

Le nouveau  de Richard Garfield !

DUNGEONS, DICE & DANGER



alea

Armez-vous de vos dés et partez à la conquête des donjons de DDD !

Ravensburger



Magic Mahyar !



MAHYAR SHAKERI EST UNE FIGURE INCONTOURNABLE DANS L'UNIVERS DU JEU DE RÔLES : AUTEUR, PRODUCTEUR, INFLUENCEUR, SUIVI PAR UNE IMMENSE COMMUNAUTÉ SUR PLUSIEURS MÉDIAS (TWITCH, YOUTUBE, INSTAGRAM, BLOG...).

Pourrais-tu nous expliquer quelles sont tes activités dans le secteur du jeu ?

J'écris des jeux, dirige des projets ludiques, partage des visions créatives avec des communautés entières, pousse la réflexion autour du Game Design et du Narrative Design. Le tout depuis ma plateforme *Réussite Critique*, qui génère une moyenne d'environ 50K vues de vidéo par semaine, tous divertissements confondus.

Certains disent que tu apprécies les licornes et que tu tirerais d'elles des super-pouvoirs ?

Nous sommes tous la licorne de quelqu'un. La mienne c'est Mathieu Saintout et ensemble nous créons des arcs-en-ciel. Je crois que c'est à ce moment-là où je me réveille en sueur.

Tu as une activité d'auteur de jeu également ?

J'écris des jeux de rôles (JDR) depuis 20 ans (sur *Pendragon*, *Cyberpunk*, *Tales From the Loop...*). Mon premier JDR a été produit à compte d'auteur. Le concept du financement participatif n'existe pas sous sa forme actuelle et j'ai dû aller faire de la cueillette de fruits dans la Drôme pour me financer. J'en garde de formidables souvenirs.



Avec Mathieu Saintout,
médecin-chef de l'Arkhan Asylum.

Tous ses liens :
[linktr.ee/
MJmahyar](http://linktr.ee/MJmahyar)

Être un influenceur consiste-t-il à être un média à toi tout seul ?

Je pense que ma plus grande force, c'est mon indépendance. Du point de vue communicationnel, mais aussi en ce qui concerne la production. Mes producteurs, sont mon public direct, que je rencontre chaque semaine sur mes plateformes de streaming. C'est à chaque fois l'occasion de dévoiler l'envers du décor d'un secteur au voile parfois opaque.

Comment t'es-tu devenu ? Étais-tu joueur avant de créer ta chaîne ?

Au départ, je suis le gars qui produit les jeux auxquels il a envie de jouer. Mon premier jeu vient de cette impulsion. On m'a ensuite sollicité pour un projet d'émission ambitieux et j'étais à l'époque néophyte sur le média YouTube. J'ai donc créé ma plateforme pour apprendre à maîtriser le média de manière à devenir à mon tour une force de proposition.

Tu es à la fois en lien avec les secteurs du jeu de rôle, du jeu de figurine et aussi des jeux de plateau, ce n'est pas courant n'est-ce pas ?

Le jeu vidéo a lui-même réduit les frontières entre ces différents supports. C'est un carrefour protéiforme qui nourrit l'imaginaire et chacun finit par découvrir qu'il est lui aussi connecté à toutes ces manières de raconter des histoires. Crétif,

curieux, je m'ennuie assez vite, j'ai donc besoin de découvrir toujours plus d'expériences narratives. C'est ce qui m'amène à avoir un public également très curieux lorsque je partage mes découvertes.

Chacun de ces secteurs du jeu spécialisé connaît des cycles de croissance différents, que vois-tu se profiler à l'horizon ?

L'émission de JDR Aventures que j'ai animée sur la chaîne Bazar du Grenier à partir de 2015 et pendant quelques années a contribué à l'essor du jeu de rôle en France. Je crois qu'on a environ 50 millions de vues avec ces vidéos. Les éditeurs se sont emparés du phénomène et d'autres émissions sont apparues sur le Net, débouchant sur des financements participatifs autour de leurs jeux. Malheureusement, des abus d'éditeurs ont abîmé la confiance des joueurs. La croissance va donc rester du côté de ceux qui ont su préserver cette confiance, on se fit de moins en moins à la devancure d'un projet et de plus en plus au porteur.

Tu joues en ligne aux JDR et tu retransmets tes parties en « live ». Avec toi, on découvre qu'en France aussi il y a un public important motivé pour suivre des parties que d'autres jouent, ce phénomène est-il nouveau ?

Le concept existait déjà avant notre émission, mais avec un rayonnement moindre. En revanche, nous commençons depuis quelque temps à comprendre que c'est un réel divertissement. Il ne s'agit pas seulement de filmer un JDR, mais il faut le rendre amusant à regarder. Je rappelle que c'est de l'audiovisuel. Certains se trompent en imaginant que le concept seul de l'activité fait rêver, il faut le concevoir avec un axe scénique

Penses-tu que le public puisse s'intéresser aussi à suivre des parties d'autres jeux comme c'est le cas pour le poker ?

Il est surtout question de transmission et de vulgarisation. Le public qui te fait confiance a besoin d'être rassuré sur la nature amusante d'un jeu. Nous sommes dans une société de consommation et mon devoir est de protéger la communauté qui me soutient en n'essayant pas de l'amener sur des travers de dépense. Il est surtout là l'enjeu. Ne pas pousser à la surconsommation, mais plutôt à la découverte.

Dans quels projets va-t-on te retrouver l'année prochaine ?

Avec les éditions Réussite Critique, nous allons amener en France le jeu de rôle officiel *Sea of Thieves*, qui est issu du jeu vidéo du même nom imaginé par Microsoft. C'est un JDR de pirates pour toute la famille et avec à son compte plus de 30 millions de joueurs, impliquant un fort attachement à l'interprétation.

Côté auteur, j'interviens sur l'adaptation du roman *Metro 2033* chez Arkhane Asylum et chez Monolith, nous avons le jeu de rôle *Batman Gotham City Chronicles* dont le succès du financement participatif a permis de rendre concrète sa production prochaine. Bien sûr, on peut me retrouver chaque semaine en émission en direct sur Twitch, sur mes deux chaînes YouTube ou encore sur Instagram où je parle de Narrative Design et de World Building. J'espère également pouvoir me rendre plus souvent en festival, car c'est un magnifique lieu d'échanges où le contact direct avec le public permet de se rappeler les raisons pour lesquelles nous aimons tant jouer. ●



L'ÉTÉ SERA LUDIQUE AVEC FLATLINED GAMES ! POUR TOUTE LA FAMILLE

Qui sera le dernier occupant ?

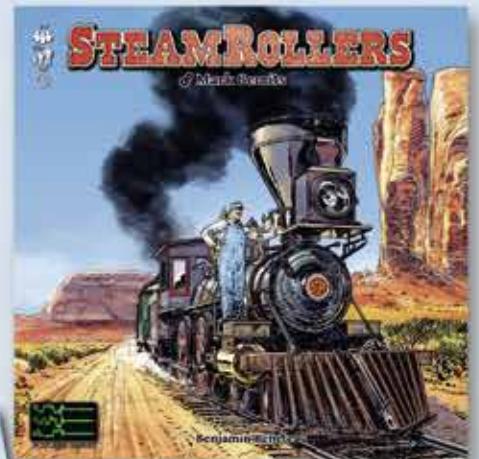
Bluff et déduction pour un jeu familial et ultra rapide!



Profite de l'été pour faire tes provisions! Le premier à collecter 5 noix du même type sera le roi de la forêt!



L'aventure du rail américain!
Développe ton réseau et sois le premier à livrer les marchandises!
Un grand jeu de train dans un format roll&write.



Les Aliens envahissent la station! Fais évacuer ton équipage avant que toutes les navettes ne soient parties!



WWW.FLATLINEDGAMES.COM

niouzes//jeux d'ambiance



Les jeux d'ambiance ont inspiré auteurs et éditeurs pour cet été et ils vont mettre vos sens de l'intuition et de l'observation à rude épreuve.

Ambiance !



MES AMIS SONT... ADORABLES ? VÉGANES ? DÉJANTÉS ?

Les auteurs se sont amusés, pour notre plus grand plaisir, à répertorier les recherches les plus populaires sur internet. Un arbitre commence une phrase : Je veux que mon ex... que les autres joueurs terminent avec les idées qui leur passent par la tête. L'arbitre attribue des points et des smileys aux réponses les plus proches d'internet.

Éd. : Le Droit de Perdre • Aut. : Benoit Turpin et Romaric Galonnier
• Illust. : Mathieu Clauss

EN 3 MOTS : ÉQUIPE - ASSOCIATION D'IDÉES - RAPIDITÉ

+ 16 ans
30 minutes
3 à 11 joueurs

Stand 53



TACO VERSO BOUC CHEESE PIZZA QUI AIME BIEN, TAPE BIEN !

