, les parties rapides et les mécanismes ne sont pas d'une grande originalité. Mais pourtant, à peine la partie est-elle terminée que l'on a envie d'en refaire une pour tenter une nouvelle stratégie. J'ai été surprise par le côté addictif de ce titre.





# K3



Philippe Proux  
Felix Kindelan

20'

2-4

8+

K3 est un jeu abstrait de programmation qui allie stratégie et tactique. À vous de programmer votre ascension afin d'atteindre le sommet du K3 ! Vous avez la possibilité de jouer en mode individuel ou coopératif. En mode coopératif, il faudra communiquer et se coordonner pour réussir à atteindre le sommet. Le jeu possède un joli matériel en bois.



HEL VETIQ



ENFANT

FAMILLE



# CARCASSONNE : OMBRES ET BROUILLARD



Klaus-Jürgen Wrede  
Marcel Gröber

Ombres et Brouillard est un jeu complètement indépendant qui introduit pour la première fois un mode coopératif dans Carcassonne. En outre, l'ensemble du matériel peut être intégré dans l'immense monde de Carcassonne sous forme de différents modules et peut donc également être utilisé comme extension.



35'

2-4

10+

Carcassonne n'avait pas encore son mode coopératif. Ombres et Brouillard vient combler cette absence avec une mécanique astucieuse et bien huilée. Contenir le brouillard ne sera pas aisé d'autant plus que le jeu propose des scénarios de difficulté croissante qui va faire de la victoire un vrai challenge. Une bonne déclinaison du vénérable Carcassonne !

INITIÉ

EXPERT



ENFANT



## QUORIDOR



Mirko Marchesi  
N.C.

Sortez du labyrinthe mouvant. Trouvez l'équilibre entre avancer et gêner les déplacements de votre adversaire pour être le premier 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'



2-4



8+



FAMILLE

## TANTRIX



Mike McManaway  
N.C.

Les tuiles hexagonales de Tantrix ont chacune trois lignes de couleurs différentes. Juxtaposez-les en respectant la connexion des couleurs entre elles. Dans le mode familial, soyez le premier à placer toutes vos tuiles. Dans le mode stratégie, réalisez la plus grande ligne ou boucle de votre couleur. En solo, la règle propose des défis dont la difficulté va croissant : un véritable casse-tête !



30'



1-6



6+



INITIÉ

EXPERT



## YOXII



Jérémy Partinico  
Tom Delahaye

Stimulez votre esprit en anticipant les coups de votre adversaire. Avancez le totem pour aller là où le terrain vous est le plus favorable et refermez les pièges au bon moment. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points lorsque le totem est complètement encerclé et immobilisé gagne la partie. Dans ce jeu accessible à tous, chacun trouvera son style, sa force et sa tactique propre.



15'



2



8+





# BOUSSANGA

Madani Traoré, Nicolas Orange  
Suzanne Demontrond



30'



1-4



7+

Eau, terre, feu ou air, à vous de les aligner. Le jeu se situe au croisement du morpion et du puissance 4. Il s'adresse à tous les styles de joueur avec un mode solo, un mode compétitif, un mode coopératif et un mode en équipe. C'est tout simple et diablement efficace pour du jeu en famille.



ENFANT

FAMILLE



# CAPTAINS' WAR



Alexandre Aguilar  
Olivier Derouetteau

Un roll & write avec des combats entre joueurs ! Incarne les capitaines pirates en quête de réputation. Accumulez des ressources, de l'or et parez-vous d'attributs dignes d'une légende des 7 mers ! Le pirate le plus réputé en fin de partie sera déclaré vainqueur !



30'



1-6



12+

Vin d'Jeu



Capitains' War associe le plaisir des jets de dés, des feuilles à cocher ainsi que celui de l'interaction. Les parties durent une trentaine de minutes, ce qui est assez long pour ce type de jeu. Ici pas de chasse au trésor, mais une chasse aux points qui reste agréable à mener de temps en temps.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT



## TREK 12

Bruno Cathala, Corentin Lebrat  
Jonathan Aucomte, Olivier Derouetteau

Trek 12 - Himalaya est un roll and write évolutif dans lequel les joueurs partent à l'assaut de paysages aussi envoûtants que dangereux. Le massif de l'Himalaya vous attend pour être cartographié sous toutes ses coutures. Pour marquer des points, vous devez créer des chaînes de nombres consécutifs de 0 à 12 et des zones d'un même nombre.

15'

1-50

8+



Bravo aux auteurs qui sont arrivés à une belle mécanique, simple, efficace, qui vous demandera quelques parties pour la maîtriser. Bravo à l'éditeur qui a fait un très beau travail d'édition pour amener ce qui aurait pu être un roll & write comme on en connaît tant dans une autre dimension. Mon cœur de lanceur de dés est plus que convaincu.



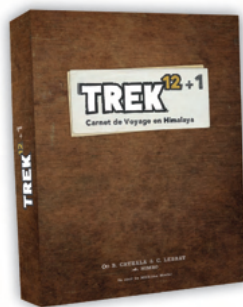
FAMILLE

INITIÉ

## TREK 12+1 CARNET DE VOYAGE EN HIMALAYA

Bruno Cathala, Corentin Lebrat  
Maxime Morin

Trek 12+1 - Carnet de voyage en Himalaya est une extension pour Trek 12 - Himalaya, qui apporte du nouveau contenu, avec de nouvelles ascensions.



15'

1-50

8+

EXPERT



## TREK 12 - AMAZONIE

Bruno Cathala, Corentin Lebrat  
Olivier Derouetteau, Maxime Morin

Indépendante du première opus, cette nouvelle aventure apporte de nouvelles manières de scorer et de nouvelles découvertes avec leur lot de surprises, tout en gardant la mécanique intacte, simple, maligne et efficace.



15'

1-50

8+



## CASCADIA



Randy Flynn   
Beth Sobel

Cascadia est un jeu à base d'assemblage de tuiles et de draft de jetons mettant en scène les habitats et la vie sauvage du Nord-Ouest Pacifique américain. Au fur et à mesure des tours, les joueurs construisent leur propre zone de terrain et la peuplent avec la faune disponible.

30' - 45' 1-4 10+

L'édition est magnifique et tout en couleur, comme pour Parks : de belles illustrations, des jetons en bois avec les animaux pré-imprimés (pas d'autocollant), un sac « de pioche » solide en tissu épais. Bref, si Cascadia semble trop familial à votre goût, vous risquez de le sortir quand même tellement c'est agréable et cela donne envie.

Vin d'jeu



ENFANT

FAMILLE

## BLOCK AND KEY



David Van Drunen   
Edu Valls

Dans Block and Key, les aventuriers placent des blocs d'argile en 3D dans une aire de jeu surélevée centralisée, dans le but de compléter leurs propres cartes de demande. Le défi est d'autant plus intéressant que chaque joueur est limité à son point de vue « 2D ».



Ovni ludique fort efficace. Il va falloir aimer vous retourner les méninges car pour réaliser vos objectifs en 2D, vous devrez placer des blocs en 3D, et comme si ça ne suffisait pas, vous ne serez pas le seul à placer des blocs. C'est hyper simple, mais j'ai encore mal à la tête, je dois être nul en géométrie dans l'espace.

20' - 40'

1-4

8+



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

# CAT STAX



Brainwright, Bob Ferron  
Sabine Kondirulli

Cat Stax est un jeu de casse-tête avec 44 défis différents. Il s'agit de placer des figurines de chat et de les imbriquer ou empiler pour les faire correspondre au schéma imposé. Si vous préférez les chiens, optez plutôt pour Dog Piles : mêmes règles simples et malines mais avec vos animaux préférés !



10'

1

7+



# COLUMBUS EGG



Vesa Timonen, Timo Jokitalo  
Huch, Hanayama

Columbus Egg est un jeu de casse-tête malin, façon sudoku à emporter partout ! Répartissez les 16 œufs sur la grille en respectant les indices et résolvez le jeu en remettant tous les œufs au bon endroit.



10'

1

6+



# LEOLINO



Inon Kohn  
Oliver Freudenreich



Choisissez un défi et tentez de réorganiser le zoo qui vient d'ouvrir, à travers les 4 chemins qui serpentent et les 9 lieux disponibles.

10'

1

5+







## GAMME LOGIC - BIRDS



Yoann Levet   
Rémi Leblond

La Gamme Logic vous propose de relever 60 défis de logique à difficulté progressive. Dans Birds, vous devrez mettre des oiseaux sur un fil magique en fonction de leurs demandes. À vous de résoudre toutes les contraintes pour trouver l'unique bon ordre.



ENFANT

FAMILLE

## GAMME LOGIC - HOTEL



Yoann Levet   
Djib

La Gamme Logic vous propose des défis intelligents et progressifs, dans des univers colorés aux réflexions variées. Dans Hôtel, vous allez incarner un Hôtel monstrueux. Vous devez gérer les désirs de ces clients tout aussi monstrueux. Il vous faudra trouver le bon étage pour chaque personnage, comme Médusa ou Cthulhu venus se reposer.



L'univers de l'hôtel pour petits montres colorés est sympa. La lecture des contraintes grâce à des images est simple et rapide. La boîte et le matériel sont compacts et donc faciles à transporter. Les règles sont lues et comprises en 2 minutes. La boîte de jeu ouverte fait office de zone de jeu, et la solution de chaque défi est au dos de la carte, ce qui est pratique. J'ai trouvé 'Birds' plus facile que 'Hôtel'. Peut-être parce que spatialement, la réflexion se fait linéairement et horizontalement (et non sur plusieurs étages et verticalement).



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

## COMPLICES



A. Boccara, J. Messaud, A. Anguilla  
Pauline Berdal



Voleurs en quête de butin, vous devez attraper un maximum de pièces de monnaie sans toucher aux lasers de sécurité. Mais chacun de vous a des lunettes à filtre coloré qui l'empêche de voir une couleur de laser. Il vous faudra donc communiquer au mieux avec votre complice. Un jeu original et surprenant avec seize Salles différentes pour quatre niveaux de difficulté !

FAMILLE

## FIESTA DE LOS MUERTOS



Antonin Boccara  
Michel Verdu, Margo Renard

Bienvenue à la Fiesta de los Muertos. En ce jour sacré, les morts sont de retour ! Choisissez un mot pour décrire votre personnage défunt, mais attention ce mot va passer de main en main, et se modifier peu à peu... Parviendrez-vous à retrouver votre personnage et celui des autres joueurs ? Un jeu coopératif mêlant imagination et déduction pour des fous rires garantis.



INITIÉ

## GOBBIT



P-A. Tournier, J-B. Frémaux, T. Luzurier  
Michel Verdu



Rapide, simple, efficace, Gobbit fera sans aucun doute l'unanimité autour de vous. Construit sur le schéma connu de la chaîne alimentaire (le plus gros mange le plus petit), le concept est simple : selon que vous êtes proie ou prédateur, tapez ! Tapez, tapez, tapez ! Sur les cartes de vos adversaires pour les attaquer, et sur vos propres cartes pour vous défendre. Fous rires garantis !



# TOP TEN

Aurélien Picolet  
Cocktail Games



- 30'
- 4-9
- 14+

Nous sommes un petit groupe de joueurs accueillis chez Le monsieur patate en 2018. Nous allons découvrir Top Ten pour la première fois. Deux heures de jeu plus tard, le débat est lancé. On compte les points ? C'est coopératif ? Le temps passe et voilà que le jeu revient dans ma vie. Chapeau messieurs de Cocktail Games, vous en avez fait un super jeu.



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# SUPER MEGA LUCKY BOX

Phil Walker-Harding  
Cocktail Games



Dévoilez les chiffres un par un, et rayez les cases correspondantes sur vos cartes. Si vous en obtenez trois à la suite, vous débloquentez des bonus qui vous permettront de rayer plus de cases, de déclencher des bonus encore plus importants et d'augmenter votre score !



Quand le bingo rencontre le Flip & Write, ça donne un mélange étonnamment efficace et addictif ! Un jeu qui fait couiner, se plaindre et jubiler, dans l'ordre que vous voulez suivant les sorties de cartes plus ou moins favorables. On a envie d'enchaîner les parties pour essayer de faire encore mieux. Super Mega Lucky Box, c'est Super Mega bien !

- 20'
- 1-6
- 8+



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## JUNGLE SPEED COLLECTOR



Thomas Vuarchex, Pierrick Yakovenhko  
Thomas Vuarchex



Jungle Speed est un grand classique des jeux de société qui allie simplicité, adrénaline, réflexes et observation. Jouez vos cartes et soyez le plus rapide à vous saisir du totem.

15'

2 - 10

7+



Le jeu contient un paquet de 70 cartes du Jungle Speed Classic et un paquet Collector de 70 cartes exclusives dont LA carte spéciale, plus un totem et un sac inédits.



## PERUDO JUMBO



Alfredo Fernandini, Cosmo Fry  
N.C.



Perudo est un jeu de dés, mêlant probabilités et bluff. Analysez vos adversaires et vos jets de dés. Soyez suffisamment rusé pour faire le bon pari et tromper les autres joueurs. Perudo Jumbo permet de jouer jusqu'à 10 joueurs. Il contient donc le matériel nécessaire mais aussi des variantes de règles spécifiques !



Vin d'jeu

Perudo est simple, convivial, rigolo et familial. Un must dans toute ludothèque familiale.

30'

2 - 10

8+



## SO CLOVER

François Romain  
N.C.

Essayez de comprendre les indices des autres pour gagner le jeu ! Obtenez des mots-clés et écrivez secrètement leurs caractéristiques communes sur votre tableau Clover : ce sont vos indices. Ensuite, travaillez ensemble pour essayer de trouver les mots-clés de chaque joueur.

20' 3-6 10+

Une rejouabilité infinie ! Dans So Clover, il faut parfois se creuser les méninges car faire le lien entre parapluie et tabouret n'est pas forcément chose aisée. Mais voir ensuite ses amis faire des associations d'idées totalement loufoques pour trouver les indices donne à ce jeu une incroyable saveur.



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

## JUST ONE

Bruno Sautter, Ludovic Roudy  
N.C.

Les joueurs doivent faire deviner un mot mystère à l'un d'entre eux en écrivant, secrètement, un indice sur leur chevalet. Mais attention, si au moins deux joueurs ont le même indice, celui-ci n'est pas montré au joueur qui doit deviner le mot !



30' 3-7 8+



## FUN FACTS

Kasper Lapp  
N.C.

Plus de secrets entre vous ! Vous allez vous découvrir les uns les autres en répondant à des questions qui partent dans tous les sens. Ouvrez la boîte et commencez directement à jouer !

30' 4-8 8+



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# [KOSMOPOLI:T]

Florent Toscano, Julien Prothière  
Stéphane Escapa

Bienvenue dans le restaurant le plus cosmopolite du monde ! Ici, les clients 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 ! Un jeu coopératif, évolutif, rapide et tellement immersif !

- 6'
- 4-8
- 10+

Ce jeu est une petite pépite ludique qui permet à la fois de découvrir de nouvelles langues (un petit livret est d'ailleurs fourni pour en savoir plus !) et de s'amuser à extrapoler ce qu'on entend pour tenter de le coller sur l'un des plats sur la liste. Un jeu à vous procurer donc au plus vite !



## [KOSMOPOLI:T] EXTENSION : DEUXIÈME SERVICE

Florent Toscano, Julien Prothière  
Stéphane Escapa

[kosmopoli:t] - deuxième service est une extension du jeu [kosmopoli:t]. Elle se compose de 3 modules, pour rendre l'expérience encore plus cosmopolite : les Petits chefs dès 7 ans peuvent maintenant s'essayer en cuisine, les Grands Chefs doivent encore plus coopérer et la Boisson comprise va semer le trouble !

- 6'
- 4-8
- 7+





# KEZAO


 Pierre Bellet   
 Aurélien Jeanney 

Kezao est un jeu d'observation et de rapidité pour les petits et grands. Un jeu de cartes simple, amusant et rapide au graphisme élégant qui stimule les réflexes.

-  20'
-  1-4
-  6+




KEZAO est un bon jeu d'ambiance qui s'adresse aussi bien aux plus jeunes qu'aux plus âgés. Les règles sont très simples et vite comprises. Le jeu offre des parties rapides, fun et très dynamiques ! Il n'y a aucun temps mort durant la partie. Les illustrations sont sympathiques et très colorées. Si vous cherchez un jeu pour jouer en famille simple et rapide, vous l'avez trouvé !



ENFANT

FAMILLE

# LE JEU DU DOIGT


 Benoit Turpin, Florian Sireix   
 Mohamed Chahin 

Dans le Jeu du Doigt, anticipez la réaction des autres joueurs pour remporter le plus de cartes possible... à l'aide d'un doigt !

-  10'
-  2-5
-  8+



Le jeu du Doigt ! est un party game, très accessible, rapide, dynamique, qui reprend comme son nom l'indique le concept du jeu du doigt, jeu où des boissons sont un peu au centre du jeu. Un jeu à prendre pour ce qu'il est, soit un jeu d'ambiance. Une mécanique très simple pour un jeu efficace qui plaira à celles et ceux qui aiment ce type de jeu. À noter que le jeu est intégralement fabriqué en France. Lumberjacks poursuit sa politique verte et ils ont bien raison. 1% est reversé à l'association 1% pour la Planète.



INITIÉ

EXPERT

# EXPLODING KITTENS

Matthew Inman, Shane Small, Elan Lee  
Matthew Inman



15'

2 - 5

7+

Exploding Kittens revisite la célèbre Roulette Russe dans un jeu de cartes où les chats côtoient d'un peu trop près grenades, missiles nucléaires et torpilles dans un cocktail détonant !



ENFANT

FAMILLE



Un jeu d'apéro simple : vous avez un kit de désamorçage en main, et vous tombez sur des chats piégés dans la pioche. Le but sera d'être le dernier en vie, pour y arriver, ça sera coups bas et mauvaise foi à chaque tour ! Les illustrations sont un des points forts du jeu, on se marre en lisant les descriptions et n'est-ce pas là le but d'un jeu d'apéro ?



## EXPLODING KITTENS : NSFW EDITION

M.Inman, S.Small, E.Lee  
Matthew Inman



15'

2 - 5

18+



Redécouvrez les chats explosifs dans cette édition NSFW (Not Safe For Work). Le contenu est très différent du jeu de base avec une sélection de cartes plus explosives que jamais, un public averti en vaut deux !



EXPERT

INITIÉ





## LE JEU DES CAT-TAPULTES



Matthew Inman, Shane Small, Elan Lee  
Matthew Inman

Un jeu de catapultes aimantées qui va vous en faire voir de toutes les couleurs ! Pour gagner un ronron, mettez toutes les balles jaunes à l'aide des pattes de chatapulte dans le camp de votre chat-d'ersaire. Vous pouvez aussi lui lancer les trois balles truffe-noire du chat ! Le premier à 5 ronrons l'emporte !

15'

2

7+



La qualité du jeu et le jeu lui-même sont excellents ! On est sur un jeu d'adresse où le but est d'envoyer toutes les billes du côté de l'adversaire : en famille ou entre amis, l'ambiance est au rendez-vous !



ENFANT

FAMILLE

## L'EMPIRE DE CÉSAR



Matthieu Podevin  
Alexandre Bonvalot, Joelle Drans

L'Empire de César est un jeu dans l'univers d'Astérix et Obélix dans lequel vous incarnez un légionnaire romain. Construisez des routes afin de connecter Rome aux autres villes indiquées sur la carte et gagnez des points par ce biais.

45'

2-5

10+



L'Empire de César est un jeu familial aux règles accessibles et avec une mise en place rapide comportant beaucoup de placements aléatoires, pour des parties différentes à chaque fois. Les tours de jeu sont rapides et fluides, le matériel est de qualité.



INITIÉ

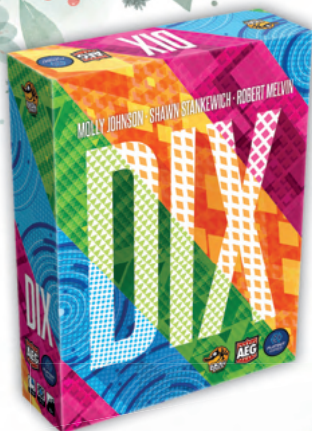
EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## DIX



M. Johnson, R. Melvin, S. Stankewich  
Shawn Stankewich



DIX est un jeu de stop ou encore et d'enchères pour toute la famille. Les joueurs tirent des cartes une par une, en essayant d'en ajouter le plus possible sans dépasser la valeur totale de DIX, sinon ils seront « grillés » !

10' - 30'

1 - 5

10+



Dix, collectionnez des suites de couleurs pour gagner la partie. C'est vraiment un jeu de cartes qu'on apprécie beaucoup à la maison, qu'on a d'autant plus apprécié qu'on était nombreux autour de la table, et qui de par ses mécaniques multiples n'entraîne pas de lassitude. Il faut vraiment l'essayer pour le comprendre.



