

numéro 2

akiltour

LE GRATUIT DES LOISIRS LUDIQUES

Les jeux
qui font
l'actu !

100
jeux
chroniqués

interview



Serge Laget
Une expérience qui
traverse le temps

été 2022



Paris **est**
Ludique !

Le plan
et le guide
en cahier
central

JULES MESSAUP

PAULINE DÉTRAZ

Pour des vacances réussies,



Richesse et gloire vous attendent dans cet incroyable voyage au cœur de la Méditerranée. Choisissez vos tuiles, érigez votre cité et agencez au mieux places et quartiers pour devenir le plus talentueux architecte de Grèce !

DISPONIBLE



glissez un jeu Gigamic
dans votre valise !



Avez-vous le talent d'un vrai détective ?

DÉCOUVREZ LE FUTUR DU JEU D'ENQUÊTE IMMERSIF

THE
DETECTIVE
SOCIETY.

Un succès outre-manche
plusieurs fois primé

BULLSEYE AWARDS

Meilleur jeu d'enquête

2020 / 2021

Prix du public

2021

UK GAMES EXPO

Meilleur jeu hybride

2022



Flashez ce QR Code et testez
la démo on-line du jeu !

valable jusqu'au 30 09 2022



url.me/7DLW

sommaire

Retrouvez dans ce magazine 100 jeux qui vont faire l'actu cet été ! Akiltour vous les présente en quelques mots afin de vous permettre de choisir ceux qui vous correspondent ! Dans le mag Akiltour, vous trouverez tout d'abord des jeux pour les plus jeunes, puis des jeux pour tous et des jeux d'ambiance. Le dernier quart du mag est consacré aux Hardcores gamers nommés affectueusement « les connaisseurs ». Ce mag est totalement libre et indépendant. Il est conçu par des passionnés de jeux ! Sa réalisation n'est possible que grâce au soutien des éditeurs, merci à eux. Et merci à tous ceux qui font vivre cette passion ludique ! Bonne lecture !

Passez demander Akiltour dans votre meilleure boutique de jeux !

Merci à notre partenaire distributeur en boutiques : Atalia

Merci à l'Association des Ludothèques de France pour sa distribution numérique du mag !

Merci aux Festivals PEL et Parthenay qui distribuent Akiltour chacun dans une version adaptée !



akiltour !?
LE GRATUIT DES LOISIRS LUDIQUES

niouzes

- 10 Petits joueurs
- 18 Jeux pour tous
- 48 Jeux d'ambiance
- 60 Connaisseurs
- 70 Jeux d'Histoire
- 72 Jeux de Rôles

la liste des jeux !

- 74 La liste de tous les jeux pour vous y retrouver dare-dare en fin de magazine

rencontrez

- 6 Serge LAGET
- 32 Cathy SUIGNARD
- 44 Mahyar SHAKERI
- 58 Fred CONDETTE - Red Joker

événement

- 35 Toutes les infos sur votre festival en cahier central !

Paris est Ludique !

Les photos et les visuels appartiennent à leurs auteurs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

• Dépôt légal et ISSN en cours • Impression : SIB (France) • PEFC Imprimé sur du papier issu d'une gestion durable des forêts.

Communication, partenariats, publicité : **Vincent Vandelli**, vincent.vandelli@gmail.com, 06 10 28 24 43



Ils l'ont fait !
Delphine, Jean-Michel, Hervé, Lia-Sabine, Vincent



10-31-2036

Promouvoir la gestion durable de la forêt

pefc-france.org

interview

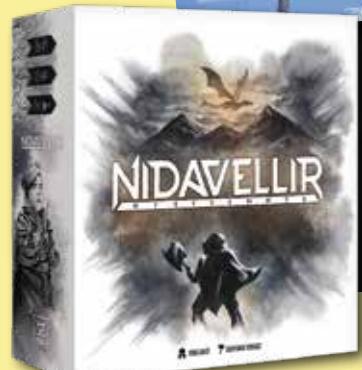
Une expérience qui traverse le temps

SERGE LAGET EST TOMBÉ DANS LA MARMITE DU MONDE LUDIQUE IL Y A LONGTEMPS EN GAGNANT LE PION D'OR EN 1984 POUR LE GANG DES TRACTION AVANT ! CELA DONNE DU RECOL POUR OBSERVER L'ÉVOLUTION DU SECTEUR.

Bonjour Serge, quelles sont les principales tendances que tu as remarquées ?

Bonjour à toutes et tous, ravi de participer à l'aventure de Akiltour ! L'évolution majeure de ces dernières années est sans doute la professionnalisation du monde du jeu. On est passé d'une petite communauté de passionnés (dans les années 80, une époque que les moins de 2 fois 20 ans... ne peuvent pas connaître ! :o) à une industrie en plein essor et qui a même damé le pion au mythique marché allemand qui nous faisait rêver à l'époque !

Cette évolution a entraîné de nombreux aspects positifs dont notamment en premier lieu, la qualité globale des productions: graphismes magnifiques, maquettages ergonomiques au top, règles claires et illustrées, supports numériques de toutes sortes (applis, aide de jeux, etc.). Cet essor du marché a aussi permis la naissance de nombreuses maisons d'édition qui génèrent une vraie dynamique dans le milieu du jeu : souvent moins « classiques » dans leurs choix éditoriaux, elles prennent des risques sur des produits auxquels elles croient et s'investissent à 200% dans la

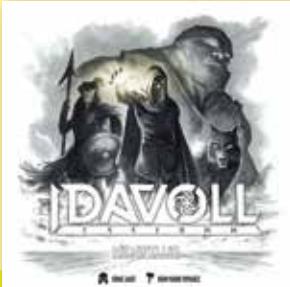


2020 collaboration avec un jeune éditeur : Grrre Games pour une sortie remarquée : *Nidavellir*.

Au-dessus : 1984, vainqueur du Concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt en partenariat avec le magazine Jeux & Stratégie, pour *Le Gang des tractions avant !* avec Alain Munoz.

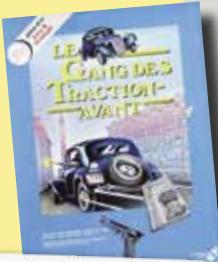
le portefeuille des joueurs a du mal à suivre, les boutiques doivent faire des choix cornéliens, car leurs capacités de stock sont limitées. Nombreux sont les jeux à n'avoir aucune chance d'atteindre le public s'ils ne font pas très vite le « buzz » et on voit aussi pas mal de jeux qui « fonctionnent » mais qui ne présentent pas vraiment d'originalité, de mécaniques spécifiques astucieuses qui les distinguent des jeux déjà existants.

Fin d'année pour Idavoll, nouvelle extension pour Nidavellir.



Tu as participé à deux campagnes Kickstarter. En quoi le travail d'auteur est-il différent dans ce type de projet ?

Essentiellement dans le fait que le public va pouvoir s'exprimer sur un projet qui n'a pas encore vu le jour et donc, d'une certaine façon, peser sur les choix éditoriaux. C'est à relativiser et ça reste quand



Mare Nostrum en 2004, le célèbre jeu de civilisation magnifié par sa rédition en 2016 !

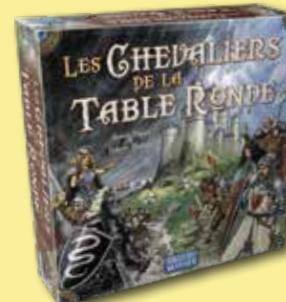
même un peu une vue de l'esprit car l'éditeur ne va souvent retenir des propositions du public que ce qui va dans le sens de ses propres choix...

De jeunes éditeurs sont apparus ces dernières années. Tu as même travaillé avec l'un d'eux pour ton jeu *Nidavellir*. Quel nouveau souffle apportent-ils au monde ludique ?

La collaboration avec les Grrre's est un vrai bonheur car, comme je le disais dans ma première réponse, ils sont à 200% sur chacun de leur jeux ! Si vous travaillez avec un « gros » éditeur, vous serez le projet n°17 pour, au mieux, l'année prochaine alors qu'avec un petit éditeur vous serez le projet number one qui les mobilise H24 !

Ils subissent aussi une terrible pression qui les pousse à se surpasser : sortir simplement un « bon » jeu ne sera pas suffisant pour faire parler d'eux ! Ils doivent créer l'événement, être originaux et « oser » des choses inhabituelles (les choix graphiques de *Nidavellir* en sont un exemple).

Complémentairement, ce sont souvent de petites équipes où tout le monde se connaît bien et travaille ensemble de A à Z sur le projet. Pour *Nidavellir*, nous avons vécu des week-ends de travail avec toute l'équipe réunie : directeur de collection, gestionnaire, maquettiste, illustrateur et moi-même. De mon point de vue, un vrai plus pour la cohérence d'ensemble du projet.



Les Chevaliers de la Table Ronde en 2005, avec Bruno Cathala, s'est imposé comme une référence du jeu coopératif avec félon !

conseils peux-tu donner aux auteurs et autrices qui souhaitent se lancer dans cette aventure ludique ?

De travailler avec beaucoup de soins le « pitch » du jeu ! C'est-à-dire la façon simple et attractive de l'expliquer en quelques mots. Le temps des éditeurs est compté et ils sont extrêmement sollicités... Il faut donc être concis et efficace ! De plus, l'explication des règles ne doit pas être uniquement « technique », celui qui écoute doit avoir le sentiment qu'on lui raconte une histoire.

Bruno Cathala est un maître en la matière ! Pour chacun de ses jeux, il peaufine un pitch dont chaque élément de l'histoire fait écho à une règle, ce qui permet au joueur de mémoriser quasi instantanément les points essentiels du jeu.

En mai dernier, à Avignon au festival La Contrée des Jeux, il était possible d'essayer un nouveau prototype... qui serait un stand alone dans l'univers de Nidavellir. À quelles occasions, sera-t-il possible à tes fans de te rencontrer et de l'essayer ?

Erreur cher ami ! Au festival des jeux d'Avignon il n'était possible que de tester la deuxième extension de *Nidavellir*, *Idavoll*, qui va sortir en novembre de cette année. Le test du stand alone a eu lieu lors du week-end privé en Ardèche où nous étions tous les deux présents ! :o)

En règle générale, tant que le jeu est à l'état de prototype, je ne fais jouer que des proches qui sont des testeurs habituels. Pas tellement par peur de « fuites » mais plutôt car le test demande des compétences que tous les joueurs n'ont pas forcément. En test il ne faut pas jouer pour gagner mais pour explorer les limites du jeu ! Il faut parfois accepter de faire évoluer une règle en cours de partie si elle s'avère manifestement peu adaptée, et certains joueurs ont parfois un peu de mal avec ça... :o)

Que voudrais-tu ajouter ?