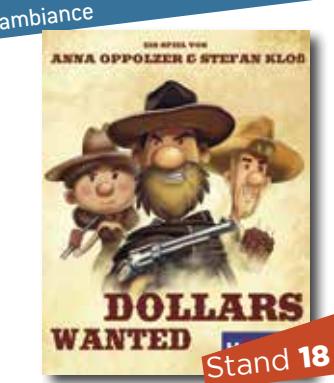
Dès qu'une carte correspond à l'un des cinq mots du titre, il faut immédiatement taper la pioche. Surtout ne pas être dernier, sous peine de récupérer de nouvelles cartes, alors que l'objectif est de vider sa main. Mais il faut taper à l'envers sur le bouc qui montre son derrière, imiter l'élan et ne pas tout confondre...

Éd. : Blue Orange • Aut. : Dave Campbell • Illust. : non indiqué

EN 3 MOTS : OBSERVATION - RAPIDITÉ - CARTES

+ 8 ans
10 minutes
2 à 8 joueurs

Stand 34



Stand 18

DOLLARS WANTED POUR UNE POIGNÉE DE DOLLARS...

Pour devenir riche, il suffit de braquer les banques : à tour de rôle, vous placez des cartes bandits à côté d'une des banques. Lorsqu'un joueur pense que les bandits possèdent assez de logo dynamite, pioche, pistolet... il lance l'attaque ! Les cartes sont révélées, les logos comptés... mais attention au pouvoir du chacal ou du vautour...

Éd. : HUCH! • Aut. : Anna Oppolzer, Stefan Kloß • Illust. : Fiore GmbH

EN 3 MOTS : BLUFF - RICHESSE - CARTES

+ 7 ans
20 minutes
2 à 5 joueurs



Stand 50

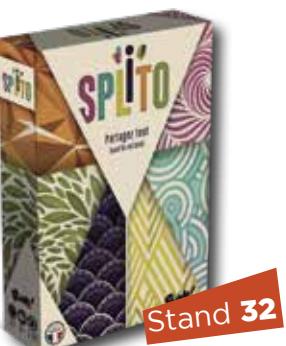
STRANGER THINGS : ATTACK ON THE MIND FLAYER SOUS L'EMPRISE DU JEU...

Deux équipes s'affrontent : les Possédés contre les Sains. Les joueurs se passent des cartes pour tenter de convertir les autres, ou de les éliminer de la partie. Mais comment savoir qui éliminer, lorsque tous se disent Sains ? Entre bluff, mensonge et stratégie, saurez-vous emporter la victoire ?

Éd. : Repos Production • Aut. : Joey Vigour

EN 3 MOTS : ÉQUIPES - RÔLE CACHÉ - ÉLIMINATION

+ 10 ans
20 minutes
4 à 10 joueurs



Stand 32

SPLITO C'EST LA FÊTE DES VOISINS !

Discuter avec ses voisins c'est malin, pourtant ce jeu n'a rien de coopératif. Chacun possède 13 cartes en main à poser parfois à sa gauche, parfois à sa droite, en synergie avec ses voisins. Le joueur avec les meilleurs résultats à sa gauche ET à sa droite l'emporte. Aidez vos voisins par stratégie, non par altruisme.

Éd. : Blam • Aut. : Luc Rémond et Romaric Galonnier • Illust. : Maud Chalmeil

EN 3 MOTS : OBJECTIFS - SYNERGIE - CARTES

+ 7 ans
20 minutes
2 à 5 joueurs



Stand 89

ÇA SUFFIT ! PLUS T'ES UN CANCRE, PLUS T'AS TES CHANCES !

Le joueur qui incarne la maîtresse accuse un autre joueur : tu as envoyé de la purée à la cantine ! Celui-ci se défend avec ses cartes : il renvoie l'accusation sur un autre joueur, qui va pouvoir à son tour jouer une carte pour se protéger... Lorsque la maîtresse termine son compte à rebours, elle punit le dernier joueur accusé. Tant pis pour lui !

Éd. : Don't Panic Games • Aut. : Alexandre Poyet • Illust. : Fabrice Mosca

EN 3 MOTS : ACCUSATION - COMPTE À REBOURS - CARTES

+ 8 ans
15 minutes
4 à 8 joueurs



Stand 25

UNLOCK ! SHORT ADVENTURES C'EST ÉTÉ, TOUT LE MONDE EN SHORT !

Unlock! arrive dans un nouveau format pour les vacances : plus petit, il se glisse facilement dans la poche, mais toujours aussi palpitant pour partager un bon moment. Ces six nouvelles aventures, de difficultés 1 à 3, vous propulsent du carnaval de Venise aux sarcophages égyptiens, du donjon à la cuisine, ou au fond de l'eau pour les plus téméraires.

Ed. : Space Cowboys

EN 3 MOTS : COOPÉRATIF - ESCAPE GAME - TÉLÉPHONE

+ 10 ans
30-45 min
2 à 6 joueurs



Stand 19

SUSHI GO PARTY ! POUR LES AFFAMÉS DE JEUX !

Récupérez les cartes spécialités culinaires de votre voisin, gardez-en une, et faites passer celles qui restent à l'autre voisin. Vous vous constituez ainsi le meilleur plateau avec des collections de sashimis, des majorités de makis, des soupes misos uniques, du wasabi qui triple les sushis... Ce jeu contient trois fois plus de spécialités que dans *Sushi go*.

Ed. : Cocktail games • Aut. : Phil Walker-Harding • Illust. : Nan Rangsima
EN 3 MOTS : COMBINAISON - DRAFT - CARTES

+ 8 ans
30 minutes
2 à 8 joueurs



Stand 101

CYRANO QUE VOTRE PLUME DEVienne PANACHE !

Vous participez à un concours de poésie : à chaque tour, les dés indiquent le thème du poème ainsi que les rimes à respecter. Vous obtiendrez des points pour votre originalité et de la part des autres concurrents, séduits par vos vers.

Ed. : GRRRE Games • Aut. : Angèle et Ludovic Maublanc
• Illust. : Camille Chaussy

EN 3 MOTS : POÉSIE - CRÉATIVITÉ - DÉS

+ 10 ans
45 minutes
3 à 9 joueurs



Stand 54

COMPlices CAMBRIOLEURS LOUCHES, NE LOUCHEZ PAS !

Vous cambriolez un manoir, mais les trésors sont protégés par un système sophistiqué : des lasers rouges et bleus. Un joueur enfile des lunettes rouges, tandis que l'autre en met des bleues. Vous devez donc vous aider en indiquant à votre complice les lasers qu'il ne voit pas. Pas le temps de traîner...à la fin du sablier, la police arrive.

Ed. : Oldchap games • Aut. : Antonin Boccara, Arthur Anguilla, Jules Messaud
• Illust. : Pauline Berdal

EN 3 MOTS : COOPÉRATIF - 2 JOUEURS - SABLIER

+ 10 ans
20 minutes
2 joueurs

echoes

JEU D'ENQUÊTE AUDIO

Écoutez les échos du passé
et résolvez le mystère

Ravensburger

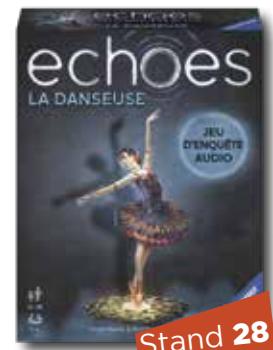
**DEXTERITY JANE****JEU DE MAIN, JEU DE VILAIN !**

Dans le saloon, l'ambiance est tendue, les revolvers sont sortis et les joueurs échauffent leurs doigts. Vous révélez des jetons représentant des mains avec des doigts repliés. Vous devez, le plus rapidement possible, replier vos doigts comme sur l'ensemble des jetons. Ne confondez pas la main gauche avec la droite !

Éd. : Sit down • Aut. : Olivier Mahy • Illust. : Alexandre Bonvalot

EN 3 MOTS : DEXTÉRITÉ - RAPIDITÉ - OBSERVATION

+ 8 ans
20 minutes
2 à 9 joueurs

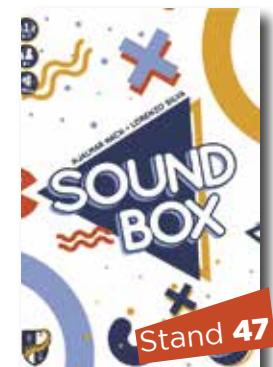
**ECHOES - LA DANSEUSE****JOUEZ SUR VOS DEUX OREILLES**

Le fantôme de la jeune danseuse hante la maison. Heureusement, vous possédez un pouvoir spécial pour l'aider à trouver le repos : grâce à l'application téléphonique, vous scannez les objets pour entendre les voix du passé. Vous pouvez ainsi, tous ensemble, mener l'enquête et reconstituer les événements.