## SPLITO



Luc Rémond, Romaric Galonnier  
Maud Chalmel



Splito est un jeu de cartes fun et rapide pour 3 à 8 joueurs ! Basé sur un principe de draft, à chaque tour posez une carte entre vous et votre voisin de gauche... ou de droite ! Entraidez-vous pour remplir les objectifs mais soyez le plus malin afin de ressortir seul vainqueur !



Coup de cœur pour ce petit jeu qui en a sous la boîte. Les objectifs tournent, les alliances et les trahisons aussi. En plus, il est tout à fait possible d'influencer ses voisins ! Innovant, simple d'approche, il séduira les novices et pourra même s'immiscer entre des joueurs plus confirmés. Une partie en appelle une autre, la marque des grands jeux.

15'

3 - 8

8+



BLAM!





## HILO



Eilif Svensson, Knut Strømfors  
N.C.

Remplacez le plus vite possible les cartes de valeur élevée par des cartes plus faibles dans votre étalage ou supprimez des rangées entières. Car c'est le joueur ayant le moins de points qui gagnera la partie. Dès que l'un des joueurs a retourné toutes ses cartes, la manche se termine.



20'



2-6



8+



## SNAKESSS



Phil Walker-Harding  
Ben Drummond

Un jeu de rôles cachés qui changent à chaque tour, donc à chaque nouvelle question révélée. Selon leur personnage, les joueurs devront influencer les autres vers une mauvaise réponse ou essayer de trouver la bonne réponse sans se laisser tromper. Au bout des six manches entre bluff et vérité, le joueur qui a le plus de points remporte la victoire !



30'



4-8



12+



## LA FIN DES ARTICHAUTS



Emma Larkins  
Bonnie Pang

Pour remporter la partie dans La Fin des artichauts, vous devez être le premier joueur qui, à la fin de son tour, pioche cinq cartes de son deck et n'a aucun artichaut dans sa main. Utilisez les effets des autres légumes pour enchaîner les actions et éliminer les artichauts !



20'



2-4



10+



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

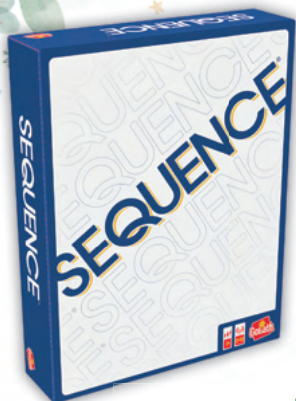
EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# SEQUENCE



Doug Reuter  
N.C.

Sequence est le type de jeu qui ne laisse pas de place au hasard. Créez une séquence et bloquez vos adversaires. Attaque ou défense, à chacun sa stratégie ! C'est amusant, c'est excitant, c'est Sequence !

30'

2 - 12

7+

Sequence est un jeu simple avec un goût de reviens-y. On retrouve un plateau, 2 jeux de cartes, des pions et c'est parti pour un puissance 5 sur plateau !



# RAINBOW 7



Alexandre Emerit, Antoine Davrou  
Ian Parovel

Rainbow 7 est un jeu de cartes fun, rapide, malin et coloré. Le but est de réaliser les meilleures combinaisons afin d'obtenir une main avec une valeur totale inférieure à 7. En espérant que les autres joueurs n'aient pas de meilleures cartes ou qu'ils ne vous infligent pas de pénalités (pions pluie).

20'

2 - 5

7+



Attention jeu addictif en approche, Rainbow 7, c'est le genre de jeu qui peut vous faire un week-end au ski, ou une semaine de vacances en famille. On commence, on sait que ça s'arrête quand un joueur récupère son septième jeton pluie, mais on ne sait pas au bout de la combienième partie on va vraiment s'arrêter.



44



# DRONES VS GOËLANDS



Delphine Robert, Léo Blandin



Romain Lubière



Les joueurs posent tour à tour des cartes de forces variables sur les différents Avant-Postes. Dépasser la force adverse contrôlant un Avant-Poste permet de l'acquérir, entraînant un effet bonus spécifique. Le joueur qui contrôlera simultanément les 7 Avant-Postes sera déclaré vainqueur !

15'

2

14+

J'adore les jeux minimalistes. Alors forcément, quand je découvre cette petite boîte pour deux joueurs, avec un thème absolument délirant, je suis déjà séduit. Il se passe plein de choses, et il y a vraiment moyen d'être stratégique en fonction des bases déployées en début de partie. Un futur classique pour deux joueurs.



ENFANT

FAMILLE

# MOW



Bruno Cathala

Cyril Bouquet

Il faut rassembler des vaches en troupeaux pour les faire rentrer à l'étable. Certaines d'entre elles sont infestées de mouches. Il faut donc les éviter. Le but du jeu : avoir le moins de mouches dans son étable en fin de partie. Réédition du jeu de cartes Mow sorti en 2008 avec de nouvelles illustrations réalisées par Cyril Bouquet et de nouveaux éléments de jeu et règles par Bruno Cathala.

15'

2 - 10

7+



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## CLUB DES AVENTURIERS



Mathias Spaan, Henrik Havighorst  
Felix Wermke



30'

2-5

8+

Un jeu amusant, collaboratif et narratif pour toute la famille. Nous avons joué uniquement entre adultes, et nous avons beaucoup ri ! De grosses rigolades sur certaines missions, qui ne sont pas toujours très simples. Une belle rejouabilité avec 12 chapitres narratifs à réussir collectivement. Soyez malins et surtout amusez-vous !



## RAINBOW



Mathias Spaan  
Yvonne Tauss

Rainbow est un jeu de mémoire coloré dans lequel les joueurs essaient de poser le plus d'arcs-en-ciel possible dans une rangée commune de cartes. Stratégie et sens de l'observation seront vos meilleurs atouts. Accessible aux daltoniens.

10'

2

7+

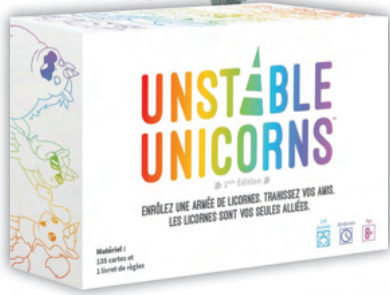


Rainbow c'est le jeu de cartes coloré pour jouer à deux joueurs. Les règles sont vite acquises et on se lance rapidement dans un premier duel. On dit bien dans un premier duel : ce jeu a un côté addictif, on ne veut pas rester sur une défaite, il faut vite relancer une partie. Rainbow c'est un petit jeu malin, tactique et très addictif !



Chaque joueur voit la face de ses cartes, et le dos de celles de l'adversaire !





## UNSTABLE UNICORNS

Ramy Badie   
Ramy Badie

Dans Unstable Unicorns, vous devrez protéger votre écurie de Licornes des attaques de vos adversaires et vous venger avec votre armée de licornes et leurs pouvoirs magiques !

30" - 60"

2 - 8

8+

Oh le joli jeu tout mimi que voilà, un jeu où il faut collectionner 7 licornes toutes belles pour gagner, c'est trop choupi. Oui, mais non, Unstable Unicorns est tout sauf un jeu mignon. C'est un jeu méchant, fourbe, à combo, où il faudrait jouer vos bonnes cartes, ou vos bonnes méchantes cartes aux moments opportuns pour l'emporter. Vous allez aimer vous taper dessus.



teeturtle



ENFANT

FAMILLE

## HAPPY LITTLE DINOSAURS



Ramy Badie   
Ramy Badie

Dans Happy Little Dinosaurs, la première personne à atteindre 50 points, ou à être le dernier dinosaure debout, remporte la partie. Réussirez-vous à esquiver toutes les petites catastrophes de la vie comme tomber dans une fosse de lave chaude ?

30' - 60'

2 - 4

8+



teeturtle



INITIÉ

EXPERT



# RAINBOW PIRATES



Brian Sweet   
Christine Sweet



Les joueurs doivent placer des cartes sur leur île pour marquer le plus de points de Trésor possible ! Assemblez des arcs-en-ciel ! Envoyez des pirates attaquer vos adversaires ou vous donner des avantages ! Ripostez en leur donnant ce qu'ils préfèrent ! Le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

ENFANT

20' - 30'

2 - 5

7+

Rainbow Pirates est un petit jeu de collection mignon et plein de couleurs. Une mécanique très simple et accessible par les enfants. Les coups fourbes, sur ce thème de la piraterie, pimentent le jeu. Des cartes pirates viennent désorganiser les cartes et le jeu de vos adversaires. On s'est amusés de notre esprit revanchard. Ne soyez pas trop susceptible !



FAMILLE

INITIÉ

# CARCATA



Roberto Fraga   
Thibaud Pourplanche

Un jeu de stratégie, de placement. Débarquez sur Carcata, l'île aux joyaux. Sécurisez vos zones d'influence et ramassez les gemmes crachées par le volcan pour remporter la partie. Mais attention ! Gardez un œil sur les manœuvres des tribus adverses pour éviter les attaques surprises !



EXPERT



Carcata est un jeu que j'aime beaucoup, c'est tout simple et fourbe. Personnellement, c'est toujours un plaisir de le ressortir en fin de soirée jeux pour un moment léger avec sa part de méchanceté gratuite.

20 - 40'

2 - 4

8+







# RAINFOREST



Johannes GOUPY   
Alain Boyer

Dans Rainforest, agencez votre jungle avec les différents types de végétation et réintroduisez les espèces animales emblématiques de la région pour aider à leur préservation : singes, grenouilles ou encore perroquets. Mais n'oubliez pas d'assurer la pérennité de votre animal totem, car il vous rapportera de précieux points. Parviendrez-vous à faire de votre jungle un berceau de la diversité ?



ENFANT

# FAIRY LIGHTS



Joan Dufour   
Anthony Moulins, Maxime Moulins

Tentez votre chance avec Fairy Lights ! Complétez des séries d'animaux lumineux afin de créer la plus belle guirlande et marquer des points qui vous feront gagner la partie.



FAMILLE

INITIÉ



# TOPIC



Luffy   
Anthony Moulins

Topic est un jeu de mots et de rapidité dans lequel vous devrez associer les thèmes et le bon nombre de syllabes pour gagner la partie.



EXPERT



# CUBOSAURS



Fabien Tanguy  
Kristiaan der Nederlanden



20'



2-5



8+

Choisissez bien quoi faire des mains de cartes Dinosauré qui vous sont proposées : ajoutez celles qui vous avantagent le plus à votre collection, et débarrassez-vous malicieusement des autres auprès du joueur suivant. Constituez les meilleures collections pendant les deux manches pour l'emporter !



Cubosaurs est agréable à jouer. Il est un peu calculatoire mais la réflexion n'est pas poussée à son maximum puisque le facteur aléatoire de la répartition des cartes laisse planer une incertitude. Il faut donc prendre des risques mais sans la certitude que ce pari soit gagnant. L'iconographie très bien pensée permet de jouer avec des enfants sans aucun problème.

Vin d'jeu

CATCH UP GAMES



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

# CUBIRDS



Stephen Alexander  
Kristiaan der Nederlanden

Cubirds est un jeu de collection de cartes où les joueurs doivent rassembler un maximum d'oiseaux de la même espèce. Des perroquets, des flamants roses, des canards ou encore des rouges-gorges, constituez la plus belle collection d'oiseaux.



20'



2-5



8+



Le but du jeu, faire la plus belle collection de volatiles. Un petit jeu de cartes, un petit format. À la 6 qui prend et Parade. Ici on a un jeu simple, rapide, fluide, stratégique. Un vrai bon petit jeu. En ce début de printemps, je recommande ! De plus les graphismes sont super sympa !



CATCH UP GAMES





## SEA SALT & PAPER

Bruno Cathala, Théo Rivière  
Pierre-Yves Gallard, Lucien Derainne

Quelques papiers délicatement pliés et tout un univers marin prend vie. À vous de créer votre propre océan peuplé de coquillages, de crabes ou de sirènes. Constituez votre main, posez des cartes pour leur effet et décidez si vous mettez fin à la manche. Mais vous devez choisir : stopper la manche ou laisser aux autres un tour supplémentaire pour tenter de creuser l'écart. C'est un risque à prendre...



## LUEUR



Cédric Chaboussit  
Ben Basso, Vincent Dutrait

En une nuit, l'obscurité s'est épaissie... On ne distingue plus le vert des arbres, ni la silhouette des volcans. Dissiper les ténèbres pour restituer les couleurs nécessite de nombreux éclats de lumière. Les aventuriers sont entraînés pour cela : maîtriser le pouvoir des éléments, choisir leurs compagnons, trouver le chemin vers les lieux éclairés. Mais seul l'un d'entre eux entrera dans la légende !



## CODEX NATURALIS

Thomas Dupont  
Maxime Morin

Vous êtes chargé de poursuivre le travail du moine enlumineur Tybor Kwelein. Pour cela, assemblez les pages du Codex Naturalis, le manuscrit secret qui recense les espèces des quatre règnes vivants dans les forêts primaires. Placez vos cartes pour remplir les objectifs et élaborer le plus riche des manuscrits. Serez-vous prêt à recouvrir et perdre une espèce pour développer votre manuscrit ?



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

ENFANT



## POULE POULE

Charles Bossart  
Pauline Berdal

Le Maître Poule Poule empile les cartes au centre de la table. Comptez les œufs non couvés. S'il y a un œuf dans le tas et qu'une poule arrive, elle le couve. Si un renard arrive et qu'une poule est en train de couver, il la chasse, rendant ainsi son œuf disponible ! Dès que cinq œufs sont disponibles, soyez le plus rapide à taper sur le tas. Vous êtes embrouillés ? Tentez le coup de bluff !

20' 2-8 8+



FAMILLE

## LA MARCHÉ DU CRABE

Julien Prothière  
Arthur de Pins

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 aux oppresseurs et libérer nos frères crabes ! Un jeu de déduction coopérative hyper immersif et malin !

15' 2 8+



INITIÉ

EXPERT



## ZIK

Cyril Blondel  
Mathieu Clauss



Seul ou en équipe, faites deviner aux autres des tubes musicaux en les fredonnant avec des onomatopées imposées !

20' 3+ 10+

éditions  
FLIP  
FLAP



# LOCO MOMO



Lenny Liu, Leon Liu  
Aisha Lee

Réunissez les animaux de la forêt et réussissez à faire la plus belle photo possible. Loco Momo est un astucieux jeu d'optimisation dans lequel vous devez choisir avec soin quels animaux ajouter à votre plateau. Mais attention, chacun se déplace différemment ! Deux mini-extensions sont incluses !



20'



1 - 4



8+

Simple, efficace, terriblement addictif. J'avoue m'être fait influencer et je ne le regrette absolument pas. Une partie en appelle inlassablement une autre. En prime, le jeu est disponible sur BGA pour le tester. Un vrai casse-tête avec ses contraintes, mais un réel plaisir avant tout. Parfait pour une entrée en douceur dans le jeu de société moderne.



BLAM!



ENFANT

FAMILLE

# FARM CLUB



Alexandros Kapidakis  
Jeanne Landart, Gaétan Noir

Farm Club est un jeu rapide d'optimisation au matériel en bois attractif. Choisissez et organisez judicieusement vos animaux au sein de votre ferme afin de répondre aux différents objectifs récoltés au cours des 9 tours de jeu.



FARM CLUB est une très bonne surprise. Son look détonne. Sa mécanique, si elle ne surprend pas, a le mérite de faire le job avec une grande élégance. Le jeu est franchement addictif.

BLAM!



20'



2 - 5



8+

INITIÉ

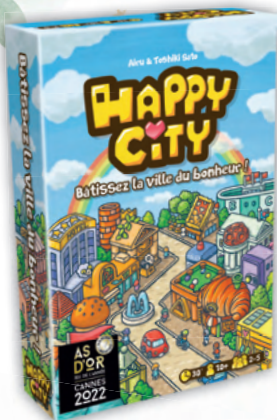
EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# HAPPY CITY

Airu Sato, Toshiki Sato  
Makoto Takami

Dans Happy City, bâtissez votre ville en y mettant tout votre cœur ! Cherchez les bonnes tactiques pour gérer vos revenus, faire venir des habitants et les rendre heureux. Créez un petit paradis plus attirant que les villes adverses !

30'

2-5

10+

Happy city, c'est le bon petit jeu simple et addictif qu'on aime ressortir pour continuer à l'explorer. Les règles sont d'une simplicité déconcertante. La version famille est un brin répétitive, mais la version experte, avec ses monuments spéciaux, donne envie d'enchaîner les parties pour les découvrir tous et il y en a pléthore. Un petit jeu qui trouvera sans difficulté sa place dans votre ludothèque.



# SUSHI GO PARTY !



Phil Walker-Harding  
Nan Rangsim

Choisissez, faites tourner... Soyez malin et fin tacticien pour obtenir la meilleure combinaison de cartes. Prenez 10 california avant les autres, collectez un ensemble de 3 sashimis, osez la glace matcha, etc. Mais n'ayez pas les yeux plus gros que le ventre !



On passe toujours un bon moment quand on y joue, c'est fluide, c'est accessible, c'est délicieux si j'ose dire. Il y a de quoi passer de nombreuses heures de jeu sans jamais rejouer 2 fois la même partie. Sushi Go Party ! est facile d'accès pour des non joueurs, formateur pour découvrir le draft et les parties s'enchainent. C'est un vrai coup de cœur.

30'

2-8

8+





# ONITAMA

Shimpei Sato  
N.C.hiyo, M.Szmerdt, L.Liu, S.Romei

Onitama est un jeu simple et élégant, qui capture l'essence des arts martiaux. Sculpté dans les rochers des montagnes embrumées du vieux Japon réside l'Autel d'Onitama. Ce lieu de purification et de formation de l'esprit accueille les écoles d'arts martiaux pour des combats où les esprits des animaux guident les combattants.



15'

2

8+



Si Onitama est un jeu facile à apprendre, il se cache derrière une réelle complexité de pouvoir anticiper les coups de son adversaire, tout en planifiant nos propres actions. Il faudra calculer le plus possible de coups en avance pour réaliser l'enchaînement parfait qui fera tomber votre adversaire.

Vin d'jeu



ENFANT

FAMILLE

## ONITAMA - SENSEI'S PATH ET WAY OF THE WIND

Shimpei Sato  
N.C.hiyo, M.Szmerdt, L.Liu, S.Romei

Ces extensions ajoutent de nouvelles cartes de mouvement pour créer plus de combinaisons grâce à une nouvelle figurine qui, avec ses cartes spécifiques, donne une autre dimension tactique au jeu.



15'

2

8+

INITIÉ

EXPERT



## ONITAMA - LIGHT AND SHADOW

Shimpei Sato  
N.C.hiyo, M.Szmerdt, L.Liu, S.Romei

Cette extension offre une nouvelle expérience avec les ninjas. Contrairement aux autres pions, le ninja se déplace secrètement, caché par un paravent, jusqu'à ce qu'il soit prêt à frapper !



15'

2

8+

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# NARUTO NINJA ARENA

A.Bauza, C.Lebat, L.Maublanc, T.Rivière

N.C.

Naruto, Sasuke, Sakura et Shikamaru vont avoir une occasion unique de s'affronter et de s'entraîner pour maîtriser leurs techniques et pouvoirs spéciaux, dans ce jeu utilisant la mécanique du Roll & Clash. Jetez vos dés pour réaliser vos techniques spéciales. Jouez en simultané dans une bataille frénétique.



15'



2-4



10+



Naruto Ninja Arena est un jeu d'ambiance familial. Des règles simples qui rendent le jeu accessible, un jeu d'ambiance parfait pour jouer sans prise de tête. La mécanique du « Roll and Clash » colle parfaitement à l'univers de Naruto. Un jeu qui devrait faire plaisir aux fans du manga !



## NARUTO NINJA ARENA EXTENSION GENIN PACK

A.Bauza, C.Lebat, L.Maublanc, T.Rivière

N.C.

Avec cette extension de Naruto Ninja Arena, affrontez les autres joueurs lors des épreuves du Chûnin grâce à six nouveaux ninjas : Rock Lee, Tenten, Hinata, Kiba, Temari et Gaara.



15'



2-6



10+



## NARUTO NINJA ARENA EXTENSION SENSEI PACK

A.Bauza, C.Lebat, L.Maublanc, T.Rivière

N.C.

Dans cette extension, découvrez les capacités de 6 puissants sensei : Tsunade, Jiraya, Orochimaru, Kakashi, Gaï et Hokage. Déclenchez de nouvelles attaques, des Techniques inédites et des redoutables Pouvoirs !