J'espère que malgré l'essor du marché, le monde du jeu restera un univers de passionnés dans lequel il fait bon évoluer! C'est le cas aujourd'hui et ça devrait le rester ! ● J-M Auzias



2023 pour avec Bruno Faidutti.

MAGIE, HISTOIRE, FANTASTIQUE... BIENVENUE CHEZ NOSTROMO EDITIONS !



NOUVEAUTÉ FIN D'ANNÉE

SA-RÊ

AVEZ-VOUS L'ÉTOFFE D'UN PHARAON ?

Pour choisir celui de ses enfants le plus apte à régner sur l'Egypte, Pharaon leur confie la lourde tâche de bâtir chacun une cité digne des dieux. Le premier de ses enfants qui y parviendra sera l'élu.

Sa-Rê associe stratégie et Fun pour une ambiance de jeu inédite !

14+ 2-4 45/80



LA GUERRE DE GOLEMS NE FAIT QUE COMMENCER...

Vous incarnez un mage puissant prêt à en découdre avec ses pairs pour le contrôle de l'unique source de mana multicolore connue. invoquez de puissantes armées de Golems et remportez cette fantastique bataille à venir !

Rivality est un jeu de stratégie rapide, dynamique et original pour 1 à 4 magiciens

10+ 1-4 20 MIN



NOUVEAUTÉ FIN D'ANNÉE

RIVALITY



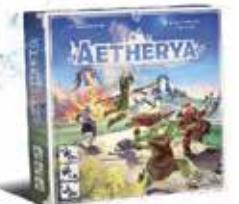
AETHERYA

ET VOUS, QUELLE LÉGENDE ALLEZ-VOUS Écrire ?

Exploration, trésors, combats et quêtes sont au programme d'Aetherya, un jeu où il vous faudra agencer au mieux votre royaume en veillant à ce que tous vos sujets y vivent en harmonie.

Elves, Nains, Gobelins, Humains, Dragons vont se côtoyer... C'est pas gagné !

10+ 1-4 20 MIN



NOSTROMO
éditions

Atalia

DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR

Découvrez la nouveauté de l'été d'Atalia !!

Une terrible pieuvre géante a causé des naufrages. Votre bateau arrive dans la zone sinistrée pour sauver ce qui peut l'être... Mais vous n'êtes pas seul. A coups de pichenettes, rapprochez les trésors de votre bateau, ou jetez l'ancre à un endroit sûr. Et s'il arrive que vos manœuvres bousculent vos adversaires, tant pis pour eux !

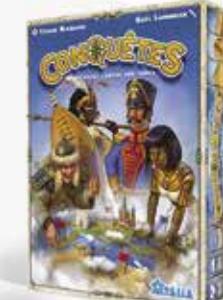
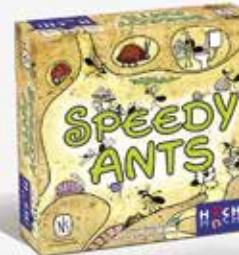
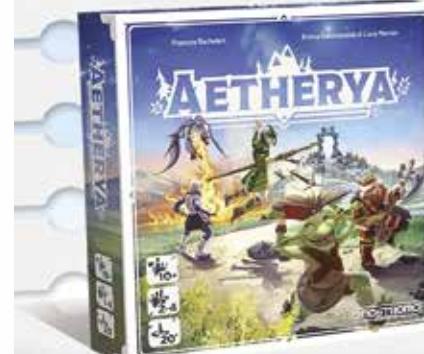
Sans oublier les autres jeux présentés à

Paris est Ludique !

et au

Festival Ludique International de Paris

flip



Plus de jeux sur : WWW.ATALIA-JEUX.COM



Les petits joueurs

Les jeux pour les enfants sont souvent les plus imaginatifs : réflexe, mémoire, dextérité, stratégie... Ils font tout comme les grands et parfois en mieux.



OURSONS TAQUINS SAUVE LES OURSONS !

Tu fais sauter les oursons sur les blocs de glace pour les aider à rejoindre leurs parents. Le vent pousse la glace, et peut ainsi t'aider. Les dés t'indiquent l'ourson à déplacer ainsi que le climat qui peut faire fondre un bloc de glace. Surtout, ne dérange pas les phoques qui dorment !

Éd. : Space Cow • Aut. : Wilfried et Marie Fort • Illust. : Gaëlle Picard

EN 3 MOTS : COOPÉRATIF - ÉVOLUTIF - DÉPLACEMENT

+ 5 ans
20 minutes
1 à 4 joueurs



MIAM'NATURE MANGE AVANT D'ÊTRE MANGÉ !

Le lapin, l'écureuil, la souris et l'escargot se promènent à la recherche de nourriture. Si tu retournes une carte trèfle avec le lapin, il est très content parce qu'il aime en manger. Mais si tu retournes la carte renard, le lapin s'enfuit vite pour ne pas être mangé. Si les animaux sont nourris avant la nuit, c'est gagné !

Éd. : Bioviva

EN 3 MOTS : RETOURNETTE - COOPÉRATIF - ÉCO-RESPONSABLE

+ 3 ans
20 minutes
1 à 4 joueurs



Stand 1

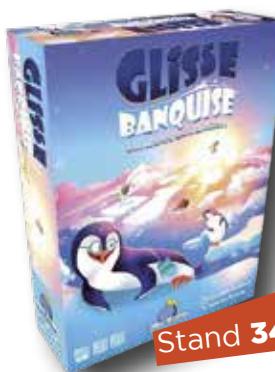
TENTACOLOR SOUS L'OcéAN...

Au fond de l'océan se cache un animal magnifique aux multiples couleurs. Tu as envie de réussir sa plus belle photo. Tu donnes une carte à ton voisin, en évitant les couleurs qui lui conviennent, puis tu construis un tentacule de l'animal avec tes cartes. Si tu poses les bonnes couleurs, c'est gagné !

Éd. : Loki • Aut. : Davide Panizza • Illust. : Cécile Le Brun

EN 3 MOTS : DRAFT SIMPLIFIÉ - COULEURS - CARTES

+ 4 ans
15 minutes
2 à 4 joueurs



Stand 34

GLISSE BANQUISE SOIT UN PINGOUIN MALIN !

Les quatre petits pingouins s'amusent sur la glace : ils glissent pour rejoindre la banquise. Tu ajoutes délicatement un iceberg. Mais attention ! Tu ne dois faire tomber aucun pingouin ! Ensuite, tu fais sauter un pingouin sur un autre iceberg ou tu le fais glisser sur les blocs de glace. Les petits pingouins arriveront-ils avant la nuit ?

Éd. : Blue Orange • Aut. : Oussama Khelifati • Illust. : Laurent Boissier

EN 3 MOTS : COOPÉRATIF - MOTRICITÉ FINE - DÉPLACEMENT

+ 6 ans
10 minutes
1 à 4 joueurs



Stand 24

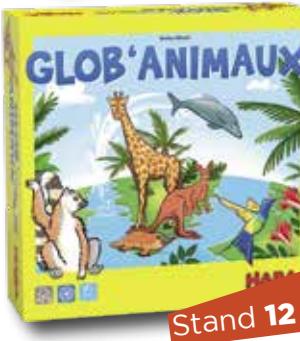
LE GRAND PRIX DE BELCASTEL TU AS PLUS D'UN TOUR DANS TON SAC...

C'est la fête au village ! Les enfants participent à une course à dos d'âne ou de mouton. Pour gagner, il faut bien nourrir ton animal : pioche sa nourriture dans ton sac, ramasse des rubis pour acheter plus de nourriture, et surtout évite de lui donner l'herbe à rêve perdue car il risquerait de faire une grosse sieste !

Éd. : Schmidt • Aut. : Wolfgang Warsch • Illust. : Michael Menzel

EN 3 MOTS : BAG BUILDING - COURSE - ÉVOLUTIF

+ 6 ans
25 minutes
2 à 4 joueurs



Stand 12

GLOB'ANIMAUX DEVINE L'ANIMAL CACHÉ !

Parmi les quatre animaux proposés, un seul correspond à tous les indices. Tu peux choisir le nombre d'indices dont tu as besoin. Si ce n'est pas à ton tour, tu peux aussi parier sur la bonne réponse. Plus tu paries vite, plus tu gagnes des points. À condition d'avoir juste !

Éd. : Haba • Aut. : Markus Nikisch • Illust. : Thies Schwarz

EN 3 MOTS : CONNAISSANCES - ÉNIGMES - INDICES

+ 6 ans
20 minutes
2 à 4 joueurs



PIN-PON ! AU FEU LES POMPIERS !

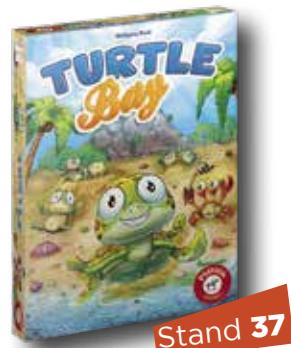
Oh ! Il y a le feu dans la maison ! Vite, tous ensemble, créez une route de la caserne vers la maison afin que les pompiers puissent sauver la maison. Un jeu coopératif, dès 3 ans, nommé aux As d'Or 2022, catégorie jeu enfant.

Éd. : Djeco • Aut. : Julie Brégeot • Illust. : Linzie Hunter

EN 3 MOTS : COOPÉRATION - OBSERVATION - PARCOURS

+ 3 ans
10 minutes
2 à 4 joueurs

Stand 4



TURTLE BAY VITE ALLONS À L'EAU !

C'est la course pour arriver dans l'eau. Lancez le(s) dé(s). Ensuite, avancez du nombre de cases correspondant au nombre le plus élevé indiqué sur le(s) dé(s). Quand votre tortue croise d'autres tortues, celles-ci sont retournées sur le dos. Mais dès qu'elles sont dépassées, elles reviennent sur leurs pattes.