Éd. : Ravensburger • Aut. : Matthew Dunstan, Dave Neale • Illust. : m81 Studio

EN 3 MOTS : COOPÉRATIF - ENQUÊTE - AUDIO

+ 14 ans
45-60 min
1 à 6 joueurs

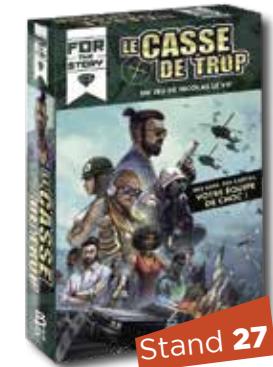
**SOUND BOX****DES BRUITS QUI COURENT...**

Durant treize secondes, les joueurs incarnent des Bruiteurs : chacun imite un bruit (bowling, chaudron, rembobinage...) créant ainsi un grand capharnaüm ! Un joueur, dans le rôle de l'Auditeur, doit identifier ces bruits au milieu d'une liste. Un autre joueur, nommé Magnéto, peut aussi répéter les bruits entendus pour aider l'Auditeur.

Éd. : iello • Aut. : Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
• Illust. : N. Vassali, A. Delbono, R. Otto

EN 3 MOTS : COOPÉRATIF - RÔLE - AUDIO

+ 8 ans
30 minutes
4 à 7 joueurs

**LE CASSE DE TROP****RÉVÉLATIONS EN CASSE... CADE**

Chaque joueur incarne l'un des bandits qui ont participé au casse du siècle. Mais l'un d'entre vous est une balance ! Vous discutez, vous questionnez, vous vous défendez pour trouver le traître. Pour varier les scénarios, le jeu propose dix butins, dix personnages et une multitude de questions.

Éd. : Bragelonne • Aut. : Nicolas Le Vif • Illust. : The Creation Studio

EN 3 MOTS : RÔLE - NARRATIF - POLICIER

+ 14 ans
30 minutes
3 à 6 joueurs

Un jeu de
Phil Vizcarro

Illustré par
Tim Chiesa
Josselin Grange

ZOKU

cet été, c'est la saison de la châtaigne !



PAQUET DE CHIPS UN JEU BIEN SALÉ

L'apéro commence par un tirage de quelques chips (celles à l'aubergine sont plus rares qu'à la carotte) et de six objectifs personnels. Chacun défausse alors deux objectifs. Quelques chips sont ajoutées et encore un objectif retiré. Dernier tirage de chips ! Deux des objectifs comptent en positif et un en négatif (s'il est réalisé).

Ed. : Mixlore • Aut. : Mathieu Aubert et Théo Rivière • Illust. : Hervine Galliou
EN 3 MOTS : OBJECTIFS - TIRAGE - APÉRO

+ 8 ans
15 minutes
2 à 5 joueurs



SPLIT IT NE SOYEZ PAS TROP GOURMANDS...

Le joueur actif sépare la rangée de cartes révélées en trois zones. Chaque joueur indique secrètement la zone qu'il souhaite. Les zones désirées par plusieurs joueurs ne sont pas attribuées, mais sont redistribuées. À la fin de la pioche, le joueur avec la majorité de 2 marque deux points, et ainsi de suite...

Ed. : Piatnik • Aut. : Igor Ganzha • Illust. : non indiqué
EN 3 MOTS : BLUFF - MAJORITÉS - CARTES

+ 8 ans
15 minutes
2 à 4 joueurs

AVE CÉSAR CEUX QUI VONT JOUER TE SALUENT !

Les cartes illustrent les différentes façons de se saluer dans le monde. Votre objectif est de vous débarrasser de toutes vos cartes, face cachée, en valeur croissante, parfois en mentant. Si vous êtes démasqué, vous devrez mimer votre carte. Un joker permet d'utiliser la langue des signes.

Ed. : Okopix • Aut. : Céline Aho-Nienne • Illust. : Les Frères Michel
EN 3 MOTS : BLUFF - LANGUE DES SIGNES - CARTES

+ 8 ans
15 minutes
2+ joueurs

NOT NOT UN JEU POSITIF !

Not Not consiste à diriger un bonhomme de salle en salle suivant les consignes des dés : si le dé indique Jaune, même écrit en vert, il faut taper sur la salle jaune. Mais si l'autre dé indique Pas, alors il ne faut pas taper sur la salle jaune. La double négation Pas Pas annule la négation, mais pas la triple. Simple mais trompeur...

Ed. : Igiari • Aut. : Alt Shift • Illust. : Mathias Baglioni
EN 3 MOTS : RAPIDITÉ - ÉVOLUTIF - CARTES

+ 14 ans
20 minutes
2 à 8 joueurs



Stand 41

Vous aimez Dixit ?

Oui, j'adore !

Je ne sais pas

Non, pas vraiment

ALORS VENEZ TESTER



Une mécanique différente pour de nouvelles sensations de jeu, dans le fabuleux univers *Dixit* !



Nominé aux
trophées Editeurs
2022 Catégorie
Divertissement

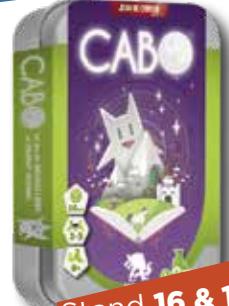
En famille ou entre amis,
venez jouer notre stand



f t y i w

www.libellud.com

Paris
est
Ludique !



avant-première

CABO

DRÔLE DE NOM POUR UNE LICORNE !

Vous partez tous à la recherche de la licorne. Vos quatre cartes, face cachée, indiquent à quelle distance elles se trouvent. À chaque tour, vous piochez une carte, que vous échangez avec l'une des vôtres ou dont vous utilisez le pouvoir. L'objectif final est d'avoir le plus petit score pour être le plus près de *Cabo*.

Éd. : Origames • Aut. : Melissa Limes & Mandy Henning • Illust. : Agus Muqith

EN 3 MOTS : POUVOIR - MÉMORISATION - CARTES

+ 8 ans
20 minutes
2 à 5 joueurs



SIMILO : HARRY POTTER IL N'EN RESTERA QU'UN

Un joueur fait deviner aux fans de la saga un personnage parmi douze révélés. À chaque tour, il révèle un nouveau personnage en précisant s'il n'a aucun rapport, ou s'il a un rapport, avec celui qui est recherché. *Similo* est une gamme de petits jeux rapides avec la même mécanique, mais des thèmes variés (histoire, monstre, animaux...).

Éd. : Gigamic • Aut. : Hjalmar Hach, Pierluca Zizzi & Martino Chiacchiera • Illust. : Naïade

EN 3 MOTS : DÉDUCTION - OBSERVATION - COOPÉRATION

+ 7 ans
10 minutes
2 et + joueurs



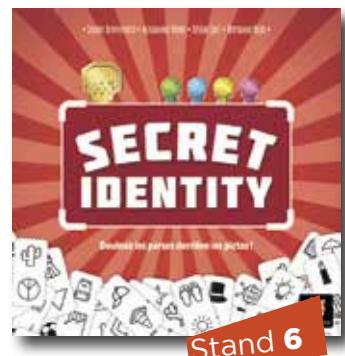
LE JEU DU DOIGT ! À DEUX DOIGTS DE LA VICTOIRE...

Une carte bouton est révélée pour activer un pouvoir comme voler des cartes ou poser un deuxième bouton. Tous les joueurs posent un index sur chaque bouton. Les joueurs qui le souhaitent retirent leur doigt au moment précis où le joueur actif annonce le nombre de doigts restants. S'il a juste, il emporte la carte.

Éd. : Lumberjack • Aut. : Florian Sirieix et Benoit Turpin • Illust. : Mohamed Chahin

EN 3 MOTS : MINIMALISME - pari - CARTES

+ 8 ans
10 minutes
2 à 5 joueurs



SECRET IDENTITY LES PICTOS RÉVÈLENT LES PERSONS

Céline Dion ? Lara Croft ? Faites deviner votre personnage en choisissant les pictogrammes adaptés. Devinez également les personnages qui se cachent derrière vos adversaires à l'aide de leurs pictogrammes. Économisez vos pictogrammes, car vous n'en obtiendrez pas de nouveaux au cours des quatre manches de la partie.

Éd. : Funnyfox • Aut. : J. Benvenuto, A. Droit, K. Jost, B. Roux • Illust. : Alain Boyer

EN 3 MOTS : SIMULTANÉITÉ - CÉLÉBRITÉS - PICTOGRAMMES

+ 10 ans
30 minutes
3 à 8 joueurs



MONIQUE

ELLE SEMBLAIT SI GENTILLE...

Pour vous débarrasser d'une carte, il suffit qu'elle ait un point commun avec celle du joueur précédent. Si le rapport n'est pas évident, à vous de faire preuve de persuasion ou d'humour. Mais les cartes *Monique* vont ajouter leur grain de sel. Attention ; les cartes rouges sont réservées aux adultes !

Éd. : Bakakou • Aut. : Bakakou • Illust. : Slaps Production

EN 3 MOTS : HUMOUR - ARGUMENTER - CARTES

+ 16 ans
20 minutes
3 à 12 joueurs



MAUDIT MOT DIT CHAT SACHANT CHASSER SES ASSOCIATIONS !

Faites deviner un mot en utilisant des indices. Mais uniquement le nombre exact d'indices, sous peine de donner ses points à un adversaire. De plus, éviter la malédiction du chat noir en écartant les faux indices, ainsi que les cartes mauvais sorts. La boîte du jeu circule entre les joueurs, avec ses vilains chats.