15'



2-6



10+







## KING OF MONSTER ISLAND



Richard Garfield  
Paul Mafayon

Un nouveau Roi se dresse : King Of Monster Island ! Nous avons détecté un mouvement irrégulier sur l'île des monstres. Le volcan est en éruption comme jamais auparavant. Des monstres du monde entier se rassemblent sur l'île : que se passe-t-il ? Ils ne se battent même plus entre eux ! Peut-être parce qu'une plus grande menace rôde ?

Quelque chose d'assez grand pour menacer tous les monstres et les faire combattre ensemble contre le même ennemi... Retrouvez l'univers de King of Tokyo dans ce jeu coopératif !



45' - 60'

1 - 5

10+



ENFANT

FAMILLE

## CORAQUEST



Dan Hughes, Cora Hughes  
Cora Hughes, Gary King

CoraQuest met l'exploration de donjons à la portée de toute la famille ! Dans ce jeu, les joueurs incarnent de vaillants aventuriers partant en mission et devant se frayer un chemin en combattant des monstres, en découvrant des trésors et en amassant du butin !



Coraquest est un jeu d'aventure et d'exploration de donjon pour toute la famille. Les missions sont drôles, avec un humour à plusieurs degrés de lecture, et les parties sont aussi amusantes pour les enfants que pour les adultes. L'application qui permet de créer ses personnages ajoute un côté créatif au jeu, ce que tout le monde appréciera.

45'

1 - 4

6+



BARBU  
Inc.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT



## SOBEK - 2 JOUEURS



Bruno Cathala, Sébastien Pauchon  
Naïade

Une nouvelle version, pour deux, du classique de Bruno Cathala ! Soyez malin, voire fourbe, pour vendre les meilleurs lots de Merchandises tout en contrôlant votre adversaire. Mais attention, vos choix peuvent vous corrompre. Et la corruption a un prix...



20'



2



10+

CATCH UP  
GAMES



FAMILLE

## CONQUÊTES



Cesare Mainardi  
Gael Lannurien

En tant que généraux de puissantes armées, vous visez à conquérir le territoire le plus grand possible. Préparez-vous à la bataille, car vos adversaires auront les mêmes intentions.



15'



2-4



8+

ATALIA



INITIÉ

EXPERT



## COLORADO



Joachim Thôme  
Emir Durmisevic

Après le Roll & Write et le Flip & Write, voici le Call & Write ! Explorez l'Ouest américain avec un feutre et des cartes pour tout équipement. Appelez les bonnes cartes et faites les meilleurs enchaînements, équipez vos personnages avec leur outil et leur moyen de transport préféré pour vous ouvrir les portes de nouvelles régions et ainsi garantir le succès de vos expéditions !



45'



2-4



12+

sylex





## HANSEL ET GRETEL



Krzysztof Jurzysta  
Maciej Szymanowicz

Hansel et Gretel est un jeu coopératif pour toute la famille, dans lequel vous essayez d'aider les héros du célèbre conte à obtenir cinq délicieux pains d'épice sans se faire attraper par la sorcière.



ENFANT

## CITY CHASE



Martino Chiacchiera, Gabriele Mari  
Hee-won Park

Le voleur est en train de s'échapper ! Un joueur cache et fait progresser la voiture, pendant que les autres incarnent des policiers dont le but est de trouver le malfrat. À chaque tour, le voleur déplace secrètement sa voiture, et laisse des traces sur son passage. Chaque policier peut se déplacer ou chercher des indices. Si le voleur n'est pas démasqué au douzième tour, il remporte seul la partie !



FAMILLE

INITIÉ



## SCOUT



Kei Kajino  
Rie Komatsuzaki, Jun Sasaki

Vous venez d'être nommé directeur de cirque ! Votre mission : concocter le meilleur spectacle ! Pour cela, n'hésitez bien sûr pas à combler les lacunes de votre troupe en tentant de recruter des membres des troupes adverses... Serez-vous faire les bons choix dans ce jeu de cartes effréné et ultra malin ?



EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# CELESTIA

Aaron Weissblum  
Gaétan Noir

À bord d'un aéronef, découvrez les cités de Celestia et récupérez leurs merveilleux trésors. À chaque tour, un nouveau capitaine doit affronter les péripéties du voyage : lui ferez-vous confiance pour atteindre la prochaine cité ? Un astucieux jeu de prise de risque dans un monde onirique.

- 30'
- 2-6
- 8+

CELESTIA attire dans un premier temps par son matériel magnifique et son univers onirique. On découvre ensuite une mécanique de « Stop ou Encore » subtile, mélangeant bluff, prise de risque, chance et opportunisme.



**BLAM!**



# CHAKRA

Luka Krleza  
Claire Conan

Chakra propose un moment de réflexion en quête de tranquillité intérieure. Récupérez des gemmes pour trouver l'harmonie, faites-les circuler dans votre corps afin d'aligner vos chakras et prenez gare à ne pas vous laisser perturber par les énergies négatives ! Le joueur le plus serein remportera la partie !



CHAKRA est d'abord un bijou esthétique. Très spontanée et simple d'accès, il permet des réflexions légères en recherchant toujours l'optimisation de chaque tour de jeu. CHAKRA offre une expérience originale, zen et harmonieuse.

- 30'
- 2-4
- 8+



**BLAM!**





## ENSEMBLE



Luigi Ferrini, Daniele Ursini  
Daniela Giubellini

Dans Ensemble, tous les joueurs doivent voter - sans communiquer - pour l'une des cartes exposées qui, selon eux, correspond le mieux à une carte placée au centre de la table. Coopérez pour atteindre votre objectif : le niveau 9.

🕒 15' - 30'

👤 2 - 10

👶 10+



Il est parfois des jeux qui n'ont pas besoin de tout renouveler pour être appréciés. Ensemble en fait partie. Un jeu d'association d'images tout simple, mais il faut reconnaître que le côté coopératif fonctionne. Une aventure parfaite pour l'apéro, ou la fin de soirée.



ENFANT

FAMILLE

## AETHERYA



François Bachelart  
Emma Rakatomalala, Lucie Mercier

Dans Aetherya, les joueurs explorent des contrées inconnues, édifient un royaume peuplé de créatures et de paysages divers. Ils agenceront au mieux les éléments de leur royaume pour obtenir l'accord parfait et marquer le plus de points d'harmonie. Les joueurs veilleront également à écrire un maximum de légendes.

🕒 20'

👤 1 - 4

👶 10+

Vin d'jeu

Aetherya est accessible avec un graphisme attrayant. Les objectifs apportent une variété non négligeable et une autre manière de marquer des points. Aetherya exige un niveau de réflexion puisqu'il faut agencer les cartes dans son royaume afin de marquer des points et éviter d'en perdre à cause des conflits.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# LE CLICHÉ DU SIÈCLE



Anthony Nouveau

M. Wrzosek, G. Pozsgay, R. Libor, S. Meding

Le Cliché du Siècle est un jeu de déduction, de placement et de bluff dans lequel vous devrez réaliser la photo parfaite en plaçant judicieusement autour de la table les personnages qui ont des désirs spécifiques.



Le Cliché du Siècle est un jeu innovant jouant sur la déduction et la mémorisation sans délaisser un petit côté tactique agréable. Si les règles sont accessibles, le défi est plutôt relevé. C'est une belle découverte, à jouer en famille, pas si tranquillement qu'il le laisse croire !



## LE CLICHÉ DU SIÈCLE EXTENSION : PHOTO DE GROUPE



Anthony Nouveau

M. Wrzosek, G. Pozsgay, R. Libor, S. Meding

Cette extension ajoute tout le matériel nécessaire pour 2 joueurs supplémentaires, ainsi que de nouvelles cartes Échanges et de nouveaux décors. Nécessite le jeu de base pour jouer.



## LE CLICHÉ DU SIÈCLE EXTENSION : AVANT-PREMIÈRE



Anthony Nouveau

M. Wrzosek, G. Pozsgay, R. Libor, S. Meding

Prenez en compte les regards tournés vers les vedettes du grand écran afin de réaliser votre cliché parfait. Nécessite le jeu de base et l'extension Photo de groupe pour être joué jusqu'à 6 joueurs.





# MOT MALIN

Gregory Grard  
Simon Douchy

Quel lien trouverez-vous entre « Ours » et « Docteur » pour que vos co-équipiers trouvent vos coordonnées ? Vous avez trouvé ? Alors, annoncez votre mot-indice dès que l'occasion s'y prête et espérez que l'équipe trouve le lien et les coordonnées de votre indice ! Serez-vous capable de trouver toutes les coordonnées de chacun ?

10'

2-6

7+

Mot Malin est proposé dès 7 ans et c'est d'ailleurs surtout en famille qu'il s'appréciera. Il se joue

en deux niveaux de difficulté. Le côté créatif au début remplacé progressivement par un jeu de déduction tourne très bien. Les enfants apprécieront et en redemanderont !

Vin d'Jeu



ENFANT

FAMILLE

# LOST SEAS

Johan Benvenuto  
Marine Joumard

Dans Lost Seas, les joueurs devront tenter de préparer l'expédition la plus audacieuse et la mener à bien. Pour remporter la partie, il faudra placer judicieusement ses tuiles d'exploration marine.



Véritable casse-tête, Lost Seas étonne par sa simplicité et par sa complexité en même temps. Les parties parfaites sont quasi impossibles. On sent une véritable montée en tension au fil de la partie. Les configurations de plateau étant toujours différentes, une partie en appelle une autre. Superbe édition, mise en place express. C'est un grand oui.

20'

2-4

7+



INITIÉ

EXPERT

# ZÉRO À 100

Antonin Boccara  
Thiébaud Courtot

Le jeu de connaissances pour ceux qui n'en ont pas ! Débarrassez-vous de vos cartes Questions en devinant laquelle de vos questions s'approche le plus de la cible. La première équipe qui a une seule carte devant elle remporte la partie !

ENFANT

FAMILLE



15'

2-12

12+

C'est mon petit chouchou du moment. Estimer des réponses sur des sujets loufoques, quelle sensation géniale ! Après avoir fait le tour, on avait peur de ne plus pouvoir jouer au jeu. Mais non ! Mis à part quelques questions dont on se souvient, on arrive à être surpris par le jeu, encore et encore. Simple à apprendre, simple à sortir, bravo !



# OUCÉDONC EN FRANCE

Uwe Rapp, Bernhard Lach  
Cyril Bouquet

Si vous connaissez bien la carte de France, vous n'aurez aucune difficulté à placer les lieux les uns par rapport aux autres. Sinon, voilà une façon amusante de découvrir la France ! Oucédonc mélange connaissances, bluff et prise de risque. Et si personne ne se rend compte que vous vous êtes trompé, rien n'est perdu !

INITIÉ

EXPERT



Le jeu qui risque de vous faire aimer la géographie. Dans Oucédonc en France, vous allez avoir des cartes avec des noms de ville et il faudra les positionner les unes par rapport aux autres. Quand vous posez votre carte, les autres joueurs peuvent être d'accord avec vous ou vérifier votre réponse. Simple, efficace et pas cher.

25'

2-6

10+







## SIMILO HARRY POTTER



H.Hach, P.Zizzi, M.Chiacchiera



Naïade



Embarquez dans l'univers magique d'Harry Potter. Vous avez 5 tours pour démasquer le personnage secret. Si vous l'éliminez, vous avez tous perdu ! En revanche, si en fin de partie il ne vous reste que le personnage secret, alors vous avez tous gagné !



Un bon petit jeu de cartes de déduction en mode coopératif : retrouvez un personnage, en utilisant d'autres cartes pour donner des indices. Léger, sympatoche, peut également se combiner avec les autres sets de la même gamme.



10'

2-8

7+

## SIMILO CONTES



H.Hach, P.Zizzi, M.Chiacchiera



Naïade



Dans Similo Contes, faites deviner aux autres joueurs un personnage secret parmi les 12 au centre de la table. Pour cela, d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices.



10'

2-8

7+



## SIMILO ANIMAUX



H.Hach, P.Zizzi, M.Chiacchiera



Naïade



Similo Animaux est un jeu de déduction coopératif dans lequel les joueurs doivent retrouver l'animal secret du narrateur à l'aide d'autres animaux. Similitudes, différences, à vous de deviner ce que le narrateur essaye de vous indiquer.



10'

2-8

7+

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

ENFANT

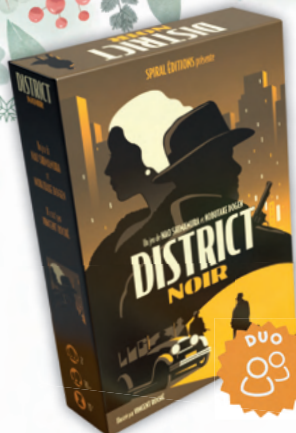
FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

# DISTRICT NOIR

Nao Shimamura, Nobutake Dogen  
Vincent Roché



15'

2

10+

Ne perdez pas une seconde, ajoutez ce bijou dans votre panier. Un jeu 2 joueurs, très rapide, mêlant Bluff et Stop ou Encore. Des stratégies différentes, des chatouilles dans le ventre à chaque tour de jeu, ce jeu est une pépite ludique. On enchaîne les parties, tellement elles sont nerveuses, uniques et palpitantes. District Noir, c'est mon coup de cœur 2 joueurs de l'année.



# WORLD CHAMPIONSHIP RUSSIAN ROULETTE

Anthony Burch  
Weberson Santiago

Vous allez participer au championnat du monde... de roulette russe. Plus vous appuierez, plus vous gagnerez de points... mais plus vous aurez de chances de tuer l'un de vos coéquipiers. Dans ce jeu de bluff et de stop ou encore, soyez le premier à obtenir 15 points de victoire ou le dernier à être encore en vie !



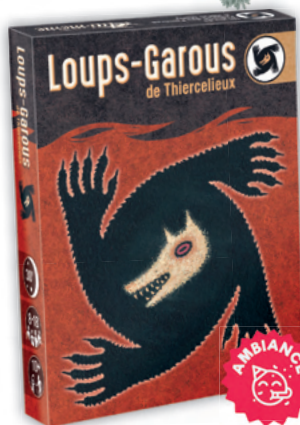
J'adore l'ambiance de ce jeu fun, les graphismes sont réussis, la thématique est top et le tout fonctionne bien. Un jeu de bluff et de prise de risque dans l'univers de la roulette russe, c'était un pari audacieux et c'est réussi. On ressent la pression de la prise de risque, la triche est nécessaire pour gagner, mais gare à ne pas se faire attraper...

30'

2-6

14+





## LES LOUPS-GAROUS DE THIERCELIEUX

Hervé Marly, Philippe des Pallières  
Alexios Tjoyas, Naïade, Tom Vuarchex

Dans l'Est sauvage, le petit hameau de Thiercelieux est devenu la proie des loups-garous. Dans les Loups-Garous de Thiercelieux, les villageois qui ont décidé de ne plus se laisser faire prennent les choses en main.

- 30'
- 8 - 18
- 10+

J'aime ces soirées à la limite du théâtre d'improvisation, où l'on va pouvoir mentir sans honte à ses amis, accuser à tort et juste pour le plaisir son meilleur pote, être frustré d'être éliminé dès la première nuit, mais se venger la partie suivante. En plus, tout le monde, quasiment, connaît déjà les règles, il suffit de jouer.



ENFANT

FAMILLE

## SONIC SUPER TEAMS

Max Gerchambeau  
N.C.

Sonic Super Teams est un jeu de course palpitant au rythme effréné. Choisissez votre équipe et jouez avec les personnages emblématiques de Sonic. Boostez votre équipe avec les anneaux dorés, et utilisez des pics pour piéger et ralentir vos adversaires. Soyez la première équipe à franchir la ligne d'arrivée pour gagner !

- 20'
- 2 - 4
- 7+

Sonic Super Teams est un jeu de course, avec les personnages de l'univers du jeu vidéo éponyme. Les petits retournements de situation sont très très fun. Les figurines chibis sont absolument mignonnes. Pas trop prise de tête, très drôle, c'est le jeu parfait pour passer un bon moment en famille ou entre potes.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# UNLOCK!



C.Demaegd, T.Cauet, M.Cassin, J.Koch  
Divers

Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu). Fouillez-la pour trouver des objets ! À vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !

Les sensations d'escape room sont bien là, les énigmes sont bien pensées et correspondent bien à ce qu'on peut voir dans des « vrais » escape games. La mécanique très intelligente d'addition des cartes pour accéder à de nouvelles salles rend le jeu fluide et rapide. Le compte à rebours rajoute une pression maximale et on sort de la partie complètement lessivé.



## UNLOCK! SHORT ADVENTURES



Cyril Demaegd  
Divers

Unlock! Short Adventures, ce sont des Unlock! de 30 à 45 minutes en petit format, pratique à mettre dans la poche ou à offrir pour faire découvrir le jeu.



## UNLOCK! KIDS



C.Demaegd, W. Fort, M. Fort, S. Lebrun, L. Audrain, F. Fay  
Divers

Unlock! Kids est jouable dès 6 ans avec des règles adaptées spécialement pour les enfants. La boîte contient 3 nouveaux univers pour 6 aventures originales à résoudre.





# HADES TRAP



Michel Gonzalvez  
Songoanda

Hades Trap est un jeu de société à partir de 10 ans, qui va vous mettre dans la peau de héros mythologiques. Durant cette course vous explorerez un labyrinthe modulaire et interactif pour tenter de trouver de précieux médaillons. Qui arrivera à déjouer les pièges d'Hadès et à sortir le premier de ce dédale infernal ?



30'

2-4

10+

Avoir Hadès aux trousses n'est apparemment pas un motif suffisant pour coopérer. Le jeu est chaotique, mais demande un brin de programmation. Jouez à

4 joueurs pour encore plus d'interactions et de chaos. Les règles sont simples, vite apprises et ce qui compte, c'est la bagarre et la course.



ENFANT

FAMILLE

# TRACKS



Juan Rodriguez, Christian Rubiella  
Pierò

Tracks est un jeu d'enquêtes audio. Les joueurs incarnent une brigade spécialisée en écoute téléphonique et surveillance vidéo et doivent retrouver les malfaiteurs sur un plan de ville à l'aide d'une piste sonore et de cartes « caméras ».

25' / enquête

1-6

12+



Quelqu'un a été enlevé, mis dans un coffre de voiture, a eu le temps d'appeler et de laisser son téléphone allumé. Il ne peut pas parler mais vous pouvez entendre les sons de la ville. Petit à petit, vous tentez de reconstituer son parcours, mais il faudra être rapide, une vie peut en dépendre ! Tracks est plus qu'un jeu, c'est une expérience. Immersif comme peu de jeux, Tracks est un vrai coup de cœur !



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

## THE KEY VOLS À LA VILLA CLIFFROCK



Thomas Sing   
Timo Grubing



Une série de vols a eu lieu à la villa Cliffrock et des objets ont été dérobés ! Les joueurs mènent l'enquête en relevant les indices sur les coupables, l'heure du délit, le butin et la fuite des voleurs. En trouvant la bonne combinaison de chiffres, ils mettront les coupables derrière les barreaux.

Un de mes jeux préférés, que je ressors régulièrement. The Key est un jeu d'enquête et de déduction, où l'on retrouve 9 enquêtes que l'on peut refaire plusieurs fois, car on ne pioche jamais les mêmes cartes Indices qui permettront de la réussir et impossible de se souvenir de toutes les combinaisons !



HABA



## THE KEY MEURTRES AU GOLF D'OAKDALE



Thomas Sing   
Timo Grubing

De terribles meurtres en série ébranlent le club de golf d'Oakdale. Trois personnes ont été assassinées ! Les joueurs mènent l'enquête en relevant les indices.



## THE KEY ÉVASIONS À LA PRISON STRONGWALL



Thomas Sing   
Timo Grubing

Trois voleurs incarcérés lors des précédentes missions The Key sont en cavale ! Comment cela a-t-il pu se produire ? Dans l'affaire la plus corsée de la série The Key, les joueurs se creusent les méninges.



60'

1-6

10+



## CARTAVENTURA : HOLLYWOOD



T. Dupont, Y. Servais, J. Fraile



Guillaume Bernon



Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs au scénario immersif et aux multiples dénouements ! Les joueurs construisent leur aventure à l'aide des cartes qui proposent différentes options. Dans Cartaventura Hollywood, traversez les États-Unis d'Amérique dans la peau d'un vagabond du rail rêvant de cinéma !

Cartaventura, c'est une aventure narrative passionnante. Pas de règles, ouvrez la boîte et jouez. En 4 cartes, un premier dilemme s'ouvre à vous. Explorez le pays, rencontrez des personnages, faites des choix et tentez de découvrir les 5 fins possibles. Une aventure unique, rejouable, qui cache plein de mystères et de secrets à découvrir.



BLAM!



ENFANT

FAMILLE

60'

1-6

10+



## CARTAVENTURA : CARAVANES



Pierre Buty, Thomas Dupont



Guillaume Bernon



Dans Caravanes, parcourez la Route de la Soie à la recherche d'Ibn Battuta. Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs au scénario immersif et aux multiples dénouements !