Éd. : Piatnik • Aut. : Wolfgang Riedl • Illust. : Fiore GmbH

EN 3 MOTS : COURSE - STRATÉGIE - FAMILIAL

+ 6 ans
15 minutes
2 à 4 joueurs

Stand 37



HANSEL ET GRETEL DÉLICIEUSE, CROQUANTE ET CRAQUANTE !

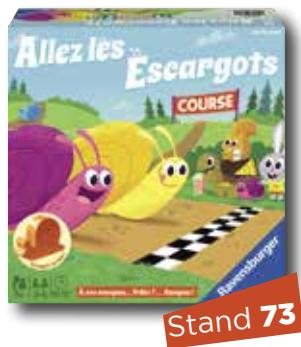
Aidez Hansel et Gretel à attraper 5 pains d'épice de la maison de la sorcière en associant les images des tuiles entre elles. Mais attention : ne courez pas trop vite au risque de dépasser la sorcière et ne la laissez pas non plus vous attraper.

Éd. : Atalia et Granna • Aut. : Krzysztof Jurzysta • Illust. : Naciej Szymanowicz

EN 2 MOTS : COOPÉRATION - PLACEMENT DE TUILES.

+ 6 ans
20 minutes
2 à 4 joueurs

Stand 18



ALLEZ LES ESCARGOTS LENTEMENT MAIS SÛREMENT !

Soyez le premier à atteindre la ligne d'arrivée avec votre escargot. Lancez les deux dés. S'ils indiquent votre couleur, vous avancez de une voire de deux cases. Un grand classique de Ravensburger, très simple, mais efficace auprès des tout petits.

Éd. : Ravensburger • Aut. : Alex Randolph • Illust. : H-G Döring et W. Scheit

EN 3 MOTS : OBSERVATION - CHANCE - COURSE

+ 3 ans
10-15 minutes
2 à 6 joueurs

Stand 73

8+
2-5
30 min

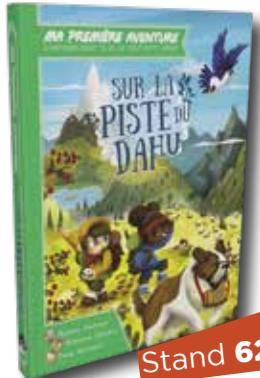
CLUB des Aventuriers

Le jeu narratif et coopératif

CLUB des Aventuriers

Livre des Aventuriers

A découvrir sur notre stand Wilson Jeux



Stand 62

SUR LA PISTE DU DAHU ! CELUI QUI LE PHOTOGRAPHIERA, UN SUPER HÉROS DEVIENDRA !

Tu choisis le personnage que tu veux incarner avant de partir à l'aventure. Au fur et à mesure de la lecture, tu découvres des pages, divisées en trois, et tournes celle que tu désires. Que se passe-t-il ? Est-ce la bonne décision ? Te rapproches-tu du Dahu ? Vas-tu réussir à le photographier ? Un livre-jeu aux illustrations magnifiques et une grande rejouabilité.

Éd. : Gameflow • Aut. : Davy Bernard • Illust. : Anthony Moulins

EN 3 MOTS : AVENTURE - CHOIX - INTERACTION

+ 4 ans
15 minutes
1 à 2 joueurs



Stand 11

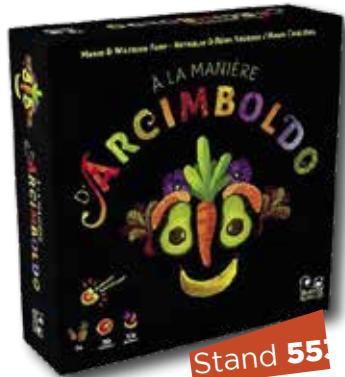
L'ODYSSÉE DES GRENOUILLES ET QUE ÇA SAUTE !

Vos grenouilles doivent traverser la mare, en rebondissant sur des emplacements vides, de nénuphar en nénuphar. Mais attention ! Dès qu'une grenouille est arrivée, le brochet se déplace dans un périmètre d'un ou deux nénuphars. S'il vous attrape, vous retournez au départ. Le premier jeu à plus d'un joueur de cet éditeur réputé pour ses jeux solos.

Éd. : Smartgames

EN 2 MOTS : DÉPLACEMENT - STRATÉGIE

+ 6 ans
20 minutes
2 à 6 joueurs



Stand 55

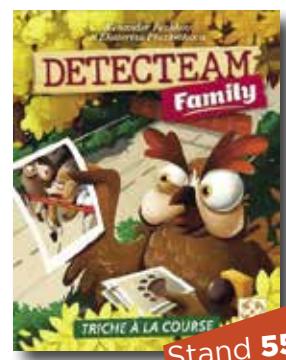
A LA MANIÈRE D'ARCIMBOLDO FRUITS, LÉGUMES, CÉRÉALES, FLEURS : EN AVANT LA CRÉATION !

Vous avez 120 éléments magnétiques devant vous et en main un tableau cadre. À chaque tour de jeu, un joueur incarne Arcimboldo et crée une combinaison en choisissant une étiquette nom et une étiquette complément, qui guide les joueurs dans leur création. Chacune d'elle est commentée avant le vote. Qui en aura le plus ?

Éd. : Bankiiz éditions • Aut. : Marie & Wilfreid Fort, Nathalie & Rémi Saunier • Illust. : Maud Chalmeil

EN 3 MOTS : ORIGINALITÉ - CRÉATIVITÉ - VOTE

+ 7 ans
20 minutes
3 à 6 joueurs



Stand 55

DÉTECTEAM FAMILY TOUS ENSEMBLE POUR ÉLUCIDER LE MYSTÈRE !

Des cartes à sélectionner posées sur la table en un rectangle de 4X3. Tel un puzzle afin d'obtenir une image complète, viennent s'y connecter d'autres cartes. Celles-ci donnent des informations plus ou moins utiles. À vous de faire les bons choix. À la fin de l'enquête, saurez-vous répondre aux questions ?

Éd. : Lifestyle • Aut. : Alexander Peshkov et Ekaterina Pluzhnikova • Illust. : Inna Grigorieva

EN 3 MOTS : ENQUÊTE - COOPÉRATION - FAMILIAL

+ 7 ans
20 minutes
2 à 4 joueurs

Paris est Ludique ! Stand 6



La meilleure boutique !



148, avenue du Maine, 75014 Paris



Majestikgames



Majestik_games



Majestikgames



09 82 47 90 40



@ www.majestikgames.com



majestikgames1



SMART
GAMES



SmartGames

A consommer sur place ou à emporter,
pour tous les goûts, tous les âges et tous les budgets.
Trouvez le vôtre!



IQ Circuit

Petit coffret qui tient dans la poche! Placez toutes les pièces de jeu pour connecter les circuits demandés. Soyez vigilants : elles sont de formes différentes et recto-verso!

Idéal pour le voyage, 120 défis, dès 8 ans



Jumping, la compétition

Sélectionnez et placez les obstacles demandés pour que la cavalière et sa monture les franchissent dans le bon ordre, et remportent la compétition.

Plateau de grande taille, idéal pour la maison, 80 défis, dès 7 ans



L'Atlantide

Avec les seules pièces demandées, composez un chemin pour sortir de l'île avant qu'elle ne soit engloutie par les eaux. Jouez en 3D, avec ces pièces en volume, qui peuvent même se superposer!

Coffret de jeu pour le voyage ou le rangement facile, 60 défis, dès 8 ans



Pirates en vue

Choisissez un mode de jeu parmi les 4 proposés, puis posez tous les navires de manière à ce que le camp choisi l'emporte, grâce à la bonne position des canons.

Plateau de jeu en relief, 80 défis, dès 7 ans

Les jeux SmartGames se jouent sans adversaire, permettant de jouer seul ou en coopération. Un âge conseillé est indiqué « à partir de » pour comprendre la mécanique et effectuer les défis starter. Mais la difficulté croissante des défis offre une profondeur de jeu qui s'adresse à toute la famille!



Pour ceux qui désirent passer de bons moments en famille ou entre copains, avec des jeux intelligents qui font réfléchir, mais dont la règle est simple et rapide à expliquer.

Des jeux pour tous

ON BOARD

EMBARQUEMENT IMMÉDIAT POUR DESTINATION LUDIQUE !

Satisfaire les passagers n'est pas toujours facile ! Entre ceux qui réclament du champagne ou des jeux, et ceux qui exigent une cabine en première classe, vous devez choisir stratégiquement vos passagers. Pas évident, car le joueur actif répartit les cartes en deux paquets, mais l'autre joueur choisit le sien en premier.

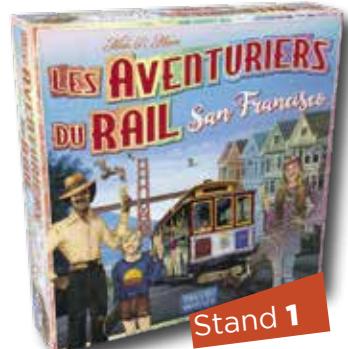
Éd. : Capitaine Meeple • Aut. : team Kaedama • Illust. : Vianney Carvalho

EN 3 MOTS : DUEL - FLIP & WRITE - CARTES



Stand 33

+ 8 ans
20 minutes
2 joueurs



Stand 1

LES AVENTURIERS DU RAIL : SAN FRANCISCO

N'OUBLIEZ PAS VOTRE TICKET !

Dans cette version rapide du célèbre jeu, vous visitez la ville de San Francisco. Vous choisissez vos cartes pour relier les différents quartiers avec les "cable cars" à votre couleur. Atteignez des lieux touristiques pour obtenir plus de points et prenez le ferry pour visiter la célèbre prison d'Alcatraz !

Éd. : Days of Wonder • Aut. : Alan R. Moon • Illust. : Julien Delval

EN 3 MOTS : CLASSIQUE - TRAJET - TOURISME

+ 8 ans
10-15 minutes
2 à 4 joueurs

pour tous



Stand 7



Stand 27



Stand 37



Stand 38

PLANÈTE - CIEL ET ESPACE

À LA DÉCOUVERTE DE L'UNIVERS...

De magnifiques photographies de planètes, de lunes, de satellites, d'étoiles filantes, etc. sont à aligner suivant certains critères scientifiques assez simples pour jouer en famille. Dans une deuxième manche, les joueurs tentent de retrouver les informations aux dos des photographies. Qui gagnera le plus d'étoiles ?