Éd. : Cocktail Games • Aut. : Laurent Prin, Nathalie et Rémi Saunier • Illust. : Laura Michaud

EN 3 MOTS : MOT SECRET - ASSOCIATION D'IDÉES - CARTES

+ 12 ans
20 minutes
3 à 6 joueurs



LES TONTONS, ÉPARPILLÉS FAÇON PUZZLE « FAUT RECONNAÎTRE... C'EST DU BRUTAL »

OUI « LE MEXICAIN » vient de passer l'arme à gauche et vous incarnez l'un des malfrats parisiens qui veulent chaussier ses souliers vernis... à vous de prouver que vous êtes la bonne pointure ! À chaque tour de jeu, vous choisissez tous secrètement un lieu disponible à visiter et une action à y entreprendre. Lorsque vous révélez vos choix, vous vous demandez pourquoi il y a autant de monde dans la cuisine de la Villa ? Évidemment, CINQ biftons, avec ou sans faux billets, ça attise la convoitise ! Heureusement que vous avez choisi la carte « Bourre-pif » pour vous débarrasser d'un concurrent gênant et vous mettre plein d'oseille dans les paluches ! Attention toutefois que son tempérament ne le force pas à vous envoyer son porteflingues avec le « Terminus des prétentieux » pour vous éliminer lors d'un prochain tour ! Savoir bien se placer et éliminer la concurrence au moment opportun, surtout avec l'aide d'alliés de circonstance bien manipulés, sera le gage du succès !

Au septième tour, les cloches du mariage de la fille du Mexicain sonneront la fin des règlements de compte et tous reconnaîtront la main mise du plus riche sur le fonds de commerce du défunt.

Éd. : Ajax Games • Aut. : Pascal Bernard • Scén. : Philippe Chanoinat • Illust. : Charles Da Costa

EN 3 MOTS : BLUFF - GESTION DE MAIN - PROGRAMMATION

+ 10 ans
30/45 min
3 à 6 malfrats



Stand Carré Histoire



À l'heure actuelle,
il est encore temps
de rejoindre
l'aventure en visitant
la page dédiée au
projet sur le site
de l'éditeur :
the-red-joker.com



Publipublicationnel

VOILÀ un jeu d'un genre inattendu inaugurant la création d'une nouvelle gamme produite par les éditions The RED JOKER. Chaque joueur, ici, devra prendre en main une Organisation chargée de découvrir la cause de mystérieuses disparitions récemment constatées dans la mégapole de NEW EDEN.

Pour y parvenir, chacun recrute une équipe d'Agents et les envoie dans les quartiers de la ville afin d'amasser un maximum d'indices.

Il s'agira d'équiper vos Agents en armes, en véhicules ou en matériels cybernétiques. Il faudra optimiser leurs compétences et les faire évoluer dans le monde ouvert qu'est NEW EDEN.

Mais attention ! Dans cette capitale futuriste, le danger est permanent.

À tout moment, la vie d'un enquêteur peut être remise en question...

Les séquences de combat semblent fluides et intuitives tout en développant un aspect tactique important où le choix des différentes armes se révélera prépondérant.

L'éditeur sort des sentiers battus et nous propose un jeu mêlant gestion d'équipe et dynamique des combats tactiques.

L'immersion dans un monde ouvert à la sauce Cyberpunk semble bien réussie et l'idée d'avoir à gérer son équipe de personnages est tout à fait alléchante : allez-vous réunir une équipe d'enquêteurs spécialisés dans la négociation ? Recrutez-vous des génies informatiques infiltrant les méandres de la matrice ? Ou encore, allez-vous engager une bande de mercenaires sachant utiliser la panoplie des multiples types d'armes ?

Finalemant, peut-être, ferez-vous un mélange de tout cela ?

Les Agents des Organisations pourront réaliser une kyrielle d'actions comme se divertir, conduire, pirater, acheter, enquêter ou combattre, bien sûr, afin de découvrir et résoudre le mystère que propose le jeu.

Les extensions agrandissent l'univers et vous amènent à sortir de la ville, à découvrir les quartiers chauds et à introduire les forces de police. Elles vous feront aussi, visiter le satellite où se sont retranchées les instances dirigeantes.

De plus, elles vous donneront la possibilité de jouer en mode solitaire.

OKKO CHRONICLES

LA GAMME Chronicles s'enrichit d'un nouveau jeu : *Okko Chronicles - Les Remparts de l'Empire* ! Après un premier jeu reprenant les principes du premier cycle de la bande dessinée éponyme, ce nouvel opus nous entraîne dans les montagnes enneigées de l'Empire du Pajan et nous engage à lutter contre une armée de morts-vivants qui cherche à submerger le monde des hommes !

Les principes des jeux Chronicles sont ici préservés et la gestion des héros reste la même que dans l'épisode précédent :

Chaque joueur incarne un Héros et doit gérer au mieux sa main de cartes permettant de modifier ses statistiques ou d'utiliser un effet spécial.

Cependant, plus d'enquêtes dans des palais feutrés, il va falloir maintenant, défendre des fortins mis à mal par des hordes de revenants.

Ceux-ci, guidés par un système de « tower defense » automatisé, font monter la tension d'une partie de manière fulgurante.

En outre, un ninja surnaturel, Tigre Noir, s'est introduit dans la place forte et constitue une autre menace à gérer pour le groupe de héros.

Si l'on rajoute les objectifs définis par chaque scénario, les joueurs ne devront pas ménager leurs efforts tant pour survivre que pour empêcher la fin de l'Empire du Pajan !



La boîte de base propose déjà plusieurs modes de jeu : Soit, il est possible d'organiser ses parties de manière classique en laissant un participant prendre le contrôle de Tigre Noir ; soit, il est prévu de jouer en mode coopératif voire totalement en mode solitaire !

Les extensions proposent de retrouver un nouveau Bunraku alors qu'une autre extension nous propose une campagne gigantesque nécessitant les éléments des cycles de l'eau et de la terre.

Les héros vont parcourir le Pajan en vue d'accomplir une Longue Quête. Cette aventure se rapproche d'une campagne de jeu de rôle où les décisions du groupe influent sur les événements.

À l'instar de Cyber Odyssey, il est encore possible de rejoindre l'aventure en visitant la page dédiée sur le site de l'éditeur : the-red-joker.com



niouzes//connasseurs



Tant qu'à être bien installé et en bonne compagnie, autant se faire plaisir. Si vous n'avez pas peur d'assimiler quelques règles et de vous triturer les méninges, foncez !

Connasseurs



LAST AURORA POUR GAGNER, COMMENCEZ PAR SURVIVRE...

Dans une région post-apocalyptique glacée, vous devez rejoindre l'Aurora pour survivre, dernier navire-brise-glace qui part vers le sud. Vous construisez et améliorez votre convoi : camion, conteneur pour stocker de la nourriture, mitrailleuse... Principalement, vous recrutez des survivants, car les radiations les exterminent !

Éd. : Matagot • Aut. : Mauro Chiabotto • Illust. : Davide Corsi

EN 3 MOTS : COURSE - AFFRONTEMENT - SURVIE

+ 14 ans
60 minutes
1 à 4 joueurs

Stand 79



FONDATEURS DE TEOTIHUACAN UNE PYRAMIDE D'ACTIONS !

La ville de Teotihuacan restera dans l'Histoire, mais pour l'instant il vous faut la construire avec sa pyramide au centre. Sur votre plateau personnel, placez les bâtiments, obtenez des ressources et recouvrez les zones avec les masques. Surveillez votre architecte qui se promène, limitant les lieux constructibles.

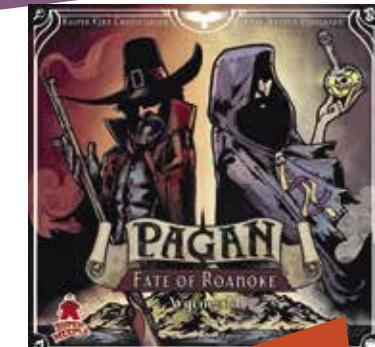
Éd. : Pixie Games • Aut. : Filip Glowacz
• Illust. : C. de Leon, O. Stamoglou, A. Zawada

EN 3 MOTS : CONSTRUCTION - DISQUE ACTION - POSE DE TUILES

+ 14 ans
60 minutes
1 à 4 joueurs

Stand 24

connasseurs



avant-première

PAGAN : FATE OF ROANOKE

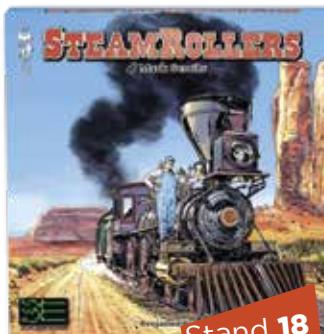
LE RITUEL OU LE BÛCHER ?

Un joueur incarne un chasseur de sorcières et l'autre une sorcière ! Votre objectif et vos cartes sont donc différents. Neuf cartes villageoises se trouvent entre les joueurs : la sorcière se cache derrière l'un d'eux et les utilise pour réussir son rituel, alors que le chasseur cherche des indices pour tuer la sorcière, si possible sans se tromper !