INITIÉ

EXPERT

60'

1-6

10+



## CARTAVENTURA ODYSÉE : LE TRÉSOR DE LIBERTALIA



Thomas Dupont, Ophélie Gibert



Jeanne Landart



Cartaventura Odyssée, c'est l'expérience Cartaventura adaptée à toute la famille ! Un système de jeu accessible pour les plus jeunes et qui se dévoile au fur et à mesure de la partie. Votre objectif : terminer les 3 chapitres et découvrir les 10 cartes secrètes. Dans «Le trésor de Libertalia», incarnez un jeune moussaillon qui rêve d'aventure, de piraterie et de trésors légendaires !



20'

1-6

6+

71

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# POUR LA REINE

Alex Roberts  
N.C.

Rassemblez quelques amis et inventez ensemble une histoire pleine de rebondissements ! Choisissez votre Reine parmi les 14 illustrations proposées et laissez-vous guider en répondant à tour de rôle à l'une des 46 cartes Question. Pour la Reine est le premier titre de la collection de jeux narratifs For the Story !

- 60'
- 2-6
- 14+



Régi par des règles simples et limpides qui sont déroulées en quelques minutes, Pour la Reine est un jeu format apéro qui permet de vivre de grandes aventures en toute simplicité et d'initier au jeu de rôle en ne gardant que le plaisir de se raconter des histoires sans s'encombrer de toutes les règles et statistiques qui peuvent rebuter les joueurs.



# LE CASSE DE TROP

Nicolas Le Vif  
The Creation Studio

Vous venez de réussir un braquage très risqué mais, moins de 48 heures après, vous avez été coffrés par les flics. Quelqu'un vous a balancés, c'est sûr !

- 30'
- 3-6
- 14+



# AUDIMAT

Nicolas Carré  
Jonathan Aucomte

Vous jouez des candidats d'une émission de télé-réalité. Imaginez entièrement vos personnages grâce aux vêtements et accessoires des cartes Casting, rejoignez un lieu de tournage et laissez-vous guider en répondant aux questions.

- 30'
- 3-6
- 14+







🕒 150'

👤 1

👥 13+



## ZONE 25 LA BD DONT VOUS ÊTES LE HÉROS



Jarvin   
2D

Vous incarnez Carl, désigné pour sortir à découvert en quête d'un remède contre l'épidémie mortelle qui menace. Gérez votre nourriture, limitez vos blessures de combat, scrutez l'environnement pour récupérer équipements, médicaments et plantes. Serez-vous capturé par les drones de surveillance ? Abattu par les robots ? Faites des choix judicieux pour sauver votre communauté, car le héros, c'est vous !



ENFANT

FAMILLE

## SHERLOCK HOLMES TÉNÈBRES SUR LONDRES



Jarvin   
Boutanox

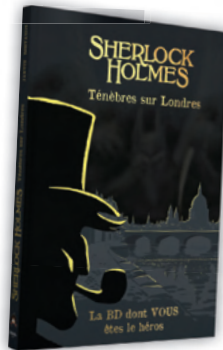
De sombres crimes, perpétrés par La Lame Noire, ont fait basculer Londres dans la terreur. Malgré son acharnement, Scotland Yard est en échec et s'en remet à vous pour identifier le meurtrier. Incarnez le détective Holmes ou le docteur Watson, quadrillez les lieux grâce à la carte de la ville, traquez les indices, interrogez des témoins et jouez de vos talents de déduction.



🕒 150'

👤 1

👥 13+



INITIÉ

EXPERT

## L'OBSIDIENNE LA BD DONT VOUS ÊTES LE HÉROS



Gigleux   
Delauzun



Vous incarnez le jeune capitaine de L'Obsidienne, une troupe mercenaire qui propose ses talents militaires, et votre responsabilité est immense : prendre les meilleures décisions pour vous et vos troupes. Employé par le roi d'Hauora, gagnez le respect des corps d'armée, analysez les champs de bataille pour adopter les bonnes stratégies, écoutez les conseils de vos lieutenants et enfourchez votre monture.



🕒 150'

👤 1

👥 13+

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



90' / partie

3-6

7+



## LES LÉGENDAIRES - LE JEU D'AVENTURES : LE GANTELET DE LIGAMOR



L. Bernasconi, S. Charlier, C. Lameire  
Patrick Sobral

Dans ce jeu de rôle, incarnez les 5 héros des Légendaires, la BD fantasy jeunesse best-seller, dans 4 épisodes inédits qui les confrontent au terrible Darkhell ! Autour d'un meneur de jeu qui raconte l'histoire, décrit les situations et joue le rôle des adversaires, chaque joueur entre dans la peau de l'un des Légendaires et dispose d'une fiche de personnage détaillant ses caractéristiques et ses capacités pour jouer son rôle. Les scènes d'action et d'exploration sont résolues en lançant des dés, avec pour seule limite l'imagination.



## LES LÉGENDAIRES - LES FIGURINES



Pour pousser encore l'immersion, voici le blister des «Figurines — Les Légendaires», contenant les cinq Légendaires ainsi que Darkhell ! Ces figurines de 32 mm seront parfaite pour jouer avec le plan de jeu «flip-mat» de la boîte Le Gantelet de Ligamor. Ces figurines seront à peindre.





# MYSTERIUM



Oleksandr Nevskiy, Oleg Sidorenko  
Xavier Collette, Igor Burlakov

Mysterium est un jeu d'enquête coopératif dont le but est de découvrir la vérité sur la mort du fantôme qui hante le manoir et lui apporter la paix ! Pour cela, les médiums devront interpréter les visions envoyées par le fantôme grâce à des cartes illustrées et ainsi écarter certains suspects, lieux et armes du crime.



42'



2-7



10+

C'est un coup de cœur monstrueux ! Beaucoup le définissent comme un jeu entre Cluedo et Dixit et ils ont raison, c'est le parfait mélange des deux. La coopération entre les joueurs suscite un grand plaisir, le jeu est simple et convient à toute la famille. On s'étonne régulièrement de la façon de penser des autres joueurs.



ENFANT

FAMILLE

# MYSTERIUM PARK



Oleksandr Nevskiy, Oleg Sidorenko  
Xavier Collette, M81 Studio

Une disparition... Des événements étranges... En tant que médium, vous êtes convaincus qu'un fantôme hante le parc d'attractions.. Vous n'avez que 6 nuits pour découvrir la vérité. Ouvrez vite votre esprit !



28'



2-6



10+



INITIÉ

EXPERT



# MYSTERIUM KIDS



Antonin Boccara, Yves Hirschfeld  
Oliver Dantin

Alors que vous vous endormez dans un vieux manoir, le fantôme du capitaine Bouh apparaît pour vous aider à trouver son trésor. Comme tout fantôme, il ne peut pas parler, mais il peut faire du bruit pour vous indiquer dans quelles pièces chercher !



21'



2-6



6

75

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# PANDEMIC



Matt Leacock  
Chris Quilliam

Dans Pandemic, gardez votre calme ! Vous incarnez un membre d'une équipe de chercheurs qui lutte contre la propagation de plusieurs maladies virulentes. Vous devrez vaincre ces fléaux en retardant leur propagation tout en recherchant des remèdes pour chacun des quatre virus avant qu'ils ne dégèrent.



Pandemic s'est rapidement imposé comme un classique du jeu coopératif. La mécanique simple permet à tous d'y jouer sans mal. Mais sauver le monde ne sera pas une mince affaire, et il ne sera pas rare d'échouer lors de ses premières parties. Avec l'expérience du terrain, vous risquez rapidement de vouloir augmenter la difficulté et de devenir accro.



Z-MAN  
games



## WORLD OF WARCRAFT WRATH OF THE LICH KING



J.Kemppainen, M.Sanfilippo, A.Ortloff  
Atha Kanaani

Dans ce jeu, retrouvez les mécaniques familières du système Pandemic adaptées à l'univers de WoW. Établissez des forteresses, accomplissez des quêtes et affrontez les armées de morts-vivants du Roi Liche.



## STAR WARS CLONE WARS



Alexandar Ortloff  
Atha Kanaani

En tant que Jedi, déplacez-vous de planète en planète en combattant des droïdes de combat, en vous faulant dans les blocages, en accomplissant des missions et en affrontant des méchants légendaires.





# ABYSS

Bruno Cathala, Charles Chevallier  
Xavier Collette



Le pouvoir d'Abyss est de nouveau vacant. Et si c'était le moment de vous en emparer ? Le temps presse ! Plus que quelques jours avant la nomination du futur monarque. Pour étendre votre influence et apparaître comme le seul et unique recours, explorez, recrutez, contrôlez...



Devenir Le maître des abysses, dans un superbe jeu aux illustrations magnifiquement marines. Cela ressemble à un jeu de passionnés mais se révèle bien plus facile d'accès. Les parties sont assez rapides et le tirage des différents seigneurs « achetables » modifieront pas mal la partie. J'ai trouvé le jeu vraiment sympa.



ENFANT

FAMILLE

## ABYSS EXTENSION KRAKEN

Bruno Cathala, Charles Chevallier  
Xavier Collette



Avec Kraken, entrez dans les profondeurs les plus sombres du royaume. Dans cette première extension pour Abyss, les règles ne changent pas même si de nouveaux éléments sont ajoutés.



INITIÉ

EXPERT



## ABYSS EXTENSION LEVIATHAN

Bruno Cathala, Charles Chevallier  
Milan Nikolic



Leviathan est une extension pour le jeu Abyss permettant de jouer jusqu'à cinq joueurs. Celle-ci nécessite le jeu de base Abyss et peut se combiner à l'extension Kraken.



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

# ORICHALQUE



Bruno Cathala, Johannes Goupy  
Paul Mafayon



La prophétie de l'Atlantide se réalise, le cataclysme arrive ! Vous avez été envoyé à la recherche d'une nouvelle terre d'accueil. Explorez l'île, exploitez ses ressources et débarrassez-la des monstres qui l'infestent pour préparer le grand exil !

Orichalque revisite le genre des 4X (« eXplore, eXpand, eXploit and eXterminate ») mais ça ne dure qu'une heure, et c'est bien là la réussite du jeu. Le jeu propose un vrai renouvellement avec la diversité des monstres que vous aurez à affronter, ainsi que les différents bâtiments qu'il est possible de construire. J'ai vraiment aimé la fluidité du jeu, si vous avez un peu l'habitude de jouer, c'est logique.



CATCH UP  
GAMES



45'

2 - 4

12+



# SPACE AZTECS



Romarc Galonnier  
Maxime Morin

Les Aztèques sont attaqués par des envahisseurs Aliens. Le but de chacun est de cumuler des points en rassemblant les habitants de sa cité et en tâchant de les protéger des attaques de soucoupes volantes.

15'

2 - 6

8+



Dans Space Aztecs, vous devez sauver les habitants des cités aztèques qui sont envahies par les aliens, mais il ne sera nullement question de coopération ici, c'est même plutôt l'inverse qui vous attend. Un jeu où vous allez aimer vous emmêler les pinceaux et où il faudra revoir votre stratégie en fonction de votre chance ou de votre mémoire et aussi de vos opportunités à capturer dans vos soucoupes les familles de vos adversaires.





# 7 WONDERS



Antoine Bauza  
Miguel Coimbra

Dans 7 Wonders, vous êtes à la tête de sept grandes cités du monde antique. Votre but est de faire prospérer votre ville pour la rendre plus influente que celles de vos adversaires. Pour inscrire votre cité dans l'Histoire, vous devrez agir dans différents secteurs de développement.



La force de 7 Wonders est son accessibilité pour les joueurs occasionnels mais aussi ses multiples stratégies gagnantes qui demanderont de nombreuses parties pour être explorées et maîtrisées. On aime beaucoup ce jeu qui est parfait pour initier les nouveaux joueurs, rapide et sans temps mort, il demande de la réflexion sans engager de longues stratégies qui peuvent effrayer.



ENFANT

FAMILLE

## 7 WONDERS : ARCHITECTS



Antoine Bauza  
Etienne Hebinge

Conçu pour une expérience de jeu fluide et immersive, Architects propose une mécanique simplifiée, mais qui conserve la touche stratégique pour laquelle la marque 7 Wonders est si bien connue.



INITIÉ

EXPERT

## 7 WONDERS DUEL



Antoine Bauza, Bruno Cathala  
Miguel Coimbra

7 Wonders Duel est l'adaptation 2 joueurs de 7 Wonders. Triomphez de votre adversaire en développant et améliorant votre civilisation sur les plans civil, scientifique et militaire.



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# OSIRIUM



Alain T. Puységur  
Miguel Coimbra

Osirium est un jeu de stratégie et de placement pour 2 à 4 joueurs où il faut réaliser des combos d'Amulettes sur un plateau, pour accomplir des Rituels (simples ou avancés) ainsi qu'un objectif caché distribué en début de partie, et ce afin d'honorer notre Dieu.



30'



2-4



10+



Tactique à souhait, les parties sont rapides et peuvent vite basculer suivant l'organisation du plateau. Un petit plus, toutes les amulettes que vous détruisez sont mises de côté pour vous. Elle servent à réaliser la carte bonus. C'est Jackpot si vous réussissez ! Les illustrations sont superbes et le matériel de qualité !

LES JEUX EN FOLIE BORDEAUX

404 OF BOARD



# MILLE FIORI



Reiner Knizia  
Stephan Lorenz

La fabrication du verre est un des secrets les mieux gardés de la lagune. Fabriquez de la verrerie, faites du commerce et assurez-vous du soutien des habitants de la lagune. Votre secret sera de trouver la meilleure voie pour devenir une dynastie du verre prospère grâce à un mélange réussi entre stratégie et tactique.



Le jeu est tactique, opportuniste et l'ordre de jeu aura son importance pour embêter les placements des autres ou réagir à leurs actions. MILLE FIORI fait carton plein ! L'association entre sa légèreté mécanique et sa richesse tactique en fait un jeu d'une efficacité redoutable. C'est fluide, dynamique et addictif. Un très très grand jeu !



60' - 90'



2-4



10+







# CHAMP D'HONNEUR



Trevor Benjamin, David Thompson



Brigitte Indelicato



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.



Pour gagner, contrôlez les territoires avec tous vos jetons en premier. C'est plus un jeu 2 joueurs que 4. Le matériel est sublime, les jetons sont d'une excellente qualité ! Il existe 16 unités donc le jeu est toujours renouvelé.



45'

2 - 4

12+

## CHAMP D'HONNEUR EXTENSION : NOBLESSE



Trevor Benjamin, David Thompson



Brigitte Indelicato



La chevalerie a joué un rôle important dans l'art de la guerre au Moyen Âge. Prouvez que vous êtes digne de votre rang avec l'extension Noblesse pour Champ d'honneur !



45'

2 - 4

12+



## CHAMP D'HONNEUR EXTENSION : SIÈGE



Trevor Benjamin, David Thompson



Brigitte Indelicato



Toutes les batailles ne se remportent pas sur un champ de bataille, mais peuvent basculer au cours d'un siège. Érigez vos remparts, et abritez-vous derrière les imposants murs de vos châteaux. Préparez-vous au siège !



45'

2 - 4

12+

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

# TIME OF EMPIRES

N.C.

Pierre Voyer, David Simiand  
Gael Lannurien, Billy's World

Prenez en charge une civilisation et menez-la à travers les âges, de l'Antiquité, en passant par le Moyen Âge, jusqu'aux temps modernes. Chaque âge dure des siècles en réalité mais seulement 9 minutes dans ce jeu ! Vos sabliers déclencheront vos actions tandis qu'une bande sonore gardera le tempo de l'histoire.

60'

2 - 4

12+



ENFANT

FAMILLE



INITIÉ

EXPERT

# TROYES DICE



S.Dujardin, A.Orban, X.Georges  
Good Heidi, Alexandre Roche

Troyes Dice est un jeu de Roll & Write dans lequel vous incarnez une riche famille de Champagne. À vous de saisir les meilleures opportunités offertes par les dés pour laisser votre empreinte dans l'histoire de la ville ! Obtiendrez-vous le plus de notoriété en faisant face aux imprévus, en développant des marchés... ?

Vin d'jeu

Troyes Dice est une grande réussite. En 20 minutes, vous avez un condensé de choix cornéliens et de possibilités diverses. Troyes Dice introduit pas mal de mécaniques nouvelles au roll & write. Chaque partie sera différente grâce à la modularité des fiches et du nombre impressionnant de stratégies possibles.

30'

1 - 10

12+





# CAESARI!

Paolo Mori   
Paul Sizer

Caesar ! est un jeu de réflexion qui allie des règles simples, des parties rapides et des prises de décision épineuses. Fermez des provinces, contrôlez des territoires, gagnez des bonus puissants et exploitez vos avantages stratégiques au fur et à mesure de la partie. Un mode solo ainsi qu'une extension sont inclus.

20'

1-2

14+



Caesar! est un jeu malin, mais qui offre une profondeur rare pour un exercice de cette durée. Il peut être sorti rapidement, à l'apéritif et les parties s'enchaînent les unes après les autres, offrant de véritables moments de tension. Le genre de jeu que l'on ressort régulièrement et dont les règles ne s'oublient pas, tant elles sont simples.



ENFANT

FAMILLE

# INFLEXIBLES : AFRIQUE DU NORD

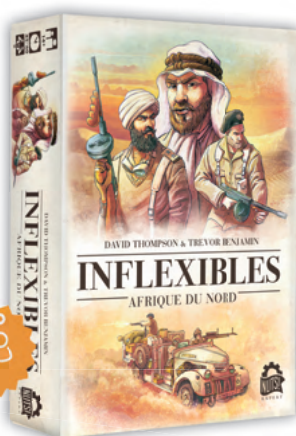
Trevor Benjamin, David Thompson   
Roland MacDonald

Inflexibles : Afrique du Nord est la suite autonome du jeu Inflexibles : Normandie. Ce jeu de plateau de deck-building a pour thème le combat tactique pendant la Seconde Guerre mondiale. Utilisez vos cartes pour prendre l'initiative, renforcer vos effectifs, ou contrôler vos troupes sur le champ de bataille !

45' - 60'

2

14+



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# AURIGNAC



Loïc Lamy  
Loïc Vaiarello

Aurignac est un jeu asymétrique, dans lequel vous dirigez un clan de Néandertaliens ou d'Homo-Sapiens. Une mécanique de deck-building pour les Homo-Sapiens, de placement d'ouvriers pour les Néandertaliens et de gestion de main pour Mère-Nature.

30' / joueur 2-5 12+



Aurignac est un jeu dit asymétrique, ce qui veut dire que chaque joueur a des objectifs différents des autres, mais aussi des manières de jouer différentes, et c'est là la force du jeu. Vous jouerez soit Mère Nature, soit Néandertal, soit Homo-sapiens et je vous conseille de jouer les 3 au moins une fois pour bien comprendre les subtilités du jeu.



# CATAN À L'AUBE DE L'HUMANITÉ

N.C.

Klaus Teuber, Benjamin Teuber  
Q.Regnes, A.Bosley, N.Robinson

Guidez les premiers humains dans leur voyage alors qu'ils migrent à travers le monde tout en développant leur technologie et leur culture dans Catan : À l'aube de l'humanité, un jeu autonome se déroulant dans l'univers Catan. Embarquez pour le plus grand voyage de l'humanité !



90'

3-4

12+

KOSMOS





## LIVING FOREST

Aske Christiansen  
Apolline Etienne



40'



2-4



10+

LIVING FOREST est un petit bijou. Sa mécanique de construction progressive d'un moteur de plus en plus efficace et performant fonctionne à la perfection. Les règles sont accessibles et permettent à tous de prendre un maximum de plaisir en moins d'une heure de jeu. Il épaté par la précision de ce qu'il organise autour d'un thème poétique et d'une identité graphique sublime.



ENFANT

FAMILLE



## TRANQUILLITÉ

James Emmerson  
Tristram Rossin



Tranquillité est un jeu coopératif familial aux parties rapides. Colaborez afin de guider votre navire vers son nouveau foyer avant que les cartes d'un joueur ne viennent à s'épuiser. Les cartes se placent en grille et dans un ordre croissant. Le petit twist ? Vous ne pouvez communiquer entre vous sur vos cartes !



Tranquillité est un jeu de cartes familial coopératif à la communication limitée et aux règles simples. Les parties sont rapides et on en relance une rapidement. Le travail d'illustration est sublime et nous transporte de paysage en paysage tout au long de notre voyage. Chaque partie apporte un vrai plaisir ludique !