Éd. : Bioviva • Aut. : non indiqué • Illust. : non indiqué

EN 3 MOTS : ÉCO-CONÇU - PÉDAGOGIQUE - CARTES

+ 8 ans
15 minutes
2 à 4 joueurs

CAPTAINS' WAR

L'ABORDAGE À LA POINTE DU CRAYON.

Après avoir lancé les dés, vous en choisissez deux et les cochez sur votre feuille pour gagner des pièces d'or, des armes ou des pirates. Attention, car ensuite les attaques commencent pour voler l'or des adversaires. Ce jeu propose un mode familial assez facile, puis des enveloppes cachetées pour jouer en mode aventure ou expert.

Éd. : Bragelonne • Aut. : Alexandre Aguilar • Illust. : Olivier Derouetteau

EN 3 MOTS : ROLL & WRITE - COMBAT - MULTIMODES

avant-première BARRAKUDA

DES ADVERSAIRES AUX DENTS LONGUES...

Les galions échoués remplis d'or vous attirent. Mais vous n'êtes pas seuls : le barracuda vous surveille. Vous choisissez votre zone sous-marine à explorer, puis vous lancez le dé pour déplacer le monstre. Si tout va bien, accomplissez les deux actions de la carte. Mais si le barracuda arrive, fuyez en abandonnant votre or.

Éd. : Helvetiq • Aut. : Isaac Pante • Illust. : Ajša Zdravković

EN 3 MOTS : BLUFF - CHANCE - CARTES

+ 8 ans
20 minutes
2 à 4 joueurs

FIRE & STONE

ALLUMER LE FEU !

Vous développez votre tribu depuis le berceau de l'humanité en Afrique, jusqu'à l'âge de bronze. Ce n'est pas une mince affaire : déplacez votre meeple pour trouver le feu et la nourriture, puis inventez des moyens de transport, tels les bateaux à rames et construisez des huttes pour vous étendre sur la terre entière.

Éd. : Super Meeple • Aut. : Klaus-Jürgen Wrede • Illust. : Hendrik Noack

EN 3 MOTS : CIVILISATION - EXPLORATION - CONSTRUCTION

+ 8 ans
15 minutes
4 à 8 joueurs



Stand 36

**TOKAÏDO DUO****UNE PROMENADE LUDIQUE...**

Vos trois personnages se promènent sur l'île de Shikoku au Japon au gré des dés : votre pèlerin visite des temples et des jardins, votre marchand vend et achète des marchandises, tandis que votre artiste peint et offre ses œuvres. Ils vous rapportent tous les trois des points, mais de façons bien différentes.

Éd. : Funforge • Aut. : Antoine Bauza • Illust. : Naïade

EN 3 MOTS : DUEL - DÉ - ZEN

+ 8 ans
20 à 30 min
2 joueurs



Stand 18

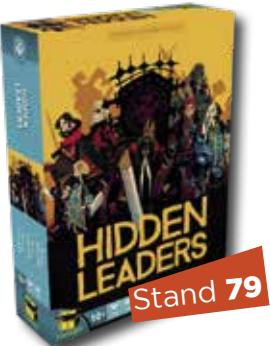
HOARDERS**UN JEU À CROQUER !**

Les mignons animaux de la forêt récoltent des noix, noisettes et autres glands pour préparer l'hiver. Le premier joueur avec cinq nourritures identiques gagne la partie. Pour cela, les animaux vont l'aider : l'écureuil pioche au hasard, la marmotte vole, les castors sont efficaces en groupe... Choisissez vos deux animaux face cachée !

Éd. : Flatlined Games • Aut. : Andy Niggles
• Illust. : Christine Deschamps & Maëva Da Silva

EN 3 MOTS : POUVOIRS - INTERACTIONS - CARTES

+ 8 ans
15 minutes
3 à 6 joueurs



Stand 79

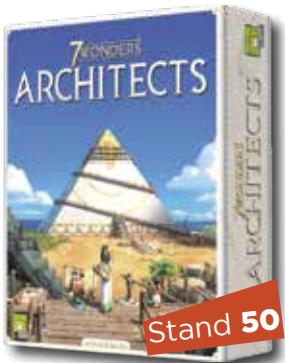
HIDDEN LEADERS**LE JEU DU TRÔNE !**

La guerre fait rage entre les quatre factions. Vous manigancez avec ruse la victoire de l'une de vos deux factions secrètes. Un système unique de décompte indique la faction gagnante, mais vous n'êtes pas tirés d'affaire, car les égalités sont régulières. Elles se déparent par la majorité des influences en faveur de cette faction.

Éd. : Matagot • Aut. : Andreas Müller • Illust. : Satoshi Matsuura

EN 3 MOTS : BLUFF - INTERACTION - CARTES

+ 10 ans
30 minutes
2 à 6 joueurs



Stand 50

7 WONDERS : ARCHITECTS**BÂTISSEZ VOTRE VICTOIRE !**

Piochez des cartes pour obtenir des ressources afin de bâtir votre merveille. Préparez-vous également à la guerre en choisissant des cartes rouges. Les cartes bleues vous donnent directement des points. Quant aux vertes, elles vous octroient des avancées scientifiques utiles pour prendre l'avantage sur vos adversaires.

Éd. : Repos Production • Aut. : Antoine Bauza • Illust. : Étienne Hebinger

EN 3 MOTS : CONSTRUCTION - RESSOURCES - CARTES

+ 8 ans
25 minutes
2 à 7 joueurs

pour tous



PAS VU PAS PRIS

N'EFFRAYEZ PAS LES FANTÔMES !

Les fantômes veulent traverser le hall de l'hôtel discrètement. Pour cela, ils se cachent derrière les meubles : sous le bar, dans le chariot, etc. Au début du tour, chaque joueur pioche une carte pour déplacer ses fantômes ainsi que des meubles. Puis un joueur déplace le trou de la serrure et élimine tous les fantômes qu'il y voit.

Éd. : Letheia • Aut. : P.Vizcarro & A.Rahmani • Illust. : S. Aublin

EN 3 MOTS : CACHE-CACHE - FANTÔME - OBSERVATION

+ 8 ans
30 minutes
2 à 4 joueurs

BABAORUM

LE JEU QUI DONNE LA BANANE !

+ 9 ans
20-40 min
2 à 8 joueurs

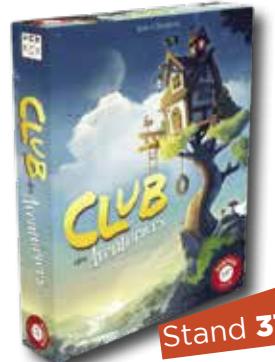


Stand 68

Vous améliorez vos savoir-faire et vous sélectionnez vos ingrédients pour réaliser vos pâtisseries. Qui sera le premier à honorer sa commande pour gagner la partie ? En répondant à une question sur la pâtisserie, vous obtenez plus facilement des recettes et des ingrédients qui vous conviennent. Certaines questions sont réservées aux enfants !

Éd. : Éditions Victoire • Aut. : Marianne et Sophie • Illust. : Thomas et Loïc

EN 3 MOTS : AUTO-ÉDITION - QUESTIONS - OBJECTIFS



Stand 37

CLUB DES AVENTURIERS

ATTRAPER UNE VACHE AVEC UN CHEWING-GUM...

+ 10 ans
30 minutes
2 à 5 joueurs

Rien ne vous fait peur ! Un aventurier vous lit l'une des douze histoires du jeu. Dès que vous rencontrez un défi, vous piochez dix cartes objets pour le réussir. Un joueur choisit secrètement les deux objets à garder. À vous de les retrouver parmi des objets inutiles. Auriez-vous fait les mêmes choix ?

Éd. : Piatnik • Aut. : Henrik Havighorst et Mathias Spaan • Illust. : Felix Wermke

EN 3 MOTS : COOPÉRATIF - NARRATIF - AVENTURES



Stand 4

LA FIN DES ARTICHAUTS

C'EST BON POUR LA SANTÉ

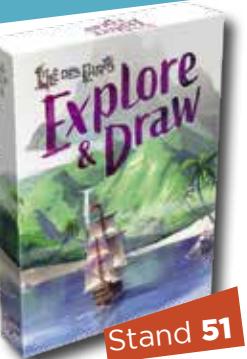
+ 8 ans
30 minutes
2 à 6 joueurs

Les légumes du potager veulent se débarrasser des artichauts : la carotte jette deux artichauts au compost, l'aubergine passe les artichauts à ses voisins... Au commencement, votre deck contient uniquement dix artichauts. Il suffit de sélectionner au mieux les autres légumes pour les éliminer et gagner la partie.

Éd. : Gigamic • Aut. : Emma Larkins • Illust. : Bonnie Pang

EN 3 MOTS : DECK - INTERACTION - CARTES

pour tous



Stand 51

L'ÎLE DES CHATS - EXPLORE & DRAW

SUR L'EAU, TOUS LES CHATS SONT BEAUX

+ 8 ans
30-45 min
1 à 6 joueurs

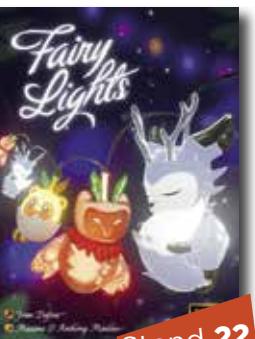
Vous sauvez les chats en les embarquant sur votre bateau : vous choisissez les cartes que vous dessinez sur votre feuille, chaque chat étant constitué de plusieurs carrés accolés. Vous les regroupez par famille, vous recouvrez les souris, vous emportez aussi quelques trésors. Votre bateau sera vite plein, optimisez les placements.

Éd. : Lucky Duck Games • Aut. : Frank West • Illust. : Dragolisco

EN 3 MOTS : FLIP & WRITE - COLLECTIONS - OBJECTIFS



FAIRY LIGHTS



Stand 22

LES ANIMAUX ILLUMINENT VOTRE JEU !

+ 8 ans
15-30 min
2 à 5 joueurs

C'est la fête ! Vous créez la plus belle guirlande de mignons animaux lumineux. Vous révélez des cartes, en vous arrêtant au moment opportun, puis vous ramassez une ou deux espèces d'animaux. Vous les ajoutez à votre guirlande à condition de posséder 3, 6 ou 9 lumières identiques. Sinon, elles seront défaussées.