Éd. : Super Meeple • Aut. : Kær Støgaard, Kasper Kjaer Christiansen
• Illust. : Maren Gutt

EN 3 MOTS : DUEL - ASYMÉTRIQUE - DECK

+ 12 ans
30-60 min
2 joueurs



Stand 38

STEAMROLLERS ROLL & RAIL !

La voie ferrée relie depuis peu l'est à l'ouest des États-Unis. En tant qu'entrepreneur, vous participez à ce formidable développement. Il existe quatre façons d'utiliser un dé : dessiner une voie de chemin de fer sur sa feuille, améliorer sa locomotive, livrer des ressources sur le plateau central, ou récupérer un bonus.

Éd. : Flatlined Games • Aut. : Mark Gerrits • Illust. : Benjamin Beneteau

EN 3 MOTS : ROLL & WRITE - ÉVOLUTIF - LIVRAISON

+ 10 ans
30 minutes
1 à 5 joueurs



Stand 5

NORTHGARD : UNCHARTED LANDS À UNE CARTE DE LA VICTOIRE...

Les guerriers, fiers et braves, découvrent les nouveaux territoires, s'emparent de leurs ressources et n'hésitent pas à attaquer leurs adversaires. Seule la gloire les intéresse ! Vous jouez quatre cartes par tour pour vous déplacer, attaquer, révéler de nouvelles tuiles, construire... Sans oublier de nourrir vos partisans !

Éd. : Studio H • Aut. : Adrian Dinu • Illust. : Grosnez

EN 3 MOTS : DECK BUILDING - EXPLORATION - FIGURINES

+ 14 ans
60 minutes
2 à 5 joueurs



Stand 24

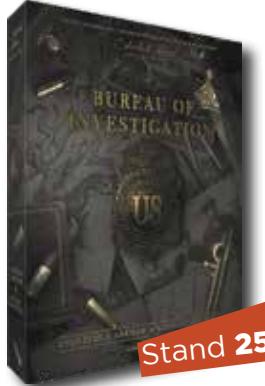
MILLE FIORI MILLE FOIS BIEN !

Devenez le meilleur verrier de la lagune en fabriquant et en vendant du verre : jouez une carte par tour pour placer un de vos jetons translucides sur le plateau pour marquer des points, et si possible ne pas en donner plus à vos concurrents. Faites partir vos bateaux, diversifiez vos fabrications, essayez diverses stratégies...

Éd. : Schmidt • Aut. : Reiner Knizia • Illust. : Stephan Lorenz

EN 3 MOTS : DRAFT - INTERACTION - PLACEMENT

+ 10 ans
60 minutes
2 à 4 joueurs



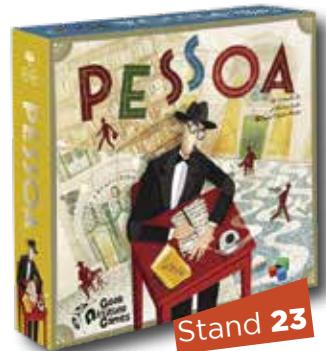
Stand 25

BUREAU OF INVESTIGATION UNE DURE ÉPREUVE POUR VOTRE SANTÉ MENTALE !

La mécanique est similaire à *Sherlock Holmes détective-conseil*, mais si le premier se base sur la logique, celui-ci se situe dans l'univers de Lovecraft : étranges, dimensions parallèles, voyage dans le temps, monstres.... Même si votre cerveau ne comprend pas tout, il faut faire preuve de logique pour mettre fin aux menaces indicibles.

Éd. : Space cowboys • Aut. : Grégory Privat
• Illust. : Bernard Bittler, Pascal Quidault, René Aigner
EN 3 MOTS : ENQUÊTES - CTHULHU - COOPÉRATIF

+ 14 ans
90 minutes
1 à 8 joueurs



Stand 23

PESSOA À PLUSIEURS DANS UNE TÊTE !

Pessoa est un poète portugais aux diverses personnalités. Vous incarnez l'une de celles-ci et déplacez votre meeple dans Lisbonne pour réaliser des actions : récupérer des fragments de poèmes dans les cafés, les agencer pour créer un poème sur la place Rossio ou récupérer des bonus à la librairie. Vous pouvez même prendre le contrôle de Pessoa !

Éd. : Geek Attitude Games • Aut. : Orlando Sà • Illust. : Marina Costa
EN 3 MOTS : POÈSE D'OUVRIER - COLLECTION - ARTISTE

+ 10 ans
45-65 min
1 à 4 joueurs



Stand 18

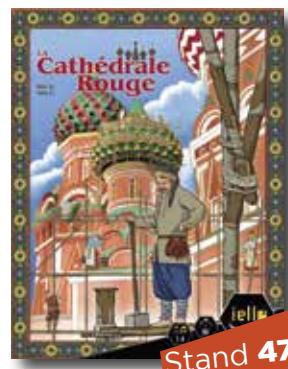
GUTENBERG UN JEU DE CARACTÈRE !

Très beau matériel : avec les lettres en bois, vous honorez les commandes pour gagner des florins, auxquels s'ajoutent des points si les encres sont colorées. Vous augmentez vos compétences (gravure, reliure...) et améliorez votre atelier pour les objectifs des mécènes. Les bonus asymétriques de départ pimentent chaque nouvelle partie.

Éd. : Granna • Aut. : Katarzyna Cioch, Wojciech Wiśniewski
• Illust. : Rafał Szłapa

EN 3 MOTS : PROGRAMMATION - ENCHÈRE - MATÉRIEL

+ 10 ans
60 à 120 min
1 à 4 joueurs



Stand 47

LA CATHÉDRALE ROUGE CONSTRUIRE PLUS POUR GAGNER PLUS !

Avec ce jeu de gestion, vous participez à la construction de la Cathédrale Rouge. La récupération de ressources dépend d'un déplacement de dé original. Ensuite, vous dépensez ces ressources pour construire la Cathédrale ou pour la décorer. Vous gérez vos ateliers, la place dans votre stock... Devenez le plus prestigieux des architectes !

Éd. : iello • Aut. : Sheila Santos, Israel Cendrero
• Illust. : Pedro Soto, Chema Román

EN 3 MOTS : CONSTRUCTION - MAJORITÉ - GESTION DE RESSOURCES

+ 10 ans
90 minutes
1 à 4 joueurs

VOUS SOUHAITEZ OUVRIR
UNE BOUTIQUE ?

TRAVAILLER DANS
UN UNIVERS LUDIQUE ?



REJOIGNEZ L'AVENTURE

Pour toutes informations, n'hésitez pas à nous contacter :
EMAIL : info@geekfactory.games



ANASTYR Vous incarnez un puissant héros d'un âge barbare oublié, quand la Méditerranée n'était pas encore une mer. Avec vos compagnons, vous partez pour une quête homérique dans ce jeu d'action et d'aventure coopératif inspiré des jeux vidéo de type Beat them All !

Paris ^{est} Ludique !

VENEZ DÉCOUVRIR 2 CHAMPIONS EXCLUSIFS !

Au cœur de la mêlée ! Ashanta et Rotilda, deux nouveaux champions de la Saison 2 de Super Fantasy Brawl, sont présentés pour la première fois et en exclusivité sur le stand de Mythic Games.

Vous pourrez les tester ainsi que d'autres champions à nos tables de démos tout au long du week-end !



SUPER FANTASY BRAWL Dans le monde de Fabulosa, une magie omnipotente a rendu obsolète tout conflit. Pour distraire le peuple, les mages primordiaux utilisent cette même magie pour remonter le temps, extraire du passé les plus grands des héros et les faire s'affronter dans l'arène. Quelle équipe de 3 Champions choisirez-vous ?

PROCHAINEMENT



PERLADÖRA UNE PERLE DE JEU !

Dans le lagon, les tribus se disputent les lieux de pêche des perles. À tour de rôle, les joueurs placent un jeton pêcheur face cachée ou deux pontons pour délimiter les espaces de pêches. À la fin, les jetons pêcheurs sont révélés dans chaque espace de pêche, car le joueur majoritaire y emporte toutes les perles présentes.

Éd. : la Boîte de Jeu • Aut. : Christwart Conrad • Illust. : Mehdi Merrouche
EN 3 MOTS : MAJORITÉ - CACHÉ - ÉQUIPE

+ 10 ans
30 minutes
2 à 4 joueurs

AETHERYA CRÉATEUR DE MONDE LUDIQUE !

Tout est à construire dans votre royaume : les montagnes, les plaines, les tribus de gobelins, les campements d'elfes... À chaque tour vous piochez une carte et la placez sur votre royaume, mais les nains veulent des montagnes et les dragons ont besoin de deux peuples identiques pour être domptés. Pourrez-vous tous les satisfaire ?