20'



1-5



8+



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

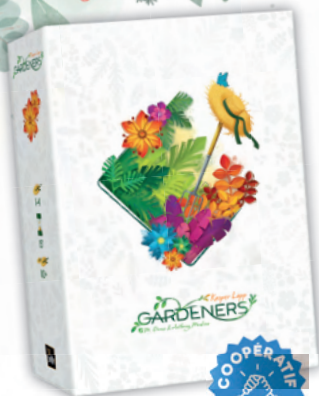
# GARDENERS



Kasper Lapp  
Marie Ooms



Gardeners est un jeu de coopération en temps réel dans lequel les joueurs devront constituer un jardin répondant à des objectifs partiellement secrets, le tout, en silence.



20'

1-4

10+

Vous êtes dans un jeu coopératif, stressant, vous n'avez que 15 minutes, à la communication réduite, interdiction de parler. À vous de chercher pour trouver les règles de placement souhaitées par le roi, à vous de faire les bonnes déductions. N'espérez pas vous reposer sur vos lauriers, le jeu augmente en difficulté au fil des parties.



SIT DOWN!



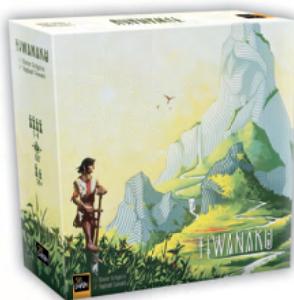
# TIWANAKU - DELUXE EDITION



Olivier Grégoire  
Raphaël Samakh



Tiwanaku est un jeu de logique, d'exploration et de déduction. Explorez des régions et tracez des contours pour développer des cultures selon les coutumes de la Pachamama. Si vous l'honorez en respectant ses grands principes de diversité et de complémentarité, la Nature vous récompensera. Sinon, vous subirez sa colère.



45'

1-4

14+

Tiwanaku s'inspire de la mécanique du Démineur. Vous allez devoir deviner l'emplacement des tuiles terrain et cultures en fonction de contraintes qui seront données par différents scénarios. Le jeu est rejouable et la déduction change en fonction des scénarios. Mes neurones sont encore en ébullition après la partie, mais vivement la suivante demain.



SIT DOWN!





## LES AVENTURES DE ROBIN DES BOIS



Michael Menzel   
Michael Menzel 

Les Aventures de Robin des Bois est un jeu d'aventures narratif et évolutif, qui propose exploration, liberté de mouvement et combats épiques ! Les joueurs y incarnent Robin des Bois et ses compagnons, l'action se déroulant sur un plateau de jeu vivant, sans chemins fixes.



Ce jeu coopératif est simple à prendre en main, avec une mécanique de Bag building. La mise en place est rapide. Côté règles de jeu, suivez le livre d'Aventures. Le livre d'Aventures est superbe, le grand plateau de jeu est magnifiquement illustré et regorge de détails. Les Aventures de Robin des Bois est prescrit par Paradoxe Temporel !



ENFANT

FAMILLE

## PETITS PEUPLES



Nathalie Saunier, Rémi Saunier   
Maxime Morin 

Les petits peuples exilés de la forêt ont trouvé abri dans un jardin abandonné pour y bâtir une nouvelle ville. En quelques semaines les caquettes en bois se changent en appartements, le vieux transistor en guinguette, la cafetière en beffroi... Mais très vite chaque peuple veut prendre le pouvoir par tous les moyens.



Vin d'jeu

À chaque action, le joueur peut utiliser un de ses 4 pions Stratagème. Ces pions permettent notamment de déplacer la Torgue sur un autre territoire. Cette mécanique avec la Torgue est le point fort du jeu. La gestion de ses habitants ajoute une dimension supplémentaire dans les choix. Les stratagèmes permettent de court-circuiter un peu la linéarité du jeu.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT



# GALÈRAPAGOS

Laurence Gamelin, Philippe Gamelin  
Jonathan Aucomte

Après le naufrage de leur bateau, des survivants se retrouvent sur une île déserte avec peu d'eau et de nourriture. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire un grand radeau pour embarquer les survivants, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon... Un jeu semi-coopératif où il faudra être aussi fourbe que diplomate pour avoir une place pour le voyage retour !

20' 3-12 10+



FAMILLE

# THE LOST CODE

Leo Colovini  
Miguel Coimbra

The Lost Code est un jeu de déduction intelligent, de 2 à 4 joueurs, dans lequel vous devrez découvrir les numéros qui s'affichent sur votre écran en ne voyant que les numéros des autres joueurs !

60' 2-4 10+



INITIÉ

# HIROBA

J. Benvenuto, A. Droit, B. Roux  
Alain Boyer

Reprenant le principe du Sudoku, les joueurs doivent placer astucieusement leurs galets numérotés afin de remporter des jardins et des carpes koï, sans qu'il n'y ait jamais deux galets de même valeur dans un même jardin, une même ligne ou une même colonne. La partie se termine lorsque les joueurs ont posé tous leurs galets. Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

25' 2-4 10+



EXPERT





# FLAMECRAFT

Manny Vega  
Sandara Tang



Les joueurs incarnent des Gardiens des flammes, rassemblant des objets, plaçant des dragons et lançant des enchantements pour améliorer les boutiques de la ville. Les objets collectés peuvent être utilisés pour enchanter une boutique, gagner en réputation et obtenir les faveurs de tous les dragons de la boutique.

La force du jeu est son renouvellement, les boutiques et les dragons changent entre les parties. C'est un jeu de gestion avec des règles relativement simples, où les mécanismes sont bien équilibrés, la différence, vous la ferez dans la course aux enchantements. Gros coup de cœur personnel.



ENFANT

FAMILLE



10+

1 - 5

60'



# OVERBOSS

Aaron Mesburne, Kevin Russ  
Darren Calvert



Dans Overboss, des Boss rivaux sortent de leurs donjons pour conquérir l'Overworld. À chaque tour, les joueurs draftent et placent des tuiles de terrain et des jetons de monstre. Leur objectif : créer la carte avec la plus grande puissance et devenir l'Overboss ultime !

Un jeu en pixel art qui me place dans la peau d'un boss de donjon, tout commence bien pour me donner envie. Vous êtes à la tête d'un boss qui va construire son royaume et assembler son armée. À vous d'optimiser pose de tuiles et pose de troupes. Autant le dire de suite, c'est un casse-tête de tout optimiser et il y a peu de chances que vous y arriviez.

20' - 30'

1 - 5

10+



INITIÉ

EXPERT



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## CLASH OF DECKS PACK D'INITIATION

GRATUIT

Léandre Proust  
Studio Rexard

Clash of Decks est un jeu d'affrontement rapide, accessible, avec une stratégie basée sur des combinaisons dévastatrices. Créez un deck de seulement 8 cartes et combattez d'autres Seigneurs-sorciers pour détruire leur forteresse : générez du mana, invoquez des créatures et lancez l'assaut !

15'

1-2

10+

Un jeu de pré-construit pour deux joueurs dans un petit paquet de cartes ? Je suis tout de suite intrigué ! Les règles sont simples, et le jeu propose une profondeur de jeu qui se renouvelle grâce à ses extensions. En plus, le pack de démarrage est offert ! Alors pourquoi s'en priver ? Très bonne surprise.



GR

EDITION



## CLASH OF DECKS EXTENSION : FÉLONIE



Léandre Proust  
Studio Rexard

Félonie est une extension autonome de Clash of Decks composée de 36 nouvelles cartes. Découvrez les capacités spéciales Dérobade et Mercenaire qui ajoutent une interaction encore plus forte entre les joueurs.



15'

1-2

10+



## CLASH OF DECKS EXTENSION : SUBMERSION



Léandre Proust  
Studio Rexard

Submersion est une extension autonome de Clash of Decks composée de 36 nouvelles cartes. Découvrez les capacités spéciales Aquatique et Catalyseur qui ajoutent de stimulantes synergies et une rejouabilité accrue.



15'

1-2

10+





## DICE THRONE SAISON 1



Nate Chatellier, Manny Trembley  
Manny Trembley

Dice Throne est un jeu compétitif ou en équipe, proposant des combats à base de dés, de cartes et de pouvoirs spécifiques à chaque personnage. Choisissez le héros qui vous attire le plus, certains sont plus complexes à prendre en main, mais ils sont tous aussi forts les uns que les autres ! Battez vos adversaires et prenez le trône !

20' - 40'

2

8+



Les règles du jeu sont simples et facilement prises en main. Les parties sont dynamiques et sans temps mort. La saison 1 de Dice Throne comporte 4 boîtes de 2 personnages, vous aurez de quoi renouveler vos parties. Nous avons beaucoup aimé notre partie.



ENFANT

FAMILLE

## DICE THRONE SAISON 2



Nate Chatellier, Manny Trembley  
Manny Trembley

Chaque année, le Roi Fou organise un tournoi de champions, avec comme enjeu le plus grand prix qu'un héros pourrait remporter : le Trône. Cette saison 2 propose 8 nouveaux personnages, compatibles avec ceux de la Saison 1.

20' - 40'

2

8+



INITIÉ

EXPERT



## DICE THRONE - ADVENTURES



Manny Trembley, Nate Chatellier, Gavan Brown  
M. Trembley, D. Mammoliti, G. Brown

Utilisez vos héros d'une nouvelle manière dans cette extension coopérative. Voyagez jusqu'à la salle du trône du Roi Fou. Vos héros gagneront des améliorations de deck permanentes à chaque session.

60'

1 - 4

10+



ENFANT



## STRANGER THINGS



Joey Vigour  
N.C.



Un jeu de bluff dans l'univers de la série Netflix ! Incarne les personnages de Stranger Things et filez à Hawkins. Le Mind Flayer se crée une armée de Possédés pour envahir la Terre. Certains d'entre vous sont déjà sous son emprise... Soyez vigilant et évitez qu'il ne s'attaque à vous et vos amis !

20' 4-10 10+



FAMILLE

## DICE THEME PARK



Adrian Adamescu, Daryl Andrews  
Sabrina Miramon

Vous voici à la tête de votre premier parc d'attractions ! Vous allez construire votre parc en installant les structures et les manèges les plus fous pour attirer le plus de clients possibles. Ils seront représentés par des dés et se baladeront dans votre parc. Plus ils visiteront vos manèges, plus vous serez près de la victoire ! Est-ce que votre parc sera à la hauteur de l'attente de vos visiteurs ?



75' - 90' 1-4 14+



INITIÉ

EXPERT



## CUBITOS



John D. Clair  
Josh Wood



Vous êtes les participants de la Coupe Cube annuelle qui vise à déterminer le Champion Cubitos ! Chaque joueur a un coureur sur le circuit et des supporters. Lancez les dés et profitez de vos résultats pour avancer, acheter de nouveaux dés et utiliser des compétences. Mais faites attention à ne pas trop pousser votre chance ! Si vous foncez, vous pourriez trébucher !

45' 2-4 14+





# SERENA



Gilles Roudeilla  
Helen McGeachy

Chaque joueur incarne un renard représentant le blason de sa famille et doit observer ses rivaux attentivement, tenter de révéler publiquement leur identité sans oublier de séduire l'envoûtante sirène. Vivez la légende de Serena à travers ce jeu d'enquête à identité cachée dans l'univers coloré et festif du Carnaval de Venezia.

30'

2-6

13+



ENFANT

FAMILLE

# VIA MAGICA



Paolo Mori  
Divers

Via Magica s'inspire du bingo : au lieu de compléter une grille en cochant des numéros tirés au hasard, on ouvre des portails en cristallisant des Animus. Certains sont plus rares et donc plus difficiles à attraper... Simple, malin et amusant, Via Magica ravira autant les enfants que leurs parents.

30'

2-6

7+



Accessible aux plus jeunes, ce jeu vous invite à passer de bons moments en famille dans une course à l'objectif où vous aurez à choisir entre des cartes donnant beaucoup de points ou d'autres plus faciles à obtenir, tout en gardant un œil sur les gains de vos adversaires ! Le tout en reprenant les mécaniques d'un bingo, car il fallait bien un peu de hasard.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## LES CHARLATANS DE BELCASTEL



Wolfgang Warsch  
Dennis Lohausen



Les Charlatans de Belcastel est un jeu de bag building de Wolfgang Warsch. Comme chaque année, le grand rassemblement des guérisseurs a lieu dans la ville de Belcastel. Achetez les bons ingrédients, mélangez-les dans votre sac et faites les meilleures potions ! Saurez-vous vous arrêter avant l'explosion de votre chaudron ?



45'



2 - 4



10+



Ce jeu de l'auteur de The Mind, l'étonnant Wolfgang Warsch allie deux mécaniques de jeu que j'affectionne particulièrement : le deck/bag building et le stop ou encore. C'est un jeu très agréable, avec juste ce qu'il faut comme tension et comme réflexion. Avec chaque configuration, plusieurs tactiques peuvent émerger et être payantes.



## LES CHARLATANS DE BELCASTEL EXTENSION : LES SORCIÈRES S'EN MÈLENT



Wolfgang Warsch  
Dennis Lohausen



Les chaudrons bouillonnent à nouveau et les effets du chou des fous sont imprévisibles ! La foire accueille désormais un 5ème guérisseur ainsi que de mystérieuses sorcières herboristes.



45'



2 - 5



10+



## LES CHARLATANS DE BELCASTEL EXTENSION : LES ALCHEMISTES



Wolfgang Warsch  
Oliver Schlemmer



Dans cette seconde extension pour Les Charlatans de Belcastel, distillez de nouvelles potions pour libérer les citoyens de Belcastel des cauchemars et bien pire encore !



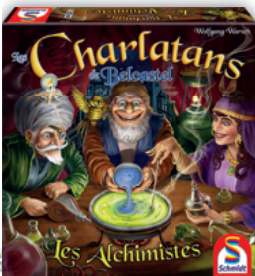
45'



2 - 5



10+





## HARRY POTTER : STUPÉFIX !



Ludovic Maublanc  
N.C.



Harry Potter : Stupéfrix ! est un jeu d'ambiance et de bluff, immersif, simple et rapide où vous devrez affronter les autres sorciers ! Le combat se déroule en 8 manches identiques. Tous les joueurs simultanément : choisissent un sort ; pointent un adversaire avec leur baguette ; lancent le sort ; constatent les effets.



Une mise en place rapide, des règles faciles à appréhender pour ce jeu familial. Ce party game reprend le principe du jeu Ca\$h'n Gun\$ mais cette fois dans l'univers du célèbre sorcier de Poudlard. La mécanique est efficace, l'immersion est totale, les parties rapides et dynamiques. Sympa de pouvoir jouer en équipe.



ENFANT

FAMILLE

## TIME'S UP! HARRY POTTER



Peter Sarrett  
N.C.



Dans cette adaptation basée sur le jeu Time's Up! Family, faites deviner personnages, sorts, créatures et tant d'autres mots issus du monde magique d'Harry Potter ! Le jeu comprend trois niveaux de difficulté.



INITIÉ

EXPERT



## HARRY POTTER BATAILLE À POUDLARD



F-P. Creative, K. Mandell, A. Wolf  
Joe Van Wetering



Incarnez l'un de vos personnages préférés dans leur lutte contre Voldemort dans ce jeu de deck-building coopératif. Bataille à Poudlard comprend sept aventures (pour les 7 années à Poudlard), offrant des difficultés croissantes.



# MES AMIS SONT...

Benoît Turpin, Romaric Galonnier  
Mathieu Clauss

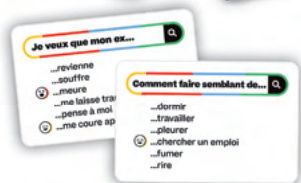


ENFANT

FAMILLE



Mes amis sont... s'inspire d'Internet, car sur le web, quand on entre le début d'une recherche, on reçoit souvent des propositions de fin surprenantes ! À vous de jouer : devinez un max de suggestions repérées par nos auteurs et faites gagner votre équipe !



Voici un Party Game bien rigolo ! 1 arbitre, 2 équipes s'affrontent...

Une carte piochée : Une phrase à terminer... et plusieurs réponses possibles... Un sablier... Et c'est parti ! J'aime beaucoup ce jeu, idéal pour l'apéro ! Plus on est, plus on rit forcément ! Mais je vous assure qu'à 4 c'est déjà bien fun ! C'est rapide et franchement, on rigole bien !

LES JEUX EN FOLIE  
BORDEAUX

LE DROIT DE PERDRE



15'

3 - 11

16+

# TAGGLE PATRON

Yves Hirschfeld, Fabien Bleuze  
Mathieu Clauss



INITIÉ

Taggle Patron repose sur la même règle immédiate que Taggle et embarque les joueurs dans une parodie truculente du milieu de l'entreprise... Les dialogues ciselés du duo d'auteurs Hirschfeld & Bleuze font à nouveau des merveilles ! Un jeu jouissif !



EXPERT



25'

3 - 12

16+



LE DROIT DE PERDRE

Taggle revient dans une version boulot ! Le principe reste le même, mais cette fois-ci, dans l'univers du travail : le patron

balance des réflexions à ses employés, qui doivent immédiatement trouver la réplique la plus drôle, au risque de se prendre un taggle. Et quel plaisir de pouvoir balancer des grosses punchlines qui pourront être réutilisées au boulot. C'est toujours aussi décalé, c'est toujours aussi drôle.







# TURING MACHINE

Fabien Gridel, Yoann Levet  
Sébastien Bizo



Turing Machine est un jeu de déduction compétitif unique en son genre. Retrouvez le code secret à l'aide d'un ordinateur « mécanique » fonctionnant exclusivement avec des cartes perforées. Interrogez la machine, posez les bonnes questions et trouvez la réponse avant les autres.

Fans de déduction, voici un des meilleurs élèves de sa catégorie. Une rejouabilité presque infinie : des milliers de missions sont proposées. Le jeu propose un système de cartes perforées qui permettent, une fois superposées, de vérifier la réponse à nos questions. Un algorithme qui rend le jeu un peu magique. Logique, optimisation, déduction, les fans de casse-tête et les curieux vont adorer.



ENFANT

FAMILLE



# TTMC 2

Les Éditions de Base  
Vincent Burger



Le grand classique complètement déjanté des quiz de culture générale est de retour ! Continuez de vous évaluer avec 4028 nouvelles questions. Ce nouvel opus propose une boîte de voyage pour transporter le jeu partout, plus d'interactions entre les équipes via de nouvelles cartes spéciales, et une durée de partie modulable !



TTMC est tout simplement mon jeu de question favori. Avec cette V2, le principe reste le même, mais les questions sont réactualisées et c'est tant mieux. Toujours aussi fun, toujours aussi facile niveau règle, toujours aussi difficile au niveau 10, tout ce qu'il faut pour passer une bonne soirée entre potes.



INITIÉ

EXPERT

# MAUDIT MOT DIT

N.Saunier, R.Saunier, L.Prin  
Laura Michaud

Maudit Mot Dit est un jeu dans lequel vous allez devoir faire deviner un mot en un nombre d'indices imposé ! Mais attention à ce qu'il ne soit pas deviné trop vite, ou pas deviné du tout ! Un jeu très malin dans une magnifique petite boîte.



30'



3-6



12+

Ce jeu de déduction de mots est absolument épatant. La mécanique épurée est immédiatement accessible. Les sensations de jeu s'apparentent à celles d'un Codenames, tout en étant plus nerveuses et spontanées. Tout l'enjeu de Maudit Mot Dit : en dire assez sans en dire trop et le dire au bon moment !



ENFANT

FAMILLE



# DICTOPIA

Jérémy Partinico  
Yoann Brogol

Dictopia est un jeu de lettres surprenant, rapide et tactique, dans un univers dystopique. Un jeu d'ambiance pour tous publics où il faudra tout à la fois trouver un mot, compter les yeux et tenter de remplir les missions de la Résistance. Tout en surveillant les autres. La liberté d'expression a-t-elle dit son dernier mot ?



Le jeu de lettres qui dépoussière les jeux de lettres avec brio ! Ce qui m'a séduit ? La simplicité du jeu, sa rapidité, la liberté – bien que sous contrainte des missions – de pouvoir créer des mots variés. Dictopia est un jeu de lettres malin, subtil, addictif, rapide, simple, efficace et accessible à un très grand nombre. En un mot : grandiose.



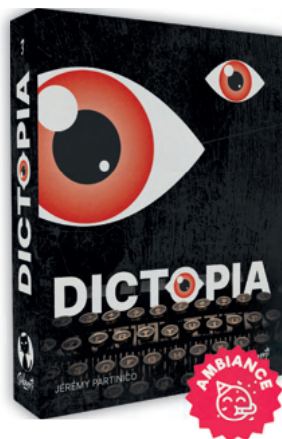
15'



1-7



10+





## RICOCHET 1 À LA POURSUITE DU COMTE COURANT



Cyril Blondel  
Mathieu Claus

Dans Ricochet - À la poursuite du Comte courant, suivez les aventures d'agents secrets loufoques dans une succession d'énigmes originales à résoudre seul ou à plusieurs. Faites des ricochets de mot en mot grâce aux associations d'idées afin de déchiffrer le rébus final.