Éd. : Sit Down ! • Aut. : Joan Dufour • Illust. : A. et M. Moulin

EN 3 MOTS : COLLECTIONS - STOP OU ENCORE - CARTES

UN NOUVEAU JEU D'EXTÉRIEUR ET D'ADRESSE EN BOIS FABRIQUÉ EN FRANCE

LE SOLEIL CHAUFFE SUR LA SAVANE !

Les joueurs incarnent des animaux assoiffés qui doivent s'approcher pas à pas de la rivière symbolisée par une corde pour y boire.

Pour découvrir l'univers TACTIC : tactic.net

Contact : Anne-Lise Hémet
anne-lise.hemet@tactic.net
06 76 73 10 03
@Tacticjeux
@tactic_france

pour tous



1001 îLES FAITES VOS VŒUX !

Enfants de Simbad le Marin, vous partez explorer les îles enchantées. Les joueurs se distribuent les tuiles pour créer leurs îles rêvées : des fennecs, des éléphants, des génies etc. et le moins possible de brigands. Ils se répartissent aussi les tuiles objectifs, pour marquer le plus de points en fonction des merveilles de leur île.

Éd. : Ludonaute • Aut. : Antoine Bauza et Bruno Cathala

• Illust. : Marie Cardouat

EN 3 MOTS : OPPORTUNISME - OBJECTIFS - TUILES

+ 7 ans
30 minutes
2 à 5 joueurs

+ 12 ans
30 minutes
1 à 4 joueurs

CRASH OCTOPUS UN TRÉSOR DE DEXTÉRITÉ

La pieuvre géante a envahi la table ! Courageusement, vous cherchez les trésors entre ses tentacules. Si vous poussez un trésor contre votre bateau, il est gagné... à condition qu'il ne tombe pas du bateau avant la fin. Les trésors tiennent en équilibre, la pieuvre se déplace, attention aux chutes ! Profitez du superbe matériel en bois.

Éd. : Itten • Aut. : Naotaka Shimamoto • Illust. : Yoshiaki Tomioka

EN 3 MOTS : PICHENETTES - ADRESSE - TRÉSORS

+ 7 ans
20 minutes
1 à 5 joueurs

SHERLOCK : CONNECTEZ LES INDICES UTILISEZ VOTRE PALAIS MENTAL !

Pour suivre les pistes, vous devez connecter les indices : à chaque tour, vous récupérez des cartes indices ou des jetons preuves. À vous de les connecter avec votre carte piste pour valider ainsi la piste et gagner les points indiqués. Suivez alors une nouvelle piste jusqu'à la victoire.

Éd. : Lucky Duck games • Aut. : Radosław Ignatów

EN 3 MOTS : SÉRIE TV - CONNEXION - OBSERVATION

+ 8 ans
30 minutes
2 à 4 joueurs

CUBOSAURS TROP BEAUX LES DINOS !

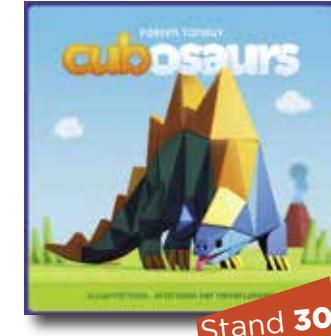
Vous gérez votre troupeau de dinosaures, mais chaque espèce a ses exigences : si vous en possédez le bon nombre, vous gagnez des points, sinon vous en perdez. Votre voisin vous donne une carte dinosaure, que vous choisissez de garder ou de faire passer en y ajoutant une nouvelle carte. C'est malin pour se débarrasser d'un dino en trop !

Éd. : Catch up games • Aut. : Fabien Tanguy

• Illust. : Kristiaan der Nederlanden

EN 3 MOTS : FAIRE-PASSER - COLLECTIONS - CARTES

+ 8 ans
20 minutes
2 à 5 joueurs



Stand 30

pour tous



MOMIJI

Ô FEUILLE ! SUSPEND TON VOL...

À l'automne, la nature japonaise se pare de superbes couleurs. Vous admirez le jardin impérial et rangez les feuilles qui tombent pour le magnifier. Vous constituez des piles de feuilles de même couleur, classées de 0 à 3. En les plaçant judicieusement, vous récoltez des glands pour obtenir des objectifs. Un beau jeu à l'ambiance zen...

Éd. : Sylex • Aut. : Dario Massarenti & Francesco Testini

• Illust. : Apolline Etienne

EN 3 MOTS : COLLECTION - OBJECTIFS - CARTES

+ 8 ans
20 minutes
2 à 4 joueurs



K3

GRAVISSEZ LES ÉTAPES !

Le K3 est connu pour sa difficulté à l'escalader.

Pourtant vous avancez étape par étape : prenez un pion de votre montagne et placez-le sur le K3 pour le construire petit à petit. Si aucune de vos couleurs ne vous permet de continuer, vous êtes éliminés et ne terminerez pas l'ascension. Le K3 peut aussi se gravir en mode coopératif.

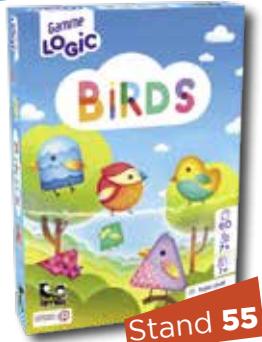
Éd. : Helvetiq • Aut. : Philippe Proux • Illust. : Felix Kindelán, Ajša Zdravković

EN 3 MOTS : PLANIFICATION - ABSTRAIT - PIONS EN BOIS

**PAS VU
PAS PRIS**
Cachez-vous,
les humains arrivent !

QUE
VERREZ-VOUS
PAR LE TROU DE
LA SERRURE ?

VENEZ JOUER À "PAS VU PAS PRIS" EN VERSION XXL :
À PEL SUR L'ESPACE Blackrock GAMES
ET AU FLIP À L'ESPACE TROPHEE FLIP DU VILLAGE DES JEUX



GAMME LOGIC : BIRDS

SUR LE FIL !

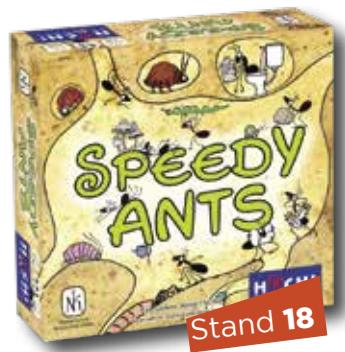
Les oiseaux sont mignons, mais capricieux ! Vous devez clipser leurs figurines dans l'ordre qu'ils exigent : les amoureux côté à côté, éloigner les fâchés et placer les solitaires en bout. Le jeu contient 60 niveaux, de débutant à expert, pour jouer tout l'été. La gamme contient d'autres jeux similaires pour varier les plaisirs.

Éd. : Bankiiz éditions • Aut. : Yoann Levet • Illust. : Rémi Leblond

EN 3 MOTS : SOLO - LOGIQUE - ÉVOLUTIF

+ 7 ans
10 minutes
1 joueur

Stand 55



SPEEDY ANTS

CHERCHER LA PETITE BÊTE !

Les 39 fourmilières, comprenant de 1 à 39 fourmis, sont étalées sur la table. Une carte fourmis colorée est révélée. Pour la gagner, il faut trouver la fourmilière avec le même nombre de fourmis que la carte fourmis après y avoir ajouté le nombre de cartes déjà gagnées de cette couleur. Le plus rapide ajoute la carte fourmis à sa collection.

Éd. : Huch ! • Aut. : Kim Sehee, Kang Chulku • Illust. : Katarzyna Bajerowicz

EN 3 MOTS : OBSERVATION - RAPIDITÉ - CARTES

+ 7 ans
15-20 minutes
2 à 6 joueurs

Stand 18

M.A.R.I. ET L'USINE FOUDROYÉE
VOUS PROGRAMMEZ DE PASSER UN BON MOMENT !

Le robot M.A.R.I. va réparer l'usine avec votre aide. Des tuiles vous permettent de le diriger : avancer, tourner, ouvrir une porte... Vous programmez une tuile puis effectuez la séquence complète avant de programmer une nouvelle tuile qui s'ajoute aux précédentes, et ainsi de suite. La mission complète se joue en 40 niveaux évolutifs.

Éd. : Lifestyle Boardgames • Aut. : Johannes Krenner

• Illust. : Maxim Yurchenko

EN 3 MOTS : CASSE-TÈTE - PROGRAMMATION - ÉVOLUTIF

+ 10 ans
20 minutes
1 joueur

Stand 55



OSIRIUM

ALLUMER LES AMULETTES !

Pour rejoindre le royaume des morts, récoltez des Anhks en effectuant des rituels. À chaque tour, vous placez une amulette colorée sur le plateau central. Si les amulettes sont connectées suivant votre carte "rituel", vous pouvez l'effectuer et gagner les Anhks correspondantes. Avec le mode expert, vous obtenez le soutien des dieux.

Éd. : 404 on Board • Aut. : Alain T. Puysségur • Illust. : Miguel Coimbra

EN 3 MOTS : PLACEMENT - OBJECTIFS - ÉGYPTE

+ 10 ans
30 minutes
1 à 4 joueurs

Stand 78

cubosaurs

JURASSIC CARTES !

Fabien Tanguy

ILLUSTRATIONS : Kristiaan der Nederlanden

CATCH UP GAMES

UN JEU DE FABIEN TANGUY
ILLUSTRÉ PAR KRISTIAAN DER NEDERLANDEN

2-5 joueurs | 8+ ans | 20 Min



Stand 94

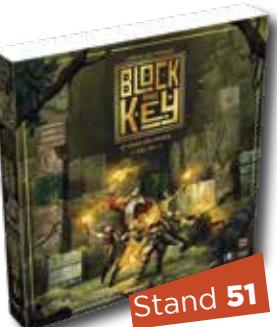
LES PAPATTES**BESOIN D'UN COUP DE MAIN ?**

Pour jouer cet été, sur la plage ou dans l'herbe, envoyez les *Papattes* du zèbre ou de l'éléphant à proximité des crocodiles, mais pas trop près : la rivière représente la limite du terrain de jeu. Vous envoyez vos *Papattes* toujours plus près de la rivière, sans la toucher. Avec votre banane, vous tentez d'éliminer les autres *Papattes*.