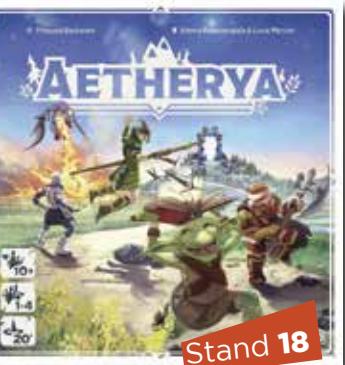
Éd. : Nostromo Edition • Aut. : François Bachelart
• Illust. : Emma Rakatomala & Lucie Mercier
EN 3 MOTS : PLACEMENT - ÉVOLUTIF - CARTES

WELCOME TO THE MOON POUR ATTEINDRE LES ETOILES...

Par l'auteur du célèbre jeu *Welcome to...* ce nouvel opus utilise la même règle, légèrement modifiée. En fait, ce jeu en contient huit, utilisant des règles similaires, mais de difficulté croissante au cours de la campagne. Ainsi, vous faites décoller la fusée pour commencer, la deuxième partie vous permet d'atteindre la lune...

Éd. : Blue Cocker • Aut. : Alexis Allard, Benoit Turpin • Illust. : Anne Heidsieck
EN 3 MOTS : FLIP & WRITE - CAMPAGNE - ÉVOLUTIF

+ 10 ans
20 minutes
1 à 6 joueurs



Stand 18



Stand 31

AGARTHA PAR LE POUVOIR DE L'ENCHÈRE !

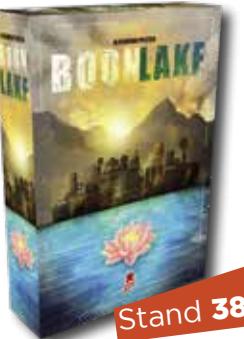
Pour trouver l'héritage de votre ancêtre, placez vos jetons d'enchère aux bons endroits afin d'obtenir des cartes à ranger dans vos zones : lieux, village ou explorations. Agencez au mieux toutes vos cartes, utilisez vos points d'enchère pour les déplacer ou en gagner de nouvelles et accéder au monde perdu d'Agartha.

Éd. : 404 on board • Aut. : Nicolas Melet & Jérôme Soleil
• Illust. : Jérôme Leon
EN 3 MOTS : ENCHÈRE - COLLECTION - VIKINGS

+ 10 ans
30-45 min
2 à 4 joueurs



Stand 78



BOONLAKE

LE LONG DU FLEUVE PEU TRANQUILLE...

Développez une civilisation dans la région abandonnée de Boonlake : explorez, construisez, produisez... À chaque tour, le joueur actif choisit son action, ainsi que deux actions extrêmement stratégiques, car les adversaires en bénéficient aussi. Puis son bateau descend le fleuve, donnant des bonus, provoquant des scorings et rapprochant de la fin du jeu.

Éd. : Super Meeple • Aut. : Alexander Pfister • Illust. : Klemens Franz
EN 3 MOTS : GESTION - DÉVELOPPEMENT - INTERACTION

+ 14 ans
40 minutes
1 à 4 joueurs



Stand 26



Stand 70

IKI UN JEU TOUT FEU TOUT FLAMME !

Vivez une année à Edo en recrutant vos artisans et en protégeant leurs échoppes des incendies. Vous vous promenez dans la grande rue pour acheter du poisson ou des sandales, ainsi que du riz pour nourrir vos artisans. En contrepartie, ils vous fournissent des ressources à la fin de chaque saison, y compris à la retraite !

Éd. : Sorry we are French • Aut. : Koota Yamada • Illust. : David Sitbon
EN 3 MOTS : COLLECTIONS - DÉPLACEMENT - RESSOURCES

+ 14 ans
60-90 min
2 à 4 joueurs



Stand 30

LIVING FOREST LES ANIMAUX SONT NOS AMIS...

La forêt est en danger. Heureusement, vous êtes les esprits de la nature qui vont la sauver ! Vous révélez les animaux gardiens de votre deck jusqu'à obtenir au maximum trois solitaires. Grâce à leurs symboles, vous arrêtez les incendies, vous recrutez de nouveaux animaux et vous plantez un arbre sacré. Trois objectifs différents apportent la victoire.

Éd. : Ludonaute • Aut. : Aske Christiansen • Illust. : Apolline Etienne
EN 3 MOTS : DECK - STOP OU ENCORE - 3 FIN

+ 10 ans
40 minutes
2 à 4 joueurs

SYLVE IL N'Y A PLUS DE SAISONS !

Les saisons, le jour et la nuit... tout se mélange ! En plaçant judicieusement vos dés, vous tentez de reprendre le contrôle de la Sylvé. Vous apprivoisez également des animaux des bois pour gagner des points ou des pouvoirs. Avec les ressources récupérées par vos dés, vous préparez des potions qui modifient les dés.

Éd. : Catch Up Games • Aut. : Stevo Torres
• Illust. : Jake Morrison & Andrew Thompson
EN 3 MOTS : DÉS - PLACEMENT - RESSOURCES

+ 10 ans
60 minutes
2 à 4 joueurs

**ORICHALQUE****UN JEU TITANESQUE !**

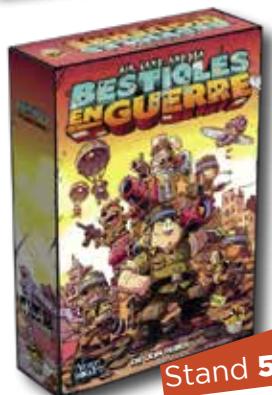
Les eaux submergent l'Atlantide ! Vous préparez de nouvelles terres pour accueillir les Atlantes : à chaque tour, vous prenez une carte action associée à un nouveau territoire. Celui-ci va vous procurer des ressources... ou attirer des monstres. Après vous en être débarrassé, vous construisez des monuments pour la victoire.

Éd. : Catch Up Games • Aut. : Bruno Cathala, Johannes Goupy
• Illust. : Paul Mafayon

EN 3 MOTS : EXPLORATION - EXPLOITATION - EXTERMINATION

+ 12 ans
45 minutes
2 à 4 joueurs

Stand 30

**AIR, LAND & SEA :
BESTIOLES EN GUERRE**
**COUPS DE COCHONS
AUTORISÉS !**

Le conflit fait rage sur les trois fronts : les cartes Air, Terre et Eau se trouvent entre les deux joueurs. Vous cherchez à remporter ces terrains en plaçant vos cartes face visible pour activer un pouvoir et obtenir la majorité. Jouer face cachée est moins fort mais bien stratégique. Se retirer peut éviter une lourde défaite !

Éd. : Lucky Duck Games • Aut. : Jon Perry • Illust. : Derek Laufman

EN 3 MOTS : DUEL - MAJORITÉ - CARTES

+ 10 ans
15-30 min
2 joueurs

Stand 51

**BRIAN BORU**
BRIAN IS IN IRELAND!

L'Irlande a besoin d'un chef, vous souhaitez que ce soit vous ! Pour arriver à vos fins, battez-vous contre les Vikings, assurez-vous des soutiens utiles en arrangeant de beaux mariages, construisez des monastères, réclamez des villes... Pour cela, après le draft, jouez une carte soit pour remporter un territoire, soit pour ses bonus.

Éd. : Origames • Aut. : Peer Sylvester • Illust. : Deirdre de Barra

EN 3 MOTS : MAJORITÉS - DRAFT - CONQUÊTE

+ 14 ans
60 minutes
3 à 5 joueurs



BRIAN BORU

RIVALITY
ACCIO GOLEM !

La source de mana est un lieu magique primordial, du coup vous vous battez pour la posséder ! Chaque joueur déplace ses golems grâce à un placement de tuile : chaque tuile indique une direction, une distance, ainsi qu'un nombre de golems à envoyer pour gagner les majorités. Une bonne stratégie gagnera contre la force des golems !

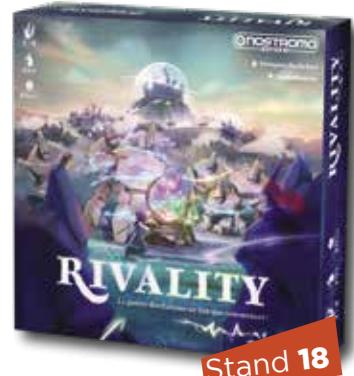
Éd. : Nostromo Éditions • Aut. : François Bachelart
• Illust. : Lucie Mercier

EN 3 MOTS : MAJORITÉS - POSE DE TUILE - ÉVOLUTIF

+ 10 ans
20 minutes
1 à 4 joueurs



RIVALITY

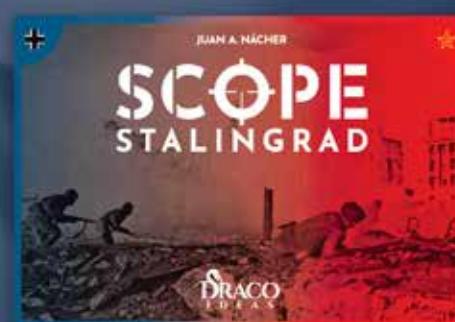


Stand 18



Nouvel éditeur, nouveaux défis !