10' - 30' / énigme

1+

14+



Le jeu est original, gros travail de développement ! Une fois lancé vous enchaînez très certainement les parties, l'effet ricochet. Une belle surprise, nous avons vraiment pris plaisir à jouer. Quel est votre niveau de ricochet ?



éditions  
**FLIP  
FLYP**



ENFANT

FAMILLE

## RICOCHET 2 - EXPERT



Cyril Blondel  
Mathieu Claus

Une nouvelle aventure plus difficile, toujours aussi loufoque, dans laquelle les agents secrets doivent résoudre «Le profil de l'Homme sans visage» !

10' - 30' / énigme

1+

14+



INITIÉ

EXPERT



## RICOCHET 3 - RICOCHONS POUR LES + 18 ANS



Cyril Blondel  
Mathieu Claus

Dans cette aventure, «Quand Satan brouille l'écoute», le diable vient perturber une enquête farfelue ! La résolution toujours fine sera ponctuée par la découverte de rébus...cochons. Ambiance et fous rires garantis.



10' - 30' / énigme

1+

18+

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# RALLYMAN GT

Jean-Christophe Bouvier  
Loïc Muzy



45' - 60'

1-6

14+



Dynamique, prise de risque, tour de jeu rapide, vivez une véritable expérience de course de rallye ludique. Une énorme rejouabilité et ce sans compter les extensions également disponibles. L'illustration de la boîte de jeu est Waouh !, les pions et tuiles sont d'une épaisseur plus que raisonnable. Repoussez vos limites !



HOLYGRAIL GAMES



## RALLYMAN GT EXTENSION : CHAMPIONNAT

Jean-Christophe Bouvier  
Loïc Muzy

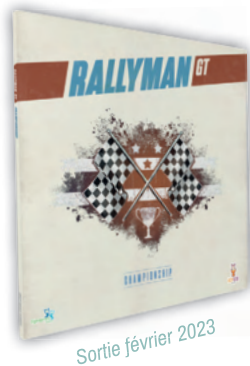


Championnat est une extension du jeu Rallyman GT intégrant un mode campagne vous permettant de rivaliser avec vos amis sur huit courses différentes.

45' - 60'

1-6

14+



## RALLYMAN GT EXTENSION : GT4

Jean-Christophe Bouvier  
Loïc Muzy



Avec l'extension GT4, gagnez en légèreté ! Les voitures classiques de GT4 n'ont peut-être pas la puissance des GT5 et GT6, mais elles compensent largement en agilité.

45' - 60'

1-6

14+





# HEAT



A-H. Granerud, D-S. Pedersen  
Vincent Dutrait

Basé sur une gestion de main de cartes simple et intuitive, Heat vous place dans le siège de pilote des courses automobiles des années 1960. En choisissant les bonnes améliorations pour votre voiture, vous pourrez épouser les courbes du circuit et garder votre moteur suffisamment froid pour maintenir une bonne vitesse de pointe.

60'

1 - 6

10+



Voilà un jeu que j'attendais avec impatience. Il y a clairement une sensation de stop ou encore à jouer avec les limites de votre cylindrée. La vraie aventure, c'est le championnat. Entre draft d'équipements spécifiques, obtention de sponsors, prise de risque pour séduire les journalistes et course aux points. Voilà tout ce que contient la boîte de Heat.



DAYS OF WONDER



ENFANT

FAMILLE

# TRIBUNAL 1920



Grégory Gard  
Weberson Santiago

Tribunal 1920 est un jeu pour 2 joueurs pour vivre l'exaltation des grands procès ! Alliant bluff et jeu de morpion, ce jeu vous fera vivre les débats judiciaires de l'intérieur.

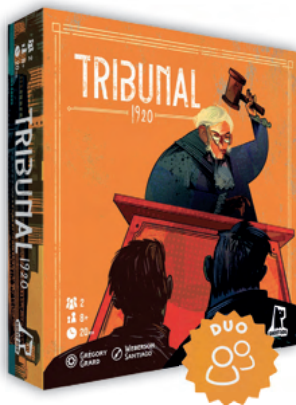


Tribunal est un jeu exclusivement 2 joueurs. Ce jeu mélange bluff, stress et le système du morpion. Il vous faudra gagner 3 audiences. Vous allez devoir deviner si votre adversaire bluff ou non. À cela vont s'ajouter des bonus qui viendront retourner la situation. On a vraiment adoré ce jeu qui colle bien au thème du tribunal.

20'

2

8+



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## THE LOOP

Maxime Rambourg, Théo Rivière  
Simon Caruso



The Loop est un jeu coopératif qui vous oppose au maléfique Docteur Foo. Découvrez 4 modes de jeu différents. Choisissez un personnage et équipez-le pour faire face aux dangers qui jonchent les couloirs du temps. Faites preuve d'esprit d'équipe pour éviter les Vortex et vaincre le Dr Foo avant que l'Univers ne soit détruit.

60'

1 - 4

12+



Un très bon jeu au thème loufoque et cocasse. Les mécaniques, l'humour, les illustrations, les multiples références à la culture pop, la grande variabilité du jeu en font un très bon titre. Sous ses aspects fun, The Loop est bien plus complexe et moins familial et accessible qu'il n'en a l'air, avec plusieurs aspects et mécaniques à gérer.



## THE LOOP LA REVANCHE DE FOOZILLA !

Maxime Rambourg, Théo Rivière  
Simon Caruso



L'Agence n'a d'autre choix que de rappeler deux de ses Agents les plus légendaires pour faire face à son plus grand défi : le Dr Foo a trouvé un moyen de libérer la puissance de son Monstre Géant, Foozilla !



60'

1 - 4

12+



## THE LOOP BRIGADE À POILS

N.C.

Maxime Rambourg, Théo Rivière  
Simon Caruso

L'Agence envoie de nouveaux renforts aussi mignons que poilus pour vous aider à déjouer les plans machiavéliques du Dr Foo.

60'

1 - 4

12+





## PAPER TALES ÉDITION INTÉGRALE

N.C.

Masato Uesugi  
Christine Alcouffe

Paper Tales est un jeu de stratégie basé sur les combinaisons de cartes. Tous les joueurs agissent en simultané pour une expérience courte, tendue et dynamique. Son système de vieillissement des Unités et sa gestion rigoureuse de l'espace apportent une grande profondeur et une importante courbe d'apprentissage. L'édition intégrale contient le jeu de base et les extensions Au-delà des portes et Ce qui forge les légendes.

Paper Tales propose une expérience de draft rapide, avec un système très original : vos cartes vieillissent, et évolueront au fur et à mesure des manches. Ce cycle permet de créer des combinaisons parfois ravageuses, en fonction de la construction de votre territoire. Très interactif et magnifiquement illustré, Paper Tales est un classique dans son domaine.



CATCH UP  
GAMES



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

30'

1-5

12+



## PAPER TALES EXTENSION : AU-DELÀ DES PORTES



Masato Uesugi  
Christine Alcouffe

Aveuglés par leur quête de puissance, les Royaumes font progressivement sauter, un à un, les verrous des savoirs interdits.



30'

1-7

12+



## PAPER TALES EXTENSION : CE QUI FORGE LES LÉGENDES

N.C.

Masato Uesugi  
Christine Alcouffe

Cette 2ème extension pour Paper Tales introduit un tout nouveau type de cartes : les Artefacts légendaires. Elle apporte également un set complet de nouvelles unités et 3 nouveaux Bâtiments.



30'

1-7

12+

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# FANTASY REALMS

Bruce Glassco  
N.C.



Dans Fantasy Realms, vous incarnez un souverain désireux de construire le royaume le plus puissant du monde. Quelle tactique allez-vous choisir ? Tirez la meilleure combinaison possible des 7 cartes de votre main. Ce sont les seules qui vous ramèneront des points, choisissez-les donc avec le plus grand soin !

20'

C'est dans le paradoxe entre la simplicité des règles du jeu et la complexité des dilemmes que les joueurs affrontent, que FANTASY REALMS brille de mille feux. La mécanique est très épurée, voire minimaliste.



Un jeu différent, intelligent et étonnant.



# LETTRES DE WHITECHAPEL

Gabriele Mari  
Gianluca Santopietro



Lettres de Whitechapel est un jeu asymétrique de déplacement caché, de bluff et de déduction dans lequel un joueur incarnant le tristement célèbre Jack l'Éventreur doit commettre ses meurtres tout en échappant aux autres joueurs, qui incarnent les policiers renommés chargés de l'arrêter.



90'

2-6

14+

La gestion commune des policiers laisse une grande place à la discussion et à l'élaboration d'une stratégie collective. Les règles sont simples, le jeu très fluide. Fait important : il n'y a aucun hasard et tout se joue sur la déduction et la prise de décision ! Il fonctionne très bien à deux, mais sa durée s'allonge avec le nombre de participants.







## LA CLEF - ASTOLIE



Fanélia, Taharn  
Fanélia

La Clef est un livre d'énigmes illustrées, avec de l'encre invisible. Sur chaque double page une énigme demande à être résolue ! Mais attention, ce n'est pas un livre classique, puisqu'il raconte avant tout une histoire ancrée dans un berceau fantasy. Dans ce premier opus, Astolie, on découvre la naissance de La Clef, une jeune femme bien énigmatique.



N.C.



1+



14+



ENFANT

## DÉS DE VALERIA



Levi Mote  
Mihajlo Dimitrievski

Dés de Valeria est un jeu de roll & write. Lancez six dés - deux dés activeront les citoyens de tous les joueurs, les quatre autres ne concernent que vous. Engagez-vous des citoyens pour parrainer les guildes ? Allez-vous tuer des monstres ? Ou bien allez-vous construire des routes vers des domaines ? Puis réfléchissez à la quantité de magie dont vous disposez pour tout améliorer...



30' - 45'



1 - 4



10+



FAMILLE

INITIÉ



## INTRIGUE



Stefan Dorra  
Clément Masson

Vous êtes un notable voulant s'enrichir en envoyant des conseillers dans les contrées adverses. Mais il n'y a pas de place pour tout le monde. Trouvez les moyens nécessaires, promesses, pots-de-vin, chantages, pour vous placer dans les meilleurs emplacements des autres châteaux afin d'être plus productif et lucratif. Trahir pour réussir, très bien, mais n'oubliez pas que les bons comptes font les bons amis !



45'



3 - 5



14+



EXPERT

105

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## TRÈS FUTÉ !



Wolfgang Warsch  
N.C.

Très Futé est un jeu de Wolfgang Warsch où les joueurs doivent jeter et sélectionner des dés de couleur afin de remplir une grille en respectant des conditions bien précises. Une partie comprend plusieurs manches où un seul joueur est actif. Les autres joueurs devront choisir leur dé à la fin du tour.



30'



1 - 4



8+

C'est un jeu extrêmement simple et efficace à la fois. Un jeu rapide de dés que l'on lance et relance de nombreuses fois. La rejouabilité est au top. Mais le hasard risque de vous donner du fil à retordre. Il s'agit en effet du plus grand ennemi de la stratégie. Ce jeu est une petite merveille à laquelle on aime jouer et rejouer. Incontournable !



Hardcore Empereur



## TRÈS FUTÉ À LA PUISSANCE TROIS



Wolfgang Warsch  
N.C.

Très Futé à la Puissance Trois propose le même gameplay que Très Futé, mais avec de nouvelles catégories dans lesquelles marquer des points - parfois avec plusieurs dés en même temps !



30'



1 - 4



8+



## TRÈS FUTÉ 4EVER

N.C.

Wolfgang Warsch  
N.C.

Le système de récompenses de la série « Très Futé » comprend ici de nombreux défis intéressants et des décisions difficiles. Êtes-vous prêt à accepter des points négatifs en échange de certains bonus ?



30'



1 - 4



8+





# CANVAS



Jeffrey Chin, Andrew Nerger  
Luan Huynh

Incarnez un peintre en compétition dans un concours d'art. Collectionnez des cartes d'art et superposez-les pour créer votre œuvre unique. En fonction de la manière dont vous superposerez les cartes, vous révélez certaines icônes qui seront utilisées en fin de partie. Serez-vous emporter le premier prix ?

🕒 30' - 45'

👤 1 - 5

👥 14+

Canvas ou l'exemple même du jeu facile d'accès mais pas simple pour autant. L'esthétique est de mise dans ce magnifique jeu ; les cartes transparentes, le tapis de jeu, les jetons de victoire et surtout le rangement, tout est bien pensé dans Canvas. Canvas vaut le détour et son originalité ne vous laissera pas en reste.



ENFANT

FAMILLE

## CANVAS EXTENSION : REFLETS



Jeffrey Chin, Andrew Nerger  
Luan Huynh

Canvas : Reflets est une extension pour le jeu Canvas apportant de nouvelles cartes et des nouveaux bonus pour étoffer vos parties.

🕒 30' - 45'

👤 1 - 5

👥 14+



INITIÉ

EXPERT

# CARTZZLE



F. Toscano, D. Boniffacy, J. Rodriguez  
Divers



Le puzzle réinventé ! En solo ou en multijoueur selon les opus, superposez délicatement les bonnes cartes aux bons endroits pour composer l'image. Là où un puzzle classique serait terminé, le Cartzzle ne fait que commencer, car le jeu des recouvrements vous permet de recommencer en relevant des défis de plus en plus surprenants...  
Cool : 2 jeux originaux dans chaque boîte !



30'



1 et +



8+



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



Le graphisme, j'aime. Le comptage des points et autres petits objectifs, c'est le petit plus. J'étais déjà bien content de finir. Superposer les cartes à l'instar d'un mikado en sens inverse est vraiment satisfaisant. Le cartzzle est rejouable, en respectant des contraintes supplémentaires pour recréer l'image. J'ai trouvé ça efficace en solo, un poil moins à plusieurs.

## CARTZZLE - LA NUIT ÉTOILÉE



F. Toscano, D. Boniffacy, J. Rodriguez  
Vincent Van Gogh



Dans Cartzzle - La Nuit étoilée, soyez le premier à réaliser Le Jour ensoleillé, rendez utiles les cartes inutiles et affrontez un adversaire diurne ou nocturne...



30'



1-2



8+



## CARTZZLE - LABYRINTHE : CHAMPS DESSUS DESSOUS



F. Toscano, D. Boniffacy, J. Rodriguez  
Stéphane Escapa



Dans Cartzzle - Labyrinthe, rendez accessibles les mets préférés du blaireau, remettez les poules sur le chemin du poulailler et trouvez le bon itinéraire pour aider les bébés blaireaux à rejoindre leur papa !



30'



1-2



8+

## ARCANA PUZZLE 1000 PIÈCES : ALICE AU PAYS DES MERVEILLES



Baptiste Derrez  
Fanélia

Un certain nombre d'énigmes sont cachées dans les illustrations de ce puzzle. Où se trouve Alice ? À vous de le deviner. Observez bien la boîte et le puzzle complété : certains détails font référence à des énigmes. À vous de les résoudre pour trouver les symboles qui vous permettront de déchiffrer le mot clé.

N.C.

1+

12+



elle n'a pas à rougir, on a galéré. Conclusion, on s'est bien creusé la tête.

J'ai aimé l'univers, je trouve l'illustration vraiment belle, les couleurs me plaisent et pour ne rien gâcher à mon plaisir ludique, les pièces sont de bonne qualité. Si vous êtes juste fan de puzzle votre expérience peut s'arrêter ici, mais voilà qu'arrive l'énigme et



ENFANT

FAMILLE

## ARCANA PUZZLE 1000 PIÈCES : LE PETIT CHAPERON ROUGE



Baptiste Derrez  
Fanélia

5 énigmes sont cachées dans l'illustration du puzzle complété. À vous de les résoudre pour trouver 5 symboles qui vous donneront 5 lettres. Déchiffrez alors l'anagramme et entrez le mot clé sur la page «Mot mystère». Pour ce faire, observez bien les différences entre l'illustration de la boîte et celle du puzzle complété.

N.C.

1+

12+



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## CHRONICLES OF CRIME LA SÉRIE MILLÉNAIRE : 1400

David Cicurel, Wojciech Grajkowski

M.Gebreselassie, K.Jédrzejak, M.Komada, K.Kosobucka, A.Wojtas

Dans Chronicles of Crime : 1400, menez l'enquête dans le Paris du Moyen Âge. Retrouvez les mécanismes du jeu original Chronicles of Crime avec de nouvelles variantes. Vous pouvez désormais déduire à partir des preuves, des témoignages, mais également à partir des scènes mystérieuses représentées sur les nouvelles cartes.



Le jeu est immersif. Même si l'application est très présente, elle devient comme une loupe lors de vos investigations et vous transmettra tous les éléments narratifs pour progresser dans votre enquête. Vraiment sympa, très plaisant à jouer, ici pas d'énigme, collectez des informations pour tenter de résoudre votre enquête.



## CHRONICLES OF CRIME LA SÉRIE MILLÉNAIRE : 1900

David Cicurel, Wojciech Grajkowski

M.Gebreselassie, K.Jédrzejak, M.Komada, K.Kosobucka, A.Wojtas

Dans Chronicles of Crime : 1900, menez l'enquête dans le Paris de la Belle Époque. Recueillez des preuves et interrogez des suspects tout en résolvant des énigmes de type « escape game ».



## CHRONICLES OF CRIME LA SÉRIE MILLÉNAIRE : 2400

David Cicurel, Wojciech Grajkowski

M.Gebreselassie, K.Jédrzejak, M.Komada, K.Kosobucka, A.Wojtas

Chronicles of Crime : 2400 présente un nouveau monde où les androïdes évoluent dans les rues de Paris et les implants cybernétiques sont devenus une réalité quotidienne.





# SUSPECTS

G. Montiage, P. Halter, S. Duverger-Nedellec  
Émile Denis



Les jeux d'enquête, j'aime ça, mais ils ne se valent pas tous. Pour moi, avec Suspects, on est dans le haut du panier. Il est facile d'accès d'un point de vue règle.



ENFANT

FAMILLE



Graphiquement, la lisibilité est au rendez-vous. Les enquêtes sont vraiment bien écrites et de bonne facture. Le renouvellement entre les enquêtes est bien présent et ce n'est pas pour nous déplaire.

# SUSPECTS 2

Guillaume Montiage, Manuel Rozoy  
Émile Denis

INITIÉ

EXPERT

Suspects 2 marque le retour de l'héroïne Claire Harper, après le succès du personnage et de ses premières aventures, dans 3 scénarios aux ambiances très différentes mais liés entre eux par des personnages récurrents.



On a Claire-ment passé 3 excellentes soirées. Pas de lassitude ni de redondance si on possède, comme nous, la 1ère boîte. À l'image de la 3ème mission de cette dernière qui nous avait bluffé d'ingéniosité, on s'attendait à une montée en difficulté ici aussi, mais pas tellement finalement. Assurément un énorme coup de cœur. On attend déjà la suite !



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## HIDDEN GAMES NO. 1 L'AFFAIRE BOURG-LE-PETIT



Dan., Fél., Frid., Hauke, Ric., Rieke, Steph.  
Hervine



Un mystérieux décès lors d'une fête sème le trouble dans la population. Trouvez-vous le coupable ? Lisez attentivement l'ensemble des documents et utilisez tous les outils à votre disposition. Faites des puzzles en équipe, devenez de véritables enquêteurs et lancez-vous dans une chasse multidimensionnelle des coupables !



Avons-nous aimé ? Assurément oui. Cette enquête est une belle prouesse, car pour 280g, vous avez un jeu qui vous tient en haleine pendant 2h ! L'immersion est totale. Pendant la partie, il nous est arrivé de chercher des informations sur des supports non fournis. Si vous êtes adepte des jeux d'enquêtes, n'hésitez pas, celui-ci est complet et efficace.

Vin d'jeu



## HIDDEN GAMES NO. 2 LE DIADÈME D'AMARYLLIS



Dan., Fél., Frid., Hauke, Ric., Rieke, Steph.  
Hervine



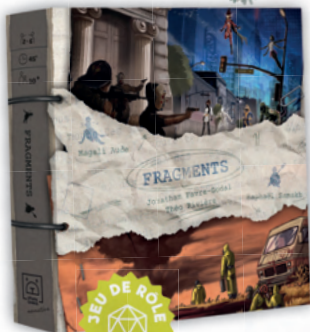
Devenez de véritables enquêteurs ! Jouez seul ou en équipe pour remporter les quatre missions de cette enquête et démasquer le ou les voleurs du célèbre bijou. Utilisez tous les outils à votre disposition, même les portables sont autorisés !



On retrouve les mécanismes originaux de la première enquête et Hidden Games a encore su innover un peu ! Cette nouvelle enquête vous gardera captivée jusqu'à la fin. En 1 h 30, nous avons réussi à trouver le coupable et à répondre à l'ensemble des questions. Si vous aimez les jeux d'enquête, vous devriez apprécier autant que nous cette seconde enquête.