Éd. : Tactic • Aut. : Nicolas Bonnaud • Illust. : Nicolas Bonnaud

EN 3 MOTS : EXTÉRIEUR - ADRESSE - FUN

+ 6 ans
20-30 min
2 à 4 joueurs



Stand 51

BLOCK AND KEY**OUVREZ L'ŒIL ! ET LE BON...**

Les archéologues creusent pour reconstituer leurs découvertes en surface. Pour cela, le plateau possède deux étages : le sous-sol dans lequel vous récupérez des briques de formes et de couleurs diverses, et la surface sur laquelle vous construisez les structures correspondant à vos cartes objectifs. Le visuel varie suivant le point de vue.

Éd. : Lucky Duck Games • Aut. : David Van Drunen • Illust. : Edu Valls

EN 3 MOTS : ABSTRAIT - 3D - OBJECTIFS

+ 8 ans
20-40 min
1 à 4 joueurs



Stand 5

TEAM TEAM**UN JEU QUI A DU CHIEN !**

Cinq mignons jetons animaux sont placés entre les coéquipiers. L'un des deux va indiquer à l'autre dans quel ordre les ranger, mais il ne peut s'exprimer qu'avec une onomatopée : hop ! hop ! signifie qu'il faut intervertir les jetons, hop ! hop ! hop ! pour dire que c'est gagné. L'équipe la plus rapide remporte un point.

Éd. : Studio H • Aut. : Gary Kim • Illust. : Cyrille Bertin

EN 3 MOTS : ÉQUIPE - COMMUNICATION - RAPIDITÉ

+ 6 ans
10 minutes
2/4/6 joueurs



Stand 106

avant-première
BRIGANDS
PLUS FOURBES LES UNS QUE LES AUTRES !

Un joueur incarne le riche prince, tandis que les autres joueurs tentent de le voler pour devenir le plus riche des brigands. Ils envoient leurs équipes dans les quartiers de la ville pour piller, mais celles qui rencontrent une patrouille finissent en prison. Les ferez-vous évader ? Dépouillerez-vous les autres brigands ?

Éd. : Aspic Games • Aut. : Florian Boué, Laurène Brosseau • Illust. : Sylvain Aublin

EN 3 MOTS : ASYMÉTRIQUE - BLUFF - INTERACTION

+ 10 ans
35 minutes
2 à 6 joueurs



Stand 38

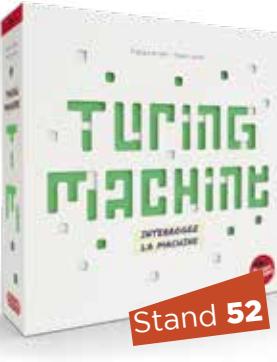
SAVANNAH PARK
SOUS LE SOLEIL DES TROPPIQUES

Votre parc animalier sera le plus beau à condition de rassembler les animaux par espèce autour des points d'eau. Pour cela, tous les joueurs possèdent les mêmes jetons animaux et à tour de rôle désignent un jeton à déplacer. À proximité des incendies, le nombre fait force pour lutter et les solitaires s'enfuiront.

Éd. : Super Meeple • Aut. : Wolfgang Kramer, Michale Kiesling • Illust. : Andreas Resch, Annika Heller

EN 3 MOTS : SIMULTANÉITÉ - INTERACTION - REGROUER

+ 8 ans
30 minutes
1 à 4 joueurs



Stand 52

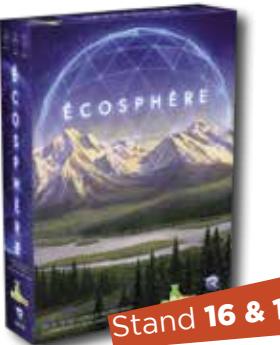
avant-première
TURING MACHINE
UN ORDINATEUR DANS VOTRE CERVEAU !

Alan Turing était le plus fort pour décrypter les codes secrets. À votre tour : retrouvez les trois valeurs associées aux trois formes. Vous soumettez vos solutions à des cartes perforées, ensuite vous analysez les résultats. Le jeu contient vingt problèmes, auxquels s'en ajoutent des millions sur l'application téléphonique.

Éd. : Scorpion Masqué • Aut. : Fabien Gridel & Yoann Levet • Illust. : Sébastien Bizos

EN 3 MOTS : DÉDUCTION - ABSTRAIT - ÉVOLUTIF

+ 12 ans
20 minutes
1 à 4 joueurs



Stand 16 & 17

ÉCOSPHERE**UN MONDE ENTRE VOS MAINS...**

Les merveilles de la nature sont admirables. Vous observez les différents écosystèmes en les classant par catégorie. Votre objectif est d'en collectionner des différents, mais aussi d'en étudier deux à fond. À chaque tour vous posez une carte sur le nuage et vous en récupérez dans votre main ou dans votre collection.

Éd. : Renegade Game • Aut. : Matt Riddle, Ben Pinchback • Illust. : Beth Sobel

EN 3 MOTS : COLLECTION - DIVERSITÉ - PÉDAGOGIE

+ 10 ans
30 minutes
2 à 5 joueurs



Stand 39

ZOKU**EN AVANT LA BAGARRE...**

Vous cherchez à dominer les quartiers de Tokyo, quitte à vous battre ! Vous répartissez vos sbires dans les quartiers. Si vous y rencontrez un autre clan, lancez tous les sbires dans le couvercle : sur le ventre ils sont KO, sur le côté ils vont repartir au combat, sur les pieds ils assomment un sbire adverse...

Éd. : Daedalus • Aut. : Phil Vizcarro • Illust. : Tim Chiesa, Josselin Grange

EN 3 MOTS : MAJORITÉ - LANCÉ - PLACEMENT

+ 7 ans
25 minutes
2 à 5 joueurs



Stand 16 & 17

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE**N'OUBLIEZ PAS D'EN REVENIR !**

Le centre de la Terre se trouve... au centre de votre feuille. Vous avancez grâce à des cartes qui révèlent à chaque tour un déplacement ou une preuve de votre voyage. Car votre objectif est de ressortir avec le maximum de preuves, mais surtout : vivant ! Car les volcans ferment des sorties et l'eau se raréfie si vous n'y prenez garde.

Éd. : Origames • Aut. : Alberto Millan • Illust. : Pedro Soto

EN 3 MOTS : FLIP & WRITE - SIMULTANÉ - DÉPLACEMENT

+ 10 ans
20 minutes
1 à 50 joueurs



Stand 25

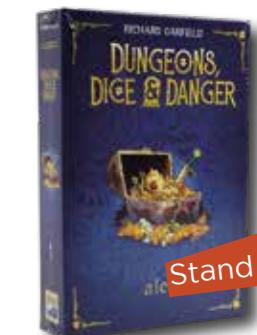
JAMAÏCA : THE CREW**LA FORTUNE SOURIT AUX AUDACIEUX !**

Dans Jamaïca, vous incarnez des pirates engagés dans une course. Vous souhaitez terminer en tête, mais surtout le plus riche. Pour cela, vous n'hésitez pas à détrousser vos adversaires. The Crew vous propose vingt nouveaux membres d'équipage avec des pouvoirs, tel le flibustier qui attaque vos adversaires à distance.

Éd. : Space Cowboys • Aut. : Bruno Cathala, Sébastien Pauchon, Malcolm Braff • Illust. : Mathieu Leyssenne

EN 3 MOTS : EXTENSION - PROGRAMMATION - PARCOURS

+ 8 ans
30-60 min
2 à 6 joueurs



Stand 28

DUNGEONS, DICE & DANGER**ARMEZ-VOUS DE VOS DÉS !**

Vous parcourez le donjon à la recherche de trésors à amasser et de monstres à combattre. Vous lancez cinq dés pour créer deux paires de dés et ainsi avancer dans le donjon. Les monstres vous bloquent le passage, vous obligeant à les contourner ou à les combattre. Il existe quatre cartes différentes, de facile à très compliqué.

Éd. : Ravensburger • Aut. : Richard Garfield • Illust. : Cam Kendell

EN 3 MOTS : ROLL & WRITE - DUNGEON CRAWLER - ÉVOLUTIF

+ 12 ans
45 minutes
1 à 4 joueurs



Stand 4

AKROPOLIS**UNE HARMONIE LUDIQUE...**

Construire la plus belle ville de Grèce vous motive : à chaque tour vous prenez une tuile constituée de trois quartiers et vous la placez dans votre cité. Construire en étage pour vous rapprocher des dieux procure de la pierre et augmente vos choix. Pour finir, l'harmonie des cités est comparée : le nombre de jardins, les casernes en périphérie...

Éd. : Gigamic • Aut. : Jules Messaud • Illust. : Pauline Détraz

EN 3 MOTS : PLACEMENT - 3D - TUILES

+ 8 ans
25 minutes
2 à 4 joueurs

RAINBOW

Simplissime et étonnamment tactique !

7-99
2
10 min

Complète l'arc-en-ciel au centre de la table. À ton tour, pose 1 à 3 cartes sur la face de ton choix et retourne une des cartes déjà en place. Un doublon ou une face noire ? Tu perds la manche. Une face blanche ? Joker !

"Un concentré surprenant de bluff, mémoire et prise de risque" (ludovox)

"On rigole, on se chambra... Et encore une fois, on en refait une !" (Tric Trac)

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



A découvrir sur notre stand Wilson Jeux





K3

8-99 2-4 20 min

Le jeu qui vous fera grimper très haut !

Du camp de base au sommet du K3, programme ton ascension avec minutie. Place un maximum de pions sur la montagne, mais attention, ne te laisse pas surprendre par le terrain... ou tes adversaires !

Le meilleur grimpeur sera le dernier à se faire éliminer, ou le premier à avoir posé toutes ses pièces !




"Parfait pour la famille, très bien pour les copains, excellent à emmener en voyage." (Proxi-Jeux)

Cathy, ludicaire engagée

CATHY SUIGNARD, LUDICAIRE PASSIONNÉE EST UNE DES FEMMES QUI ŒUVRE DANS LE MONDE LUDIQUE DEPUIS PLUS DE 20 ANS, NOTAMMENT AU SEIN DU GBL (GROUPEMENT DES BOUTIQUES LUDIQUES). ELLE A OUVERT SA BOUTIQUE DE JEUX ET JOUETS EN 2000 À DINAN, EN BRETAGNE.



Cathy, peux-tu présenter ton métier de ludicaire ?

Le métier de Ludicaire est un métier de personnes passionnées. Il est intellectuellement exigeant et chronophage, mais pas très lucratif.