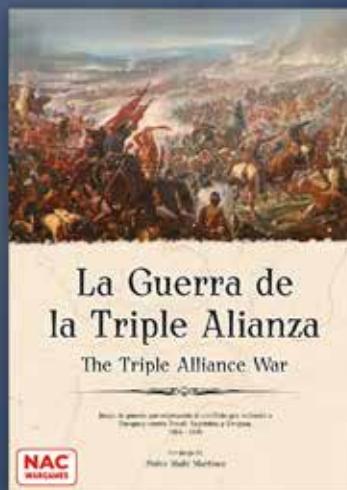
Pourrez-vous trouver
la Victoire ?



Scope Stalingrad



Clash of the Ardennes



La Guerra de
la Triple Alianza

The Triple Alliance War

Bientôt dans vos
boutiques du

RÉSEAU
TRAJAN

Jeux en version
française

Jeux d'Histoire

Stand Carré Histoire

SCOPE STALINGRAD**VERDUN SUR VOLGA**

Deux équipes de snipers s'affrontent dans les ruines de Stalingrad. Il faut débusquer et éliminer les snipers adverses avant d'être repérés par eux. Un jeu de stratégie et de bluff, rapide et facile à prendre en main, avec différents niveaux de difficulté qui va vous faire revivre la tension des tireurs embusqués.

Éd. : Semper Victor Publishing • Aut. : Juan A. Nacher
• Illust. : Matias Cazola

LA GUERRE DE LA TRIPLE ALLIANCE**LE PARAGUAY N'EST PLUS CE QU'IL ÉTAIT**

Ce jeu reconstitue une guerre méconnue qui a vu le Paraguay affronter ses voisins entre 1865 et 1875. Le conflit est totalement asymétrique ; le Paraguay, beaucoup plus puissant au début, doit gagner avant que ses 3 adversaires, plus nombreux, aient le temps de mobiliser. Une véritable initiation simple et accessible aux jeux d'histoire.

Éd. : Semper Victor Publishing • Aut. : Pedro Inaki Martinez
• Illust. : Joao Duarte Silva

OPÉRATION COMMANDO 2 – SAINTE-MÈRE-ÉGLISE FRÈRES D'ARMES

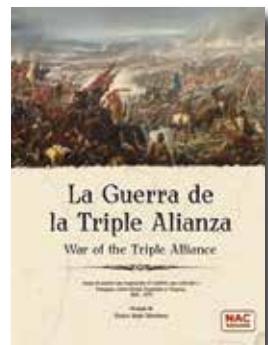
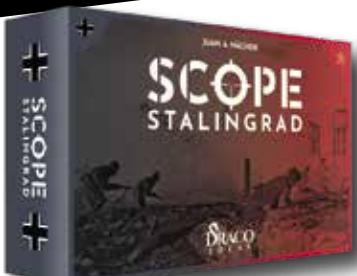
Le jeu retrace les combats entre les parachutistes américains des 82^e et 101^e divisions aéroportées et les troupes allemandes autour de Utah Beach. Le jeu reprend le système simple et intense du premier opus Pegasus Bridge : chaque carte jouée compte et il faut savoir mesurer les risques et oser pour gagner.

Éd. : Ajax Games • Aut. : Pascal Bernard, Pierre-Olivier Barome
• Illust. : Nicolas Jamme

CLASH OF THE ARDENNES**LE DERNIER pari d'HITLER**

Hiver 1944. Alors que les Américains sont aux portes du Reich, Hitler lance l'offensive qui doit permettre de refouler les alliés. Le jeu recrée la mythique bataille pour Bastogne. Chaque camp dispose d'un objectif secret et devra utiliser au mieux ses troupes, mais aussi savoir tromper son adversaire pour gagner la bataille.

Éd. : Semper Victor Publishing • Aut. & Illust. : Elwin Klappe

**NAPOLEON 1815****WATERLOO ! WATERLOO ! WATERLOO ! MORNE PLAINE**

Troisième opus de la série dédiée à Napoléon, le jeu propose de revivre la bataille qui a forgé l'histoire de l'Europe et laisse les joueurs libres grâce à un système très simple d'activation de troupes, les cartes "Bataille" rajoutent l'aléa du combat. Le temps joue contre Napoléon, vaincra-t-il avant l'arrivée de Blücher ?

Éd. : Shakos • Aut. : Denis Sauvage • Illust. : Nicolas Treil

+ 14 ans
60-120 min
2-3 joueurs

IMPERIAL STRUGGLE**LE CHOC DES TITANS**

La France et la Grande-Bretagne s'affrontent sur plus d'un siècle (1697-1789) au cours du premier véritable conflit pour la domination mondiale. Reprenant le système de son illustre prédecesseur, Twilight Struggle, chaque camp doit gérer son empire à tous les niveaux – économie/militaire/diplomatie – pour remporter la victoire.

Éd. : Nuts Publishing • Aut. : Ananda Gupta, Jason Matthews
• Illust. : Terry Leeds

+ 14 ans
120-240 min
2 joueurs

RACE TO MOSCOW**UNE VILLE TROP LOIN**

Hiver 1941. 3 groupes d'armées allemandes, chacun joué par un joueur, affrontent l'armée soviétique et surtout le redoutable hiver russe sur leur route vers Moscou. Un seul joueur gagnera si Moscou est prise, mais les joueurs doivent coopérer pour défaire l'armée russe, jouée par le système, qui menace de couper le ravitaillement.

Éd. : Asyncron • Aut. : Waldek Gumienny
• Illust. : Bartek Jedrzejewski, Grzegorz Ryszko

+ 14 ans
90-120 min
1-4 joueurs

**VERDUN 1916 ENFER D'ACIER
PUTAIN DE GUERRE !**

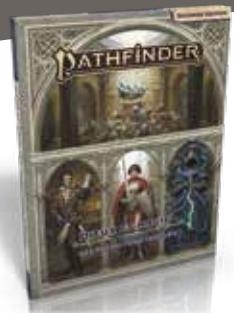
Un jeu magnifiquement illustré par Tardi, grand spécialiste de la BD sur la 1^{re} guerre mondiale. Le jeu permet de revivre de façon simple la bataille la plus mythique – et la plus sanglante – du conflit. À chaque tour, chaque camp doit gérer au mieux sa main de cartes afin de déclencher offensives ou événements au bon moment.

Éd. : Fellowship of Simulations • Aut. : Walter Vejdovsky
• Illust. : Sébastien Brunel, Jacques Tardi

+ 14 ans
60-240 min
2 joueurs

Jeux de rôle

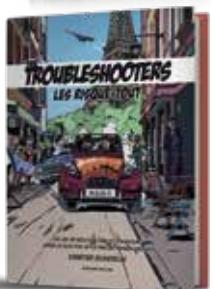
Stand 6



PATHFINDER SECONDE ÉDITION BONNE CRISE DE FOI

Dieux et magie des Prédications perdues sont le supplément sur les principales divinités du monde de *Pathfinder*, la façon dont elles expriment leur agrément ou leur colère, ainsi que les règles d'une centaine d'autres dieux et philosophies. Trouvez la cause qui correspond le mieux à vos convictions et mettez armes et magie à son service !

Black Book Éditions



THE TROUBLESHOOTERS - LES RISQUE-TOUT TINTIN ET SPIROU FONT DU JDR

Découvrez le premier jeu de rôle inspiré des BD franco-belges des années 60, comme *Gil Jourdan*, *Ric Hochet* ou *Spirou et Fantasio* ! Partez à la recherche d'un temple enfoui dans la jungle, retrouvez un U-Boot disparu, contrez les plans machiavéliques d'un espion infiltré et sauvez le monde d'organisations criminelles dans le plus pur style des héros de notre enfance.

Arkhan Asylum Publishing



KIT D'INITIATION STAR WARS, AUX CONFINS DE L'EMPIRE L'AVENTURE CLÉ EN MAIN

Cette boîte remplie de matériel prend joueurs et maître de jeu par la main pour que votre première partie dans l'univers de *Star Wars* soit mémorable. Au menu, des personnages héroïques (dans la veine de Chewie et Han Solo) mais pas que !, de la bagarre, des poursuites, de la discréption et un peu de discussion. Signalons que le système de jeu utilise les dés pour enrichir la narration (une action ne se résume plus à une réussite ou à un échec).

Edge Studio



BOÎTE DE BASE L'APPEL DE CTHULHU L'HORREUR DANS LES ANNÉES 20

Cette version d'initiation du grand classique (LE jeu d'enquête et d'action dans l'univers du mythe de Cthulhu) promet tout d'abord une expérience solitaire puisqu'un des livrets de cette boîte est un livre dont vous êtes le héros. Il permet ainsi de mieux appréhender le type d'aventure à vivre : des demeures lugubres, des individus louche et surtout une bonne dose d'ambiance horrifique. Le reste est plus classique (personnages prêts à jouer, aides de jeu, plans, etc.), sans oublier trois aventures aussi copieuses que variées.

Edge Studio



MUTANTS & MASTERMINDS TOUT LE MONDE EN SLIBARD !

Le jeu de rôle en collants moulants qui manquait en France : incarnez des héros dotés de super-pouvoirs dans un monde de brutes destructrices et de vilains perfides. Le *Manuel du Héros*, livre de base de *Mutants & Masterminds*, est accompagné d'un écran, de suppléments, de scénarios et d'accessoires !