# FRAGMENTS

*Théo Riviere, Jonathan Favre-Godal*  
*Raphaël Samakh, Magali Aude*



Créez l'histoire dont vous êtes les héros. Puisez dans votre imagination, revivez des scènes mythiques de vos films ou livres préférés pour évoluer dans une expérience ludique originale. Sans en savoir la cause exacte, vous avez la possibilité de voyager dans le temps et l'espace et de vous incarner dans un personnage.



Fragments est un jeu narratif qui vous rappellera les sensations du jeu de rôle, mais sans maître de jeu. Vous serez guidé par les cartes. Le jeu est coopératif, prolongez l'histoire entamée par les autres joueurs pour la faire avancer et arriver au dénouement. Il faut aimer raconter des histoires et s'imaginer au cœur de l'histoire.



ENFANT

FAMILLE

# OUTSPHERE - FRAGMENTS

*Théo Riviere, Jonathan Favre-Godal*  
*Raphaël Samakh, Magali Aude*



Incarnes les personnages de la saga OUTSPHERE, et vivez une aventure riche en rebondissements à travers 5 enveloppes secrètes à débloquer ! À chaque tour, tirez une carte Mot et racontez un fragment d'histoire. La correspondance Symbole-Icône teintera votre aventure positivement ou négativement. Votre mission : créer OUTSPHERE et sauver l'Humanité.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# OLTRÉE

Antoine Bauza, John Grümph  
Vincent Dutrait



Oltree est un jeu coopératif et narratif où chaque scénario offre un cadre riche et unique. Les joueurs sont confrontés à de nombreux choix : collecter des ressources, renforcer leur forten, aller au-devant des communautés... Pendant ce temps, les pages de la Chronique se tournent, dévoilant pour les héros de nouveaux défis et de nouvelles aventures !



60'

2-4

10+

Ce jeu familial, aux règles accessibles, est un excellent jeu narratif. Les actions sont logiques. Les actions temporaires ajoutent de la dynamique et des dilemmes au jeu. Il faudra communiquer pour prendre les bonnes décisions et optimiser l'ensemble des actions.

Le jeu propose une excellente rejouabilité. Nous avons adoré les parties que nous avons faites.



## OLTRÉE EXTENSION : MORTS & VIVANTS

Antoine Bauza, John Grümph  
Vincent Dutrait

Oltree - Morts & Vivants est une extension pour Oltree. Cadavres ambulants, charognards voraces, serviteurs de petits dieux sombres, préparez-vous à des rencontres glaçantes !

60'

2-4

10+





# NIDAVELLIR



Serge Laget  
Jean-Marie Minguez

En tant que Elvaland mandaté par le pouvoir royal, votre mission sera de partir à la recherche des meilleurs nains pour former l'armée qui luttera contre le dragon et ramènera la paix sur le royaume. Mais attention, d'autres Elvalands sont bien décidés à profiter de cette occasion pour s'attirer les faveurs du Roi.

Les règles sont simples, les possibilités énormes, l'interaction omniprésente, et les parties assez rapides. C'est l'un de mes plus beaux coups de cœur de Cannes 2020.

En tout cas, il est absolument à essayer. J'attends, quant à moi, la possibilité d'une partie à cinq, puisque le jeu le prévoit, cela sent fort le Chaos, mais bon, ce sont des nains après tout !



ENFANT

FAMILLE

45'

2-5

10+



## NIDAVELLIR EXTENSION : THINGVELLIR



Serge Laget  
Jean-Marie Minguez

Sillonnez chaque taverne du royaume, engagez les nains(e) les plus habiles pour sauver Nidavellir, et comptez sur la Reine Dagfid qui a appelé à l'aide de braves mercenaires et leurs artefacts précieux.



45'

2-5

10+

INITIÉ

EXPERT



## NIDAVELLIR EXTENSION : IDAVOLL



Serge Laget  
Jean-Marie Minguez

L'aura maléfique de Fafnir continue à se répandre malgré la résistance héroïque de Nidavellir. Lorsque les plaines d'Idavoll sont incendiées, Odin, furieux, appelle à un rassemblement pour partir en guerre !



45'

2-5

10+

T15

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# GANYMEDE



Hope S. Wang  
Olivier Mootoo

Ganymede est un jeu de gestion et de développement. À la tête d'une corporation, vous devez gérer le transport de colons jusqu'à Ganymède, un satellite de Jupiter. La colonisation des planètes a débuté et vous avez un rôle important à jouer !



20' - 40'

2 - 4

14+



Vin d'jeu

Ganymede est un must du jeu de combinaisons, il fait virevolter nos cerveaux dans de nombreuses possibilités d'enchaînements, pour notre plus grand plaisir ludique. Aussi plaisant à deux qu'à quatre tout en restant assez simple dans son apprentissage. On ajoute à cela un prix raisonnable. Si Mars et Ganymede ont été conquis, eh bien moi aussi !



# DEMETER



Matthieu Verdier  
Oliver Mootoo, David Sitbon

Embarquez pour Demeter 1, une planète similaire à 98% à notre Terre, pour y étudier les dinosaures. Construisez, recrutez, avancez dans vos recherches scientifiques pour avancer dans votre étude dans ce flip & write combinatoire.



15'

1+

14+



# VARUNA



Matthieu Verdier  
David Sitbon

Après Demeter, découvrez la plus dangereuse Varuna, une planète recouverte à 80% d'eau et peuplée de dinosaures : une grande majorité d'entre eux sont aquatiques ! Embarquez dans votre sous-marin et en avant l'aventure !



15'

1+

14+



# GALILEO PROJECT



Adrien Hesling  
David Sitbon

Galileo Project est un jeu indépendant dans l'univers de Ganymede, mêlant combos, et construction de moteur. Aménagez les 4 satellites de Jupiter en acquérant des Robots auprès des 2 factions (Terre et Mars), en recrutant des Experts, en développant des Technologies et en participant à la construction de Superstructures.

🕒 15' / joueur

👥 2-4

👤 14+

**SORRY  
WE ARE  
FRENCH**

Tous les éléments du jeu n'apparaissent pas à chaque partie, il faudra anticiper et s'adapter aux personnages disponibles. La part de hasard des tirages est quelque chose qui me plaît, car la stratégie gagnante de la partie précédente ne pourra pas être reproduite à l'identique. Un jeu qui demande à être rejoué pour profiter de tous ses petits combos.



ENFANT

FAMILLE



# CRITICAL



Yohan Lemonnier, Kristoff Valla  
Pascal Quidault

Critical vous fait découvrir l'univers du jeu de rôle en une série de 9 épisodes. Grâce à ses épisodes didactiques et ses illustrations immersives, vous aurez toutes les clés en main pour devenir Maître du Jeu en un clin d'œil. Plongez vos joueurs dans l'aventure et faites-leur goûter à toute la richesse du jeu de rôle.

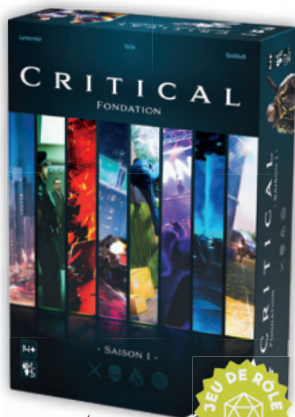


Si vous êtes un total novice et que vous souhaitez découvrir le jeu de rôle, Critical - Fondation est fait pour vous. C'est une vraie boîte d'initiation faite autant pour les joueurs que pour le meneur de jeu. Les règles simples permettent un vrai apprentissage, et le matériel proposé est un très bon support.

🕒 30'

👥 2-5

👤 14+



INITIÉ

EXPERT



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# DUNE : IMPERIUM



Paul Dennen   
Clay Brooks, Raul Ramos, Nate Storm

Adapté de l'univers de Frank Herbert et du film de Denis Villeneuve, Dune : Imperium est un jeu de stratégie mêlant deckbuilding et placement d'ouvriers, offrant une mécanique de jeu profondément thématique pour coller à ce monument de la science-fiction.

Dune Imperium fait de notre côté l'unanimité. Je n'ai pas joué le mode solo, le jeu fonctionne bien à 2 joueurs avec l'utilisation des cartes Maison Hagal. Il reste toutefois, pour ma part, plus intéressant à 3 ou 4 joueurs. Le plateau de jeu pourrait paraître épuré voir trop, je dois dire que cela n'a pas gêné outre mesure.



60' - 120'

1 - 4

13+

## DUNE : IMPERIUM EXTENSION : L'AVÈNEMENT D'IX



Paul Dennen   
Clay Brooks, Raul Ramos, Nate Storm

Dune : Imperium - L'Avènement d'IX est la première extension du jeu Dune : Imperium, qui ajoute trois nouvelles Grandes Maisons et des technologies, en plus de modifier le plateau central.



Invocations

60' - 120'

1 - 4

13+



Un nouveau plateau vient se placer par-dessus les actions du Conseil du Landsraad et du CHOM. Votre Épice vous servira à autre chose que la fameuse action de la guilde Spatiale : Long-Courrier. Le Conseil du Landsraad est légèrement réduit. Les Cuirassés, nouvelles unités, viendront pimenter les combats. Les règles supplémentaires sont vite assimilées et les différents apports viendront renouveler votre expérience de jeu. En tout cas elle m'a convaincu, plus de choix stratégiques et de rejouabilité.





# PRECOGNITION



Julien Prothière  
Sébastien Caiveau

Une seule mission vous anime : sauver le plus d'Humains possibles au cours du périple à venir, une descente du Grand Fleuve jusqu'à Letea. Le voyage s'annonce difficile, les territoires à traverser seront hostiles... Vous savez qu'il y aura aussi des dangers, mais vous êtes confiants, vous croyez en vos facultés de Précognition.

60'

12+

2-4

L'innovation du jeu, c'est la mécanique de sélection des cartes actions, appelée « dual select system » et franchement, ça rajoute un sacré piquant au jeu. À vous d'essayer d'anticiper les cartes de vos adversaires, mais aussi de vous favoriser en essayant de faire revenir dans votre main les cartes qui vous intéressent le plus.



Ludonaute



ENFANT

FAMILLE

# TWILIGHT INSCRIPTION



James Kniffen  
A.Kim, A.Finér, S.Somers, T.Jedruszek

Twilight Inscription, un jeu de roll & write épique. Avec un pool limité de ressources à votre disposition, vous devrez gérer avec soin la navigation, l'expansion, l'industrie et la guerre pour accumuler des points de victoire et gagner votre droit au trône sur Mecatol Rex.

90' - 120'

1-8

14+



Quand Twilight Imperium rencontre Qwixx, ça donne Twilight Inscription. Les jeux de type 4X (eXploration, eXpansion, eXploitation et eXtermination) et les Roll & Write ne sont pas loin d'être aux antipodes de l'univers ludique que ce soit en durée, complexité ou immersion. Et pourtant James Kniffen et Fantasy Flight Games ont réussi le tour de force d'allier les deux.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## APOGEE : A NEW SPACE TALE



S. Matsumoto, M. Lisoir, H. Lisoir  
Manon Potier

Vous êtes en charge du programme spatial Apogee. En tant que Directeur, votre rôle est de mener à bien votre objectif, en construisant la fusée qui décollera avant vos concurrents. Vous êtes libre de recruter des ingénieurs et de répondre aux attentes des investisseurs pour mettre toutes les chances de votre côté.

15' - 120'

1 - 5

7+

Le jeu m'a beaucoup perturbé, il a une mécanique assez hybride, mais j'ai aimé ce défi qui m'a sorti de mes habitudes.



Une fois que tout le monde maîtrise la mécanique, la course à l'espace devient vraiment tendue. Petit bonus subjectif, j'ai aimé la direction artistique assez sobre et le jeu est bien documenté pour vous plonger dans l'ambiance.



dtada  
GAMES



## APOGEE EXT. : STELLAR STRIDE



S. Matsumoto, M. Lisoir, H. Lisoir  
Manon Potier

Apogee - Stellar Stride est une extension pour le jeu Apogee: A new Space Tale, qui ajoute 4 nouveaux Directeurs de mission européens et permet de jouer au mode coopératif de 2 à 5 joueurs.

15' - 120'

2 - 5

7+



dtada  
GAMES



120





## SKYMINES



Alexander Pfister, Viktor Kobilke  
Javier González Cava

Cela fait 50 ans que l'humanité fait des forages spatiaux. Ces missions sont contrôlées par des compagnies minières financées par des investisseurs privés. Votre mission est de gagner le plus de cryptocoins possible, en investissant des ressources dans les compagnies et en installant leurs succursales sur la Lune et les astéroïdes. Skymines est une refonte du classique Mombasa.

30' / joueur

1-4

14+



ENFANT

## PAGAN



Kasper Kjær Christiansen, Kåre Storgaard  
Maren Gutt

Dans Pagan, deux joueurs s'affrontent. L'un d'eux incarne une sorcière qui a pris possession de l'âme d'un villageois et va tenter de lancer un rituel pour anéantir le village. Son adversaire sera alors un chasseur parti à sa recherche pour l'éliminer avant que le mal ne soit fait ! Dans ce jeu de cartes original, les joueurs tentent d'atteindre leur but en manipulant leurs pouvoirs.

30' - 60'

2

12+



FAMILLE

INITIÉ

## RADLANDS



Daniel Piechnick  
L. Cossette, D. Mammoliti, M. Trembley

Radlands est un jeu de cartes compétitif qui consiste à identifier des synergies de cartes extrêmement puissantes. Incarnez le chef de votre groupe de survivants post-apocalyptique dans une lutte acharnée pour protéger vos trois camps d'une vicieuse tribu rivale. Si tous vos camps sont détruits, vous perdez la partie.

20' - 40'

2

14+



EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# IMAGINARIUM

Bruno Cathala, Florian Sirieix  
Felideus Bubastis

Dans Imaginarium, pénétrez dans la Manufacture des rêves et devenez le premier bricoleur à être accepté dans l'Ordre des Grands machinistes. Pour cela, collectez le plus de charbonium et de ressources et obtenez un maximum de points de victoire. Au travail !

90' 2-5 14+



Je trouve ce jeu vraiment intéressant dans ses mécaniques : gestion de ressources, pose d'ouvriers, anticipation, interaction... On peut très bien opter pour une stratégie différente d'une partie à l'autre. Il faudra anticiper autant nos actions que celles de l'adversaire ! À 2 joueurs, on peut même le bloquer un peu plus grâce à nos saboteurs !

LES JEUX EN FOLIE BORDEAUX



## IMAGINARIUM EXTENSION : CHIMERA

Bruno Cathala, Florian Sirieix  
Felideus Bubastis

En plus des nouveaux projets et assistants, cette extension comprend des composants permettant de jouer à un maximum de six joueurs et en équipe. Une bonne communication permet de combiner les actions...



90' 2-6 14+



## NICODEMUS

Bruno Cathala, Florian Sirieix  
Felideus Bubastis

Retrouvez l'univers d'Imaginarium dans un jeu où deux joueurs doivent se bloquer mutuellement à plusieurs reprises : les avantages allant dans un sens puis dans l'autre, la moindre erreur peut être fatale !

45' 2 14+





## SYLVE



Stevo Torres



Jake Morrison, Andrew Thompson



Dans Sylve, les joueurs utilisent leurs dés Cueillette et Élément pour occuper des zones et gagner des ressources, comme dans un jeu de placement d'ouvriers. Apprivoiser les créatures et concocter des potions leur donne plus de contrôle sur leurs actions afin de marquer le plus de points possible.



CATCH UP  
GAMES



ENFANT

## GODS LOVE DINOSAURS



Kasper Lapp



Gica Tam



Aggrandissez votre troupeau de dinosaures en les nourrissant pour leur faire pondre les œufs qui vous rapporteront des points de victoire. Mais la tâche n'est pas si facile. Il vous faudra créer un écosystème florissant en respectant les règles de la chaîne alimentaire.



CATCH UP  
GAMES



FAMILLE

INITIÉ



## DINOSAUR ISLAND RAWR' N WRITE



B. Lewis, M. Misura, D. McGregor



Andrew Thompson, Kwanchai Moriya



Dans Dinosaur Island : Rawr' N Write, votre but est de construire le parc d'attractions de dinosaures le plus génial ! Récupérez de l'ADN, créez des dinosaures et construisez des attractions pour magnifier le parcours des visiteurs de votre parc.



CATCH UP  
GAMES



EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# DESTINIES



Filip Miński, Michał Gołębowski  
K. Jędrzejak, M. Leszczyńska, I. Zieliński

Destinies est un jeu compétitif, narratif, d'aventure et d'exploration, mêlant application mobile et éléments physiques. Chacun des scénarios présente un monde vivant, rempli d'histoires sombres, de personnages épiques et de mystères à résoudre. Chaque joueur incarne un héros dans une quête pour accomplir son destin.

🕒 120' - 150' 👤 1-3 👤 14+



Nous sommes ici dans un vrai jeu à l'Américaine où le hasard des jets joue son rôle, mais sans aucune malchance car vous bénéficierez toujours de vos échecs. Les systèmes novateurs de gestion de compétence et de dépense de dés efforts sont un atout indéniable qui vous apprendra à mieux apprécier ces lancers.

Vin'd'jeu



## DESTINIES EXTENSION : MER DE SABLE



Michał Gołębowski, Filip Miński  
K. Jędrzejak, M. Leszczyńska, I. Zieliński

Mer de Sable est une extension pour le jeu Destinies, vous proposant de vivre un voyage épique sur les rives de l'Afrique du Nord.

🕒 120' - 150' 👤 1-3 👤 14+

Vin'd'jeu

Chaque scénario se boucle en 2 h 30 environ. Le jeu ne les tire pas en longueur inutilement et on n'a pas le temps de s'en lasser. On profite pleinement du plongeon dans le thème, de l'aventure et des différents choix qui s'offrent à nous, letout aidé par une app qui a trouvé sa juste place : pas trop présente tout en remplaçant avantageusement un maître du jeu devenu inutile.





60' - 1200'


1-4

13+



# SLEEPING GODS



Ryan Laukat   
Ryan Laukat 

Incarnez la capitaine Sofi Odessa et son équipage, perdus dans un monde étrange en 1929 à bord de votre navire à vapeur, le Manticore. Vous devez coopérer pour survivre, en explorant des îles exotiques, en rencontrant de nouveaux personnages et en recherchant les totems des dieux afin de pouvoir rentrer chez vous.



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

## SLEEPING GODS EXTENSION : RUINES ANCESTRALES



Ryan Laukat   
Ryan Laukat 



Sleeping Gods : Extension Ruines Ancestrales étend le monde de Sleeping Gods avec un second atlas, un livre d'histoire, de nouvelles cartes d'aventure, des ennemis, des événements et bien plus encore.



60' - 1200'  1-4  13+

## SLEEPING GODS EXTENSION : DONJONS

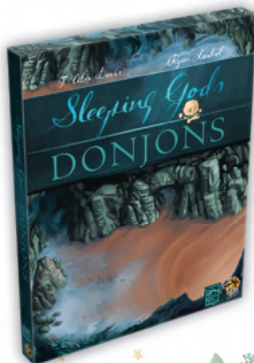


Ryan Laukat   
Ryan Laukat 

Donjons enrichit l'aventure de Sleeping Gods grâce à l'ajout de donjons. Explorez-les, mais gare aux dangers !



60' - 1200'  1-4  13+



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



# LOFOTEN

Sébastien Dujardin  
Weberson Santiago



Dans Lofoten, vous devez charger des marchandises dans vos drakkars et les ramener à votre clan. Chaque type de marchandise vous donnera un avantage sur le Jarl adverse. Votre objectif est de gagner plus de points de pouvoir que le Jarl adverse lors du décompte de points final.

40' 2 12+



La particularité du jeu : vous ne mélangez jamais votre main et vous n'avez que 3 cartes. Si vous jouez la carte à gauche de votre main, votre flotte se déplacera vers la gauche. Au début, on galère à maîtriser le truc, mais ensuite, ça en fait une mécanique bien originale et innovante.



# PORT ARTHUR

Yasushi Nakaguro  
Nicolas Roblin, Maud Chalmel

Lors de la guerre de 1904-1905, choisissez le camp des Japonais avec leur position centrale et leur petite mais puissante flotte, ou celui des Russes qui devront empêcher les débarquements ennemis dans l'attente de l'arrivée de la flotte de la Baltique. En 6 tours, réussirez-vous à contrôler plus de zones que votre adversaire et à gagner la guerre ?



45' - 60'

2 14+





## SUBURBIA



Ted Alspach

T. Alspach, J. Boles, K. Franz, S. Gustafsson

Planifiez, construisez et développez votre petite ville en une grande métropole ! Utilisez des tuiles de construction hexagonales pour ajouter des zones résidentielles, commerciales, administratives et industrielles, ainsi que des points d'intérêt spéciaux qui offrent des avantages et tirent parti des ressources des villes voisines.