Il y a deux aspects importants dans notre travail : le conseil et la formation. Nous échangeons, discutons, expliquons les jeux pour tout type de public tout au long de la journée : joueurs et joueuses, mais aussi professionnels : ludothèques, profession médicale, scolaire.

Se former sur les jeux est la condition sine qua non pour adapter notre conseil correctement.



Un Ludicaire est un commerçant qui vend des jeux de société et qui place le conseil et la connaissance de ses jeux au centre de sa démarche professionnelle.

S'ajoute le volet comptabilité à gérer avec des mois inégaux en revenus et la partie communication : savoir utiliser les réseaux sociaux et apprendre à s'en servir !

Une bonne santé physique est aussi fortement recommandée : la gestion des stocks entraîne de nombreux arrivages de cartons de jeux quotidiens.

Quelles sont les compétences à avoir ?

C'est un métier pluridisciplinaire : il faut être réactif et capable de s'adapter en permanence. Aucune journée ne ressemble à une autre.

Nous avons plusieurs centaines, voire des milliers de références en rayon. Il faut trouver en quelques minutes le jeu qui conviendra le mieux !

Faut-il jouer ?

Nous avons pour beaucoup pris l'habitude de dire que nous « testons » les jeux : nous

analysons un jeu, le décortiquons afin de comprendre à quel public il peut s'adresser, mais nous jouons également pour en ressentir les subtilités et les ambiances qui s'en dégagent. Il est indispensable de jouer, rares sont celles et ceux d'entre nous qui arrivent à trouver toutes les sensations d'un jeu dans la lecture de sa règle.

On touche là la difficulté de notre métier : la formation et l'accessibilité aux jeux de « démonstration - formation ». Nous n'y avons pas accès de façon systématique et malheureusement certains de nos distributeurs ont encore du mal à comprendre ce besoin.

Est-ce que l'on peut rester un ou une passionnée ?

C'est comme tout, si on mange trop de chocolat, on devient malade ! Non ! On n'arrête jamais de manger du chocolat et on n'arrête jamais de jouer !

Faut-il aller dans des salons ? Des festivals ?

Pour notre métier, ce sont des lieux de for-

mation importants, d'échange entre tous les corps de métier du milieu ludique : on y côtoie les différentes associations ludiques, des cafés jeux, des auteurs et autrices, des éditeurs, des distributeurs, des joueurs et joueuses. Cette diversité permet de confronter des idées, des points de vue et ainsi d'évoluer dans sa vision du milieu. On entend souvent dire que le marché ludique français est très mature par rapport à celui des autres pays.

Peut-on dire à nos lecteurs de se lancer dans cette aventure ?

La France est dense en boutiques et c'est en partie grâce à cela que le marché se porte bien : les boutiques portent les nouveautés et la diversité des jeux. En cela, il est important que le nombre de boutiques ne diminue pas.

Je corrigerais gentiment la question en disant « à nos lectrices » : le nombre de femmes ludicaires est faible et leur présence apporterait de nouveaux points de vue, de nouvelles visions dans un milieu bien (trop) masculin. (C'est aussi le cas pour les auteurs, éditeurs, etc.)



Si oui, avez-vous des conseils à donner ?

Aller à la rencontre de ludicaires installés pour découvrir le métier, idéalement par quelques jours de découverte, cela permet de savoir si on a l'étoffe. Ensuite, quand la boutique est créée et a quelques mois de maturité, venez rejoindre le Groupement des Boutiques Ludiques.

Est-ce un métier à faire seul ou à plusieurs ?

Nous travaillons dans un métier de partage, de passion : la création du Groupement des Boutiques Ludiques a permis d'aller encore plus loin dans le partage de cette passion. Nous échangeons des conseils, des idées avec d'autres Ludicaires. Nous pouvons discuter de nos erreurs pour éviter qu'elles soient reproduites, ou au contraire de nos bonnes trouvailles.

Qu'en est-il du e-commerce ?

Le e-commerce en soi fait désormais par-

tie des modes de consommation et chacun y trouve parfois un avantage. Notre inquiétude est qu'il est trop souvent basé sur la pratique de prix bas ou bradés, avec de faibles coûts de fonctionnement, y compris humains, que nous ne pouvons adopter. Cette aubaine sur le prix à court terme entraîne à moyen terme la fermeture de commerces et à long terme quelques gros acteurs qui fixent leurs prix.

Est-il adopté par toutes les boutiques ?

La crise sanitaire des 2 dernières années a amené les Ludicaires à mettre en place des solutions comme le retrait en magasin (click and collect), mise en place de site de ventes en ligne. Le e-commerce est une vitrine de plus pour nos boutiques, une manière de commencer l'expérience avant la venue dans le point de vente. Car notre priorité reste le conseil et les échanges humains en boutique.

— Allons plus loin —

Est-ce que le secteur va bien ?

Oui quantitativement : le marché croît, on constate de plus en plus de développement de rayons et d'offres et sur notre secteur de boutiques « spécialistes » les ouvertures sont nombreuses. Qualitativement la réponse est plus nuancée : cette croissance en nombre de points de vente fera forcément des dégâts pour les plus fragiles et de plus grands acteurs arrivent avec des pratiques concurrentielles issues de la grande distribution. Il nous est difficile de lutter à armes égales.

Est-ce que les choses vont dans le bon sens ?

Après la phase foisonnante de création, certains acteurs du milieu (éditeurs, distributeurs) commencent à réfléchir à une "rationalisation" de l'offre : moins de jeux, mais avec plus d'attention au développement. Et, à peu près en même temps que se créait le GBL, les éditeurs, les auteurs, les cafés-jeux se regroupaient également en associations. Cela a permis de développer plus fortement un dialogue entre tous les acteurs de ce monde ludique.

Qu'est ce qui a retenu ton attention/ton intérêt cette année ?

On voit que la maturité du milieu ludique per-



met de plus en plus des réflexions connexes avec d'autres milieux : éducatif, médical, social. Le jeu devient un outil reconnu, un vecteur de messages. On entend aussi l'envie de certains éditeurs de lier leurs jeux à des faits historiques, scientifiques (Cartaventura chez Blam!, Humanity à venir chez Bombyx...).

Qu'est ce qui est à surveiller là dans un avenir proche ?

La dérégulation du marché : il est urgent que nos pouvoirs publics nous donnent cette reconnaissance culturelle qui permettra de déployer de multiples liens avec les ludothèques, les maisons d'artiste, les associations, le scolaire, le médical, le social.

Si on laisse le jeu aux seules grandes enseignes, et monde du e-commerce, on perdra la diversité ludique, le lien social et culturel que permet le jeu.

Quel est ton jeu préféré ?

Je citerais une réplique célèbre de Forrest Gump « la vie c'est comme une boîte de chocolat, on ne sait jamais sur quoi on va tomber ! » C'est pareil pour le jeu, j'aime me laisser surprendre et profiter de la richesse des boîtes de jeux qui s'offrent à moi.



Le Groupement des Boutiques Ludiques est une association créée en 2016. Cette organisation ludique est un réseau à vocation européenne de 170 boutiques francophones possédant chacune un large rayon jeux de société modernes. Son objectif est de fédérer ces commerces spécialisés pour défendre et promouvoir le jeu et sa place en France. Découvrez le GBL sur www.boutiques-ludiques.fr

Le groupement s'articule autour d'un conseil d'administration de 12 personnes et d'un salarié à plein temps qui font vivre et avancer les dossiers.

Peux-tu nous en dire plus sur ce groupement ?

Nous nous efforçons de nous professionnaliser par l'échange d'expérience ou le travail de commissions et de faire avancer des sujets qui nous concernent tous. Cela peut concerter des sujets aussi divers que des opérations pour promouvoir des jeux en lien avec des éditeurs, l'amélioration de nos bases de référencements de produits avec une matrice commune ou la prise en compte de l'écologie dans nos pratiques et celles de nos partenaires.

Nous tentons aussi de trouver le temps pour pérenniser un magazine de la culture ludique : *la gazette des Ludicaires*, afin de donner la parole à tous les passionnés et professionnels du milieu du jeu.

Nous militons plus particulièrement pour la reconnaissance du jeu comme produit culturel et avons mis en place les *Prix des Boutiques Ludiques* qui récompensent chaque année lors du festival de Vichy, en Septembre, un auteur ou une autrice, une illustratrice ou un illustrateur et une équipe éditoriale.

Les idées sont nombreuses et les discussions fusent chaque jour au sein de nos réseaux internes.

Comment peut-il aider ?

L'association permet à des membres variés, parfois isolés, d'échanger et se retrouver autour d'une identité commune. Nous ne sommes pas des clones, les débats sont fréquents et parfois vifs mais ils permettent à chacune et chacun d'avancer. Le groupement permet sur certains sujets de parler d'une voix pour faire avancer des dossiers de fond auprès de nos partenaires.

Cela parce que cette voix est représentative de près de 200 boutiques et que nous œuvrons à clarifier et définir les attentes de nos membres.

Nous étions environ 90 boutiques la première année et nous voilà à presque 200, ce qui représente plus de 600 personnes travaillant dans ces boutiques.

Nous militons plus particulièrement pour la reconnaissance du jeu comme produit culturel



VICTORIA GAME

Découvrez la 1^{ère} imprimerie
Française Numérique de Jeux !



- Du **prototype** à la **moyenne série**.
- Norme Jeu **EN71 1/2/3**.
- **Fabrication et équipe francilienne**.
- Carton et papier **français**.
- Engagement fort des **diminutions de gâches matières**.
- **10 ans d'expertise** dans le milieu du jeu.

Contactez-nous au servicepro@victoriagame.fr ou au 06 88 120 220

Paris ^{est} Ludique !

Le plan
et le
programme



Entrée

1

1
DAYS OF WONDER

2

asmodee

3

asmodee

4

GiGa MAC

5

STUDIO H

6

Fenrir

7

MULTIGAM

8

LUDOSPORT PARIS

9

JEDORE

10

LUDOSPORT PARIS

11

LUDOSPORT PARIS



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



Paris est Ludique !