Black Book Éditions



COMMANDO BARBARE LE MAL EST DE RETOUR

Commando Barbare est un jeu de rôle *fantasy* imaginé par Joann Sfar et Nicolas Kéramidas. Partez à l'aventure dans un monde où rien ne fonctionne... Toutes les horreurs d'antan cachées sous le tapis ne demandent qu'à ressurgir. Et quand ce sera le carnage, mieux vaudra avoir la hache bien affûtée !

Black Book Éditions



MIDNIGHT ET SI SAURON AVAIT GAGNÉ ?

Ce tout nouvel ouvrage est un décor de campagne pour le célèbre système de jeu *D&D5*. *Midnight* développe un imaginaire riche et engageant (une créature maléfique toute-puissante a vaincu les peuples libres, et les héros jouent des rebelles dans un univers terriblement sombre), et une mécanique modifiée juste ce qu'il faut pour servir la narration (entre autres, plus de prêtres, donc plus de *rappel à la vie*, ce qui donne envie de se la jouer discret).

Edge Studio



HISTORIA UN MONDE QUI A DU CHIEN ...

Historia est une campagne pour la 5^e édition du plus connu des jeux de rôle dans lequel vous pourrez découvrir la Vesterie, une contrée cruelle peuplée d'animaux anthropomorphes, d'intrigues et de complots, mêlant avec brio Renaissance italienne et *fantasy*.

Arkhan Asylum Publishing



FORBIDDEN LANDS LE JDR SE FAIT VINTAGE

Vauriens et pillards, partez explorer (entendez piller) les Contrées Interdites à la recherche de fortune et de gloire ! *Forbidden Lands* est un jeu de rôle dans la veine rétroclassique qui offre une approche moderne des JDR d'exploration des origines.

Arkhan Asylum Publishing

JEU

	Éditeur	Stand	P.
1001 îles	Ludonute	70	24
7 wonders architects	Repos Production	50	20
À la manière d'Arcimboldo	Bankiiiz éditions	55	14
Aetherya	Nostromo Editions	18	66
Agartha	404 on board	78	66
Akropolis	Gigamic	4	30
Allez les escargots	Ravensburger	28	12
Ave César	Mad Distribution	90	54
BabaOrum	Editions Victoire	68	22
Barrakuda	Helvetica	37	19
Bestioles en guerre	Lucky Duck Games	51	64
Block and Key	Lucky Duck Games	51	29
Boonelake	Super Meeple	38	67
Brian Boru	Origames	16&17	64
Brigands	Aspic Games	106	29
Bureau of Investigation	Space Cowboys	25	62
Ça suffit !	Don't Panic Games	89	49
Cabo	Origames	16&17	56
Captains' War	Bragelonne	27	19
Clash of the Ardennes	Semper Victor Publishing	CH	70
Club des aventuriers	Piatnik	37	22
Commando Barbare	Black Book Éditions	73	
Complices	Old Chap	54	50
Crach Octopus	Atalia	18	24
Cubosaures	Catch Up Games	30	24
Cyrano	Grrre Games	101	50
Detecteam Family	Lifestyle	55	14
Dexterity Jane	Sit Down!	22	52
Dollars Wanted	Huch!	18	49
Dungeons, Dice & Danger	Ravensburger	28	30
Echoes l'éclipse	Ravensburger	28	52
Ecosphère	Renegade France	16&17	28
Explore and draw - L'île des chats	Lucky Duck Games	51	23
Fairy Lights	Sit Down!	22	23
Fire & Stone	Super Meeple	38	19
Forbidden Lands	Arkhan Asylum Publishing	73	
Gamme Logic : Birds	Bankiiiz éditions	55	26
Glisse banquise	Blue orange	34	11
Glob' Animaux	Haba	12	11
Gutenberg	Granna	18	62
Hansel et Gretel	Atalia et Granna	18	12
Hidden leaders	Matagot	79	20
Historia	Arkhan Asylum Publishing	73	
Hoarders	Flatlined games	18	20
Iki	Sorry we are French	26	67
Imperial Struggle	Nuts Publishing	CH	71
Jamaïca : the crew	Space Cowboys	25	30
K3	Helvetica	37	25
L'Odyssee des grenouilles	Smartgames	11	14
L'Appel de Cthulhu - Boîte de base	Edge Studio		72
La Cathédrale Rouge	Iello	47	62
La fin des artichaux	Gigamic	4	22
La guerre de la Triple Alliance	Semper Victor Publishing	CH	70
Last Aurora	Matagot	79	60
Le casse de trop	Bragelonne	27	52
Le grand prix de Belcastel	Schmidt	24	11
Le jeu du doigt	Lumberjack Studio	75	56
Les Aventuriers du Rail : San Francisco	Days of Wonders	1	18

JEU

	Éditeur	Stand	P.
Les fondateurs de Teotihuacán	Pixie	24	60
Les Papattes	Tactic	94	28
Les Tontons Eparpillés Façon Puzzle	Ajax Games	CH	57
Living forest	Ludonute	70	67
M.A.R.I. et l'usine foudroyée	Lifestyle Boardgames	55	26
Maudit mot dit	Cocktail Games	19	57
Mes amis sont...	Le droit de perdre	53	48
Midnight	Edge Studio		73
Mille fiori	Schmidt	24	61
Momiji	Sylex	92	25
Monique	Gigamic	4	57
Mutants & Masterminds	Black Book Éditions	73	
Napoléon 1815	Shakos	CH	71
Northgard	Studio H	5	61
Not Not	Igiari	41	54
On Board	Capitaine Meeple	33	18
Opération commando 2 – Sainte-Mère-Eglise	Ajax Games	CH	70
Orichalque	Catch Up Games	30	64
Osirium	404 On Board	78	26
Oursons taquins	Space Cow	2	10
Pagan	Super Meeple	38	61
Paquet de chips	Mixlore	57	54
Pas vu pas pris	Letheia	52	22
Pathfinder Seconde édition	Black Book Éditions	72	
Perladora	La Boîte de Jeu	74	66
Pessoia	Geek Attitude Games	23	62
Pin-pon	Djeco	4	12
Planète - Ciel et espace	Bioviva	7	19
Race to Moscow	Asynchron	CH	71
Récré Nature - Miam' Nature	Bioviva	7	10
Rivality	Nostromo Editions	18	64
Savannah Park	Super Meeple	38	28
Scope Stalingrad	Semper Victor Publishing	CH	70
Secret identity	Funnyfox	6	56
Sherlock : connectez les indices	Lucky Duck Games	51	24
Similo Harry Potter	Gigamic	4	56
Sound box	Iello	47	52
Speedy Ants	Atalia	18	26
Split it	Piatnik	37	54
Splito	Blam!	32	49
Star Wars. Aux confins de l'Empire - Kit.	Edge Studio	72	
Steamrollers	Flatlined Games	18	61
Stranger Things : Attack on the Mind Flayer	Repos Production	50	49
Sur la piste du Dahu	Gameflow	62	14
Sushi go party	Cocktail Games	19	50
Sylve	Catch Up Games	30	67
Taco Verso Bouc Cheese Pizza	Blue Orange	34	48
Team Team	Studio H	5	28
Tentacolor	Loki	1	11
The Troubleshooters – Les Risque-Tout	Arkhan Asylum Publishing	72	
Tokaido duo	Funforge	36	20
Turing Machine	Le Scorpion Masqué	52	29
Turtle Bay	Piatnik	37	12
Unlock! Short adventures	Space Cowboys	25	50
Verdun 1916 Steel Inferno	Fellowship of Simulations	CH	71
Voyage au centre de la Terre	Origames	16&17	30
Welcome to the moon	Blue Cocker	31	66
Zoku	Daedalus	39	29



Un jeu d'Alexandre Aguilar, illustré par Olivier Derouetteau



Le roll & write
avec des combats
entre joueurs !



ROLL · WRITE · ATTACK

Accumulez les richesses, dotez-vous d'attributs de légende et partez à l'abordage !

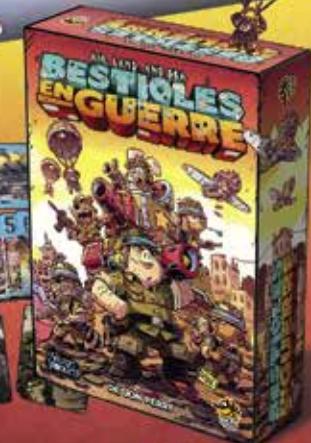
- 1 Roll : lancez les dés !
- 2 Write : utilisez vos ressources et avancez sur les voies de navigation !
- 3 Attack : lancez-vous à l'abordage des autres joueurs !



DÉDICACES

RETROUVEZ L'AUTEUR ET L'ILLUSTRATEUR SUR LE STAND BRAGELONNE GAMES
SAMEDI DE 16H À 18H ET DIMANCHE DE 16H À 17H

Découvrez les jeux de l'été Lucky Duck Games,
4 pépites au format compact pour jouer partout !



tranquillité