60' - 90'

1 - 4

12+

En fan de city builder que je suis, je suis comblé, le jeu propose une grande diversité de bâtiments, même si on pourra lui reprocher qu'ils ne sont peut-être pas tous équilibrés, vous ne jouez pas avec tous les bâtiments à chaque partie ce qui vous demande de la réactivité pour vous adapter aux possibilités.



ENFANT

FAMILLE

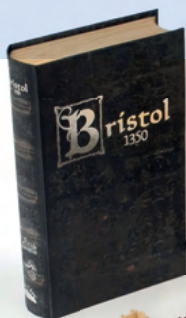
## BRISTOL 1350



Travis Hancock

Holly Hancock, Sarah Keele

La redoutable peste noire s'est abattue sur la ville de Bristol. Vous courez dans les rues à bord de l'une des trois charrettes disponibles, cherchant désespérément à vous échapper. Si votre charrette est la première à quitter la ville et qu'elle est remplie uniquement de joueurs en bonne santé, vous gagnez la partie !



20' - 40'

1 - 9

13+

INITIÉ

EXPERT

ENFANT



## TERRACOTTA ARMY



Przemysław Fornal, Adam Kwapiński  
A. Zawada, Z. Kolakowska

Participez à la construction de la mythique Armée de Terre Cuite, destinée à protéger votre Empereur défunt dans l'Au-Delà ! Dans ce jeu au matériel sublime : collectez les ressources, améliorez vos ouvriers, tentez d'obtenir les faveurs des Conseillers, et prenez grand soin d'agencer au mieux les statues du mausolée... seul l'artisan le plus prestigieux sera récompensé !

90' - 120'

2 - 4

14+



FAMILLE

## TILETUM



Simone Luciani, Daniele Tascini  
Giorgio De Michele, Zbigniew Umgelter

Endossez le rôle de marchands cheminant d'une ville à l'autre sur le vieux continent en quête de fortune et d'influence ! Établissez vos maisons de commerce, signez les meilleurs contrats, participez aux foires et contribuez à la construction de grandes cathédrales... Un jeu de draft et gestion de dés, profond et stratégique !

60' - 100'

1 - 4

14+



INITIÉ

EXPERT



## VOYAGEURS DU TIGRE DU SUD



Shem Phillips, SJ MacDonald  
The Mico

Incarnez de courageux explorateurs missionnés par le Califat pour cartographier les terres environnantes. Il vous faudra gérer avec soin votre caravane d'ouvriers et leur équipement, tout en transmettant régulièrement vos découvertes à la Maison de la Sagesse. Saurez-vous impressionner votre commandement... ou vous perdrez-vous en chemin, succombant à la nature sauvage ?

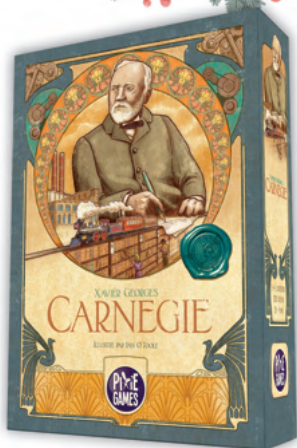
60' - 90'

1 - 4

12+







## CARNEGIE



Xavier Georges  
Ian O'Toole

Prenez la tête d'un véritable empire industriel : recrutez et gérez vos employés, développez votre entreprise, investissez dans l'immobilier, produisez et vendez des ressources, créez un réseau de transport... et contribuez à la grandeur de votre Pays ! Ici, pas de place pour le hasard : c'est votre lecture du jeu qui vous permettra de l'emporter !

90' - 120' 1 - 4 12+



ENFANT

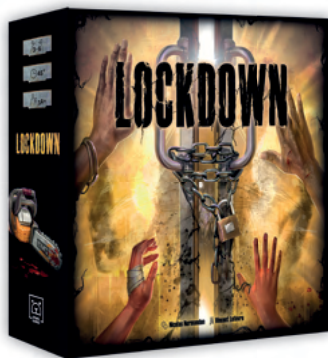
## LOCKDOWN



Nicolas Normand  
Vincent Lefèvre

Plusieurs familles, enfermées dans un centre commercial, se battent contre des créatures dont personne ne sait rien... à part leur appétit vorace pour vos petits corps d'humains chétifs. Dans ce jeu semi-coopératif, vous devrez tout faire pour sauver votre famille, quitte à trahir vos partenaires de jeu.

45' 3 - 6 14+



FAMILLE

INITIÉ



## PHARAON



Henri Molliné, Sylvain Lasjuilliaris  
Christine Alcouffe

Vous êtes un des enfants de Pharaon. Votre vie est consacrée à préparer votre passage dans l'au-delà : vous entourer d'artisans, bâtir la chambre funéraire la plus somptueuse, faire des offrandes aux Dieux et contenter leurs exigences.

60' 1 - 5 12+



EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

## ASSASSIN'S CREED® BROTHERHOOD OF VENICE

M. Rozoy, F. Lamidey, T. de la Touanne

Divers



90'

1-4

14+

Plongez dans l'univers de la série culte de jeux vidéo ! Au travers d'une campagne de 26 Mémoires, choisissez vos Assassins et faites-les évoluer ! Combattez ou restez incognito, grimpez sur les toits, coopérez. À la fin de chaque Mémoire, rejoignez votre repaire pour soigner vos blessures et faire croître la renommée de votre confrérie.

Fan de la franchise Assassin's Creed, voici un jeu qui devrait combler l'attente entre 2 épisodes vidéoludiques ! On y retrouve tout ce qui fait le sel du jeu vidéo.

Le système de jeu est bien adapté et retranscrit très bien les différentes phases du jeu. J'ai retrouvé

les mêmes sensations que dans le jeu vidéo avec le plaisir de jouer en coop' !



TRITON NOIR



## CARAL

Klaus-Jürgen Wrede  
Hendrik Noack

Dans Caral, les joueurs jouent le rôle de bâtisseurs, créant des pyramides le temps d'un cycle de plusieurs années, tout en influençant la durée de chaque cycle. Le rythme de progression unique permet aux joueurs de se mettre eux-mêmes la pression. Serez-vous maîtriser les mécanismes de Caral afin de gagner la partie ?

Caral est un hybride entre le jeu de course et la pose d'ouvrier. Le timing est une chose importante à gérer, certains tenteront des stratégies plus agressives en accélérant la fin des tours, d'autres tenteront des stratégies de bâtisseurs en construisant des pyramides... Point positif : des modules sont inclus pour renouveler l'expérience de jeu.

60' - 120'

2-4

12+



# LA GUERRE DE L'ANNEAU



R. Di Meglio, M. Maggi, F. Nepitello

J. Howe, M. Macchi, F. Maiorana, M. Mencarini, B. Naismith



Le joueur contrôlant l'Ombre tente de conquérir la Terre du Milieu en usant de sa supériorité militaire. Le joueur des Peuples Libres tente de défendre les derniers royaumes libres de la Terre du Milieu et de gagner un temps précieux pour permettre le succès de la Quête des Porteurs de l'Anneau.



120' - 180'

2 - 4

14+



ENFANT

FAMILLE



## LA GUERRE DE L'ANNEAU EXT : LES SEIGNEURS DE LA TERRE DU MILIEU



R. Di Meglio, M. Maggi, F. Nepitello

John Howe, Fabio Maiorana

Avec Les Seigneurs de la Terre du Milieu, la première extension pour le jeu de plateau La Guerre de l'Anneau, les joueurs peuvent explorer de nombreuses nouveautés pour créer de nouvelles opportunités de jeu et de nouvelles stratégies. Des personnalités importantes, qui n'apparaissaient auparavant dans le jeu qu'au travers de cartes Événement sont représentées par des figurines et des règles spécifiques.

150' - 180'

2 - 4

14+



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## DC COMICS JEU DE DECK-BUILDING



Ben Stoll, Matt Hyra  
N.C.

Incarnez Batman, Superman, ou un de leurs alliés héroïques dans leur lutte contre les Super-Vilains ! Vous commencerez le combat avec des attaques basiques, puis vous aurez la possibilité d'ajouter de nouvelles cartes de plus en plus puissantes. Arrivez-vous à vaincre les 12 Super-Vilains ?



Ce jeu propose du deck-building volontairement très familial dans la simplicité de son système mais loin d'être dépourvu de tension. Une bonne initiation au genre, avec ses petites trouvailles, des types de cartes bien pensés, des objectifs très clairs, et son évitement des alliances de circonstance qui corrompent bien des jeux compétitifs...

30' - 45'

2 - 5

14+



## DC COMICS JEU DE DECK-BUILDING DARK NIGHTS METAL



Ben Stoll, Matt Hyra  
N.C.

Batman a été capturé, et la Ligue de Justice™ doit se regrouper pour défaire Barbatos, le Batman Qui Rit et leurs cauchemardesques Chevaliers Noirs. Face à une menace de cette ampleur, un seul héros ne suffira pas !



30' - 45'

2 - 5

14+



## DC COMICS JEU DE DECK-BUILDING TEEN TITANS



Ben Stoll, Matt Hyra  
N.C.

Les Teen Titans sont sur le point de faire leurs preuves et ils feraient mieux de se dépêcher, car leurs ennemis seront impitoyables ! Désormais, vous pouvez garder vos meilleures cartes pour les jouer quand vous en avez vraiment besoin.



30' - 45'

2 - 5

14+



## MARVEL CHAMPIONS LE JEU DE CARTES



Michael Boggs, Caleb Grace, Nate Frenc

N.C.

Marvel Champions JCE est un jeu de cartes évolutif. Vous incarnez des héros emblématiques de l'univers Marvel qui tentent de contrecarrer les plans des méchants tout aussi célèbres. Chaque héros Marvel dispose de capacités incroyables, mais pour triompher du Mal, coopérez avec les autres joueurs.



La mise en place est rapide. La création des decks est simple et vous permet de varier les styles de jeu. Durant la partie, vous êtes directement plongé dans l'action. La difficulté est au rendez-vous avec son mode expert. Bon point pour l'éditeur : des compteurs de points de vie et un thermoformage pour inclure les futures extensions sont inclus.



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## MARVEL CHAMPIONS LA GENÈSE DES MUTANTS



N.C.  
N.C.

L'extension la Genèse des Mutants comprend cinq scénarios inédits que vous pouvez jouer individuellement ou dans le cadre d'une campagne plus vaste.



## MARVEL CHAMPIONS : PAQUETS HÉROS



Michael Boggs, Caleb Grace, Nate Frenc

N.C.

Les Paquets Héros comprennent un deck directement jouable de 40 cartes. Vous pouvez ajouter à cela des cartes pouvant être jouées avec d'autres decks Marvel Champions.



## MAGIC THE GATHERING DOUBLE MASTERS 2022



Richard Gardfield   
N.C.



Chaque booster de draft contient 16 cartes Magic et 1 carte de jeton/publicitaire, avec une combinaison de 2 à 4 cartes de rareté rare ou supérieure, 3 à 5 cartes inhabituelles, 8 à 10 cartes courantes et 1 carte de terrain. Deux cartes de n'importe quelle rareté sont Premium traditionnelles.

20'

2

14+



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT

## FLESH & BLOOD - HISTORY PACK 1



Jason Chung, Chris Gehring, James White   
MJ Fetesio

Booster en français de 10 cartes de l'extension Flesh & Blood - History Pack 1. Aventurez-vous dans les souterrains de Rathe et découvrez les origines de Flesh and Blood avec l'extension History Pack 1.

10' - 50'

2

14+



LEGEND  
STORIES



## MAGIC THE GATHERING DOMINARIA UNI



Richard Gardfield   
N.C.



Un booster contient 12 cartes Magic, 1 carte d'illustration et 1 carte publicitaire / jeton / « la Liste », avec une combinaison de 1 à 4 cartes de rareté rare ou supérieure, 4 à 7 cartes inhabituelles, 3 à 6 cartes courantes et 1 carte de terrain. Un terrain Premium traditionnel remplace la carte de terrain dans 21 % des boosters. Une carte d'illustration Signature estampillée Premium remplace la carte d'illustration dans 10 % des boosters.



134



# THE WITCHER



Lisa Pondsmith, Cody Pondsmith  
N.C.  



Racontez vos propres histoires dans le légendaire monde du Sorcelleur. Aventurez-vous sur le Continent, interagissez avec des légendes vivantes comme Yennefer de Vengerberg et influencez les politiques locales. Combattez dans la Troisième Guerre nilfgaardienne, ou jouez vos propres aventures et couvrez-vous de gloire !

The Witcher c'est un univers mature et sombre où les apparences sont souvent trompeuses et les choix cornéliens. La partie du livre qui décrit l'univers est vraiment intéressante, bien construite et bien écrite. Elle donne vraiment envie de plonger dans l'aventure. Le jeu respecte à la lettre la proposition d'aventure de The Witcher.



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

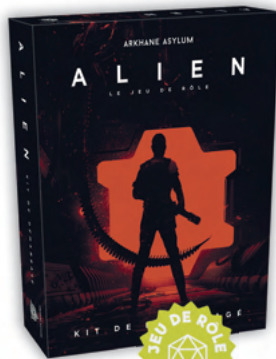
EXPERT

# ALIEN





Year Zero Engine    
N.C.

ALIEN, un univers d'horreur, où les êtres synthétiques se prennent pour Dieu tandis que les camionneurs et les marines spatiaux deviennent les hôtes de créatures macabres tout juste nées.



# DUNE AVENTURES DANS L'IMPERIUM



2d20 System    
N.C.



Le jeu de rôle Dune : Aventures dans l'Imperium vous transporte dans un futur lointain, au-delà de tout ce que vous avez pu imaginer. Ici, la peur tue l'esprit. Alors, ne baissez jamais votre garde.





# CATS! LA MASCARADE



Vincent Mathieu  
Maxime Teppe

Cats! La Mascarade est le jeu de rôle du grand complot félin : les humains ignorent que les chats dominent secrètement le monde, et ces derniers sont prêts à tout pour maintenir le secret... mais nous chachons ! Les joueurs incarnent des chats aux pouvoirs psychiques. Ensemble, il devront surmonter d'innombrables

périls et résoudre des enquêtes.



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



150' / partie

2 - 6

7+

## CATS! LA MASCARADE ÉCRAN DE LA MJ



Parfait complément du livre des règles, l'écran de Cats!

La Mascarade contient trois volets sur lesquels vous trouverez toutes les aides de jeu utiles à la MJ pendant la partie : règles de combat, seuils de difficulté, liste des talents et bien d'autres ! Ce pack inclut aussi un livret de 32 pages contenant le scénario Da Vinci Cat.



## CATS! LA MASCARADE AIDES DE JEU



Les aides de jeu pour Cats! La Mascarade sont composées : d'un jeu de 36 cartes de faveurs, vous permettant de matérialiser les échanges entre chats, d'un set de 8 feuilles de personnages prêtés prêts à jouer et d'un poster (format A2) de la couverture du jeu par Maxime Teppe.







## L'APPEL DE CTHULHU : BOÎTE DE BASE



Basic Role Playing   
N.C. 

Cinq investigateurs de la Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué (SEI), un groupement aussi informel qu'officieux, ont pour mission de découvrir d'effroyables secrets, d'affronter des créatures étranges et de déjouer les plans de sectes maléfiques.



Cette Boîte de Base pour l'Appel de Cthulhu m'a vraiment surpris par son côté didactique, ce n'est pas seulement une boîte pour découvrir l'Appel de Cthulhu mais bien aussi le jeu de rôle. Tout y est pensé pour l'apprentissage, chaque livret correspondant à une étape. Edge inaugure la reprise de l'Appel de Cthulhu d'une bien belle manière.



### EDGE

ENFANT

FAMILLE

## MIDNIGHT : L'HÉRITAGE DES TÉNÈBRES



5E Compatible   
N.C. 

Il y a cent ans, les forces des ténèbres ont déferlé du nord, écrasant les cités des humains, repoussant les elfes et assiégeant les nains. À présent, les lieutenants corrompus contrôlent d'une main de fer les royaumes et traquent les quelques braves qui se dressent encore contre la barbarie dévorant leur monde...





INITIÉ

EXPERT



## L'ANNEAU UNIQUE



Francesco Nepitello   
A. Tapia, D. Sorrentino, M. Grip, J. Pospíšil 

Une étrange invitation de Bilbon Sacquet, dans laquelle il mentionne qu'il a besoin d'aide. Très étrange ! Il n'y a rien de mal à se promener et à aider le vieux Bilbon, je suppose. Après tout, ce n'est pas comme s'il y avait de réels dangers à craindre ici, dans la Comté...



ENFANT

FAMILLE

INITIÉ

EXPERT



## ZOMBICIDE - BLACK PLAGUE



J-B. Lullien, R. Guiton, N. Raoult  
Eric Nouhaut, Edouard Guiton

Dans leur quête insensée de savoir interdit et de puissance ultime, les nécromanciens ont déclenché l'apocalypse. Des zombies ont éradiqué les armées du roi et envahissent la contrée, répandant le chaos et la mort.



Zombicide Black Plague ravit autant que son aîné. Son thème fantastique de premier abord assez choquant, passe finalement très bien grâce principalement aux Nécromanciens qui apportent un réel plus au jeu en termes de choix et de possibilités. Et c'est ce côté épique, plongé dans l'histoire fantastique qui procure le plaisir de jeu.

Vin d'jeu



## ZOMBICIDE - 2ÈME ÉDITION



J-B. Lullien, R. Guiton, N. Raoult  
Eric Nouhaut, Edouard Guiton

Les zombies sont contrôlés par le jeu, tandis que les joueurs endossent le rôle de Survivants qui doivent coopérer pour survivre et progresser dans un monde envahi par des morts-vivants assoiffés de sang. Trouvez des armes et du matériel pour vous battre contre les zombies à travers 25 scénarios.



## ZOMBICIDE - 2ÈME ÉDITION EXTENSION : WASHINGTON Z.C.



J-B. Lullien, R. Guiton, N. Raoult  
Eric Nouhaut, Edouard Guiton

Washington Z.C. est une extension pour Zombicide 2ème édition. Découvrez de nouveaux défis ainsi que de nouvelles missions et le nouveau mode campagne.



# Restons connectés !

Retrouvez-nous sur nos réseaux sociaux pour suivre toute l'actualité ludique et découvrir les coulisses de notre site internet.

On est partout, et toujours sous le même nom,  
*impossible de se tromper !*



On vous propose les Open Ze Bouate, les Interviews, les Philinews, les The gamme, et encore d'autres émissions sur **Youtube**.



Sur **Instagram** : les Top vente, les éclatés de boîtes et des petites photos des coulisses.



On se retrouve sur **Facebook** pour les animations, les concours et les arrivées de la semaine.



Vous pouvez échanger avec nous sur **TikTok** : défis rigolos, réponses à vos questions, sélections de jeux... c'est vous qui demandez, c'est nous qui répondons.



Et enfin, notre nouveau bébé, notre chaîne **Twitch**. Vous pouvez découvrir les jeux en live, discuter avec les personnalités ludiques et jouer avec nous. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...



Toute l'équipe des **Philiboyz&girlz**  
vous souhaite de très bonnes fêtes !

Depuis plus de 40 ans, Philibert, c'est le spécialiste du jeu de société. Situés au cœur de Strasbourg, nos deux magasins proposent un large catalogue : jeux de société, jeux de rôle, jeux classiques, jeux de cartes, jeux de figurines, etc.

Notre équipe de Philiboyz&girlz est là pour vous conseiller la quintessence du jeu de société, pour tous les goûts et pour tous les âges. Et on ne s'arrête pas là !

Que vous soyez en France ou à l'autre bout du monde, notre boutique en ligne propose plus de 35 000 références à vous faire livrer directement chez vous, et dans les meilleures conditions.

Philibert, c'est une équipe de passionnés, prête à vous transmettre sa passion du jeu.

En 2019, Philibert créé le Philibar, un bar à jeux où l'on peut découvrir les dernières nouveautés autour d'un verre et d'une petite restauration.



[www.philibertnet.com](http://www.philibertnet.com)

### Philibert



12 rue de la Grange  
67000 Strasbourg  
+33 (0)3.88.32.65.35

### Philibert des petits



10 place Kleber  
67000 Strasbourg  
+33 (0)3.88.32.30.26

### Philibar



15 Rue du Marais-Vert  
67000 Strasbourg  
+33 (0)3.90.40.33.39

**Lundi**

**Mardi**

**Mercredi**

**Jeudi**

**Vendredi**

**Samedi**

**Dimanche**

13h30 à 19h

10h à 12h30  
13h30 à 19h

10h à 12h30  
13h30 à 19h

10h à 12h30  
13h30 à 19h

10h à 12h30  
13h30 à 19h

10h à 19h

Fermé