123 Soleil	8
404 On Board	78
7 Fallen	2
Accessieux	97
Airport Control	4
Ajax Games Carré Histoire	
Aoc Age Of Champagne	90
Argyx Games	72
Aritma	10
Asmodee 2 et 3	
Association Des Ludothèques De France	96
Association La Brévinoise	90
Association Mission Sentience	80
Asyn cron Carré Histoire	
Atalia	18
Aurora Games Studio	35
Auzou	3
Bankiiiz	55
Bellica 3rd Generation Carré Histoire	
Bières & Cookies À 10h21	24
Bioviva	7
Blackrock Games	52

Blam !	32
Blue Cocker	31
Blue Orange	34
Bragelonne	27
Brocante À Jeux	4
Byr Games	46
Capitaine Meeple	33
Captain Games	64
Catch Up Games	30
Chess Boxing Paris	61
Chessball	2
Chèvre Édition	90
Chouic !	18
Game Flow	62
Cocktail Games	19
Cosmoludo	9
Crapaud Céleste	87
Cultura	99
Daedalus	39
Darucat	59
Days Of Wonder	1
Deers	10
Dés En Folie	3
Didacto	5
Distro Studio	24
Djeco	4
Don't Panic Games	89
Dtda Games	15
Ducalé	24
Editions Aspic Games	106
Éditions La Ville Brûlé	12
Escape 2222	90
Fédération Française De Mah-Jong	98
François Panassac	5
Funforge	36
Funnyfox	6
Gamtoog	58
Geek Attitude Games	23
Geek Factory	100
Gamescape	1
Gamtoog	58
Gender Games	82
Ghost Dog	91
Gigamic	4
Kyf Edition	101
La Boîte À Chimère	105

Grrre Games	101
Haba	12
Helvetiq	37
Hg Games Carré Histoire	
Hurrican Edition	42
Hydrea	13
Iello	47
Igori	41
Inforia	85
Intrafin Games	35
Jdrlab	5
Jeannot	3
Jeux Bodilly	85
Jeux Opla	21
Jeux Ravensburger	28
Jocus	93
Joodini Editions	11
Jugger Paris	95
Jyde Games	79
Kaloumba	65
Koop & Co	1
Kyf Edition	101
La Boîte À Chimère	105

La Boîte De Jeu	74
La Tasse De Dé	2
Laboludic	24
Le Droit De Perdre	53
Le Grenier Ludique	102
Le Kickout	103
Les Éditions De Base	24
Les Explorajoueurs	109
Les Jeux Du Sénégal	7
Les Passeurs De Curiosités	9
Les Tontons Joueurs	60
Libellud	20
Lifestyle	55
Little Dusha	6
Loki	1
Lucky Duck Games	51
Ludarden	21
Ludenbois	73
Ludistri	77
Ludomaker	107

Ludonaute	70
Ludosport Paris	29
Ludotech	108
Lumberjacks	75
Luzo Créo	6
Mad	90
Majestik Games	6
Matagot	79
Multifaces Editions	8
Mystery Bag	43
Nestromo Édition	18
Nuts Publishing Carré Histoire	
Nuts! Publishing	76
Obeha	4
Odonata	4
Oka Luda	24
Oldchap	54
Olibrius	66
Schmidt	24

Origames 16 et 17	
Paille Edition & Distribution	68
Parkage	2
Pearl Games	40
Phalanx	83
Piatnik	37
Pixie Games	24
Plato Magazine	22
Playmaths	104
Poptalks	69
Prétexte	102
Pulpoludo	87
Renegade 16 et 17	
Repos Production	50
Réseau Ludique Trajan Carré Histoire	
Rose Noire Edition	67
Sabrina Smet	4
Salty Knights	24
Savana	24
Oldchap	54
Olibrius	66
Schmidt	24

ALF
97
ACCESOIRE
98



Le Rin
Tournois



Le coin des p'tits joueurs
Jeux de demain

W.C.

96
Cultura
97
98



Semper Victor Publishing Carré Histoire	
Sentosphère	63
Sitdown! Games	22
Smart	11
Smile Life	90
Sorry We Are French	26
Sous Scellés	81
Space Cow	2
Space Cowboys	25
Spin Master	13
Studio H	5
Studio Twin Games	71
Subverti	90
Super Meeple	38
Sycko	4
Sylex	92
Tactic France	94
Tigabloo	9
Trafalgar Editions Carré Histoire	
Tribuo	57
Vanessa Mouradian	3
Variantes	1
Vecteur-Jeux	45
Wari Wari Edition	86
Widyka	5
Wild Box	44
Wilson Jeux	37
Winning Moves	49
Xd Productions	56
Y'acajouer	14



ET LÀ-BAS
PAR LÀ

AUSSI

ET PUIS ICI

PAR ICI

PAR LÀ AUSSI

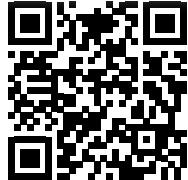
DES JEUX

Paris **est** Ludique !

RETROUVEZ LE PROGRAMME
COMPLET DE PARIS EST LUDIQUE
SUR

<https://www.parisestludique.fr/programme>

OU :



Terrain de **QUIDDITCH & TROLLBALL**

JEUX À VOLONTÉ

des centaines de jeux expliqués par les bénévoles Pel.

JEUX DE DEMAIN
prototypes & auteurs

ESPACE ÉVÉNEMENTS

Dédicaces, conférences, théâtre d'impro, remises de prix...

LE RING !

Alignez les victoires et devenez le "champion du Ring"

L'ARÈNE

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 ?

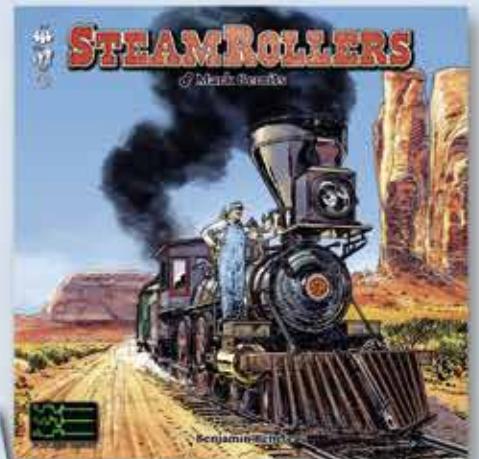
Bluff et déduction pour un jeu familial et ultra rapide!



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 !

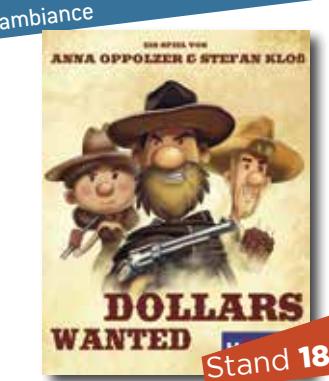
Dès qu'une carte correspond à l'un des cinq mots du titre, il faut immédiatement taper la pioche. Surtout ne pas être dernier, sous peine de récupérer de nouvelles cartes, alors que l'objectif est de vider sa main. Mais il faut taper à l'envers sur le bouc qui montre son derrière, imiter l'élan et ne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

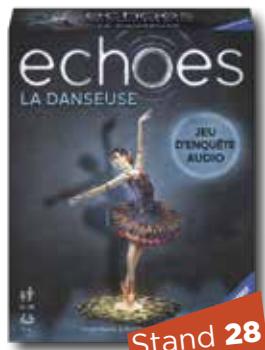
**DEXTERITY JANE****JEU DE MAIN, JEU DE VILAIN !**

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

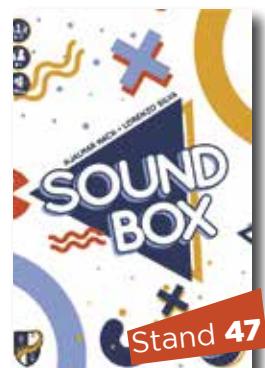
**ECHOES - LA DANSEUSE****JOUEZ SUR VOS DEUX OREILLES**

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

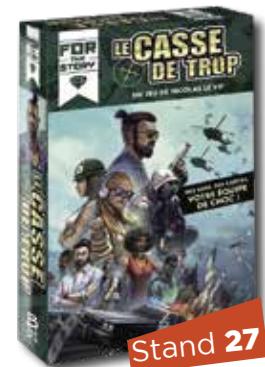
**SOUND BOX****DES BRUITS QUI COURENT...**

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

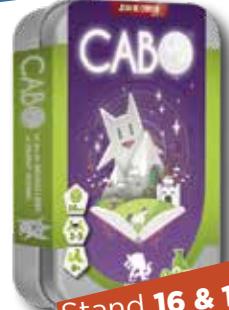
Un jeu de
Phil Vizcarro

Illustré par
Tim Chiesa
Josselin Grange

ZOKU

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

The illustration shows the Zoku board game setup. In the center, there is a large stack of cards with various illustrations of people in traditional Japanese clothing. Surrounding the cards are several small figurines and tokens, including a white cat figurine. In the background, there are stylized buildings and a torii gate, suggesting a Japanese setting. Several cartoonish characters are depicted: a man with a mustache and a sword, a woman in a purple kimono with a large headpiece, an elderly man with a white beard and a red headband, a man in a suit, and a woman with red hair. The overall style is colorful and playful.



avant-première

CABO

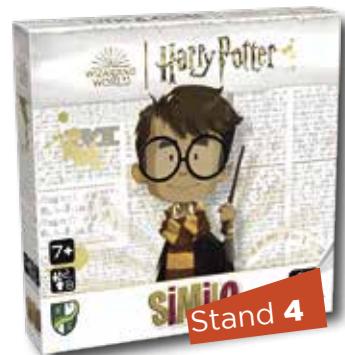
DRÔLE DE NOM POUR UNE LICORNE !

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



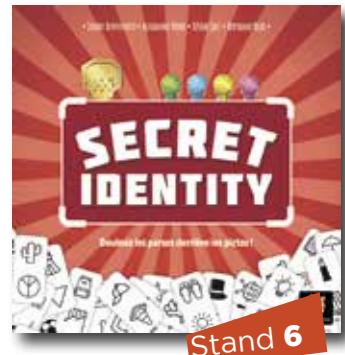
LE JEU DU DOIGT ! À DEUX DOIGTS DE LA VICTOIRE...

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

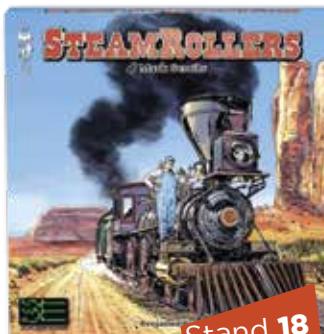
LE RITUEL OU LE BÛCHER ?

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

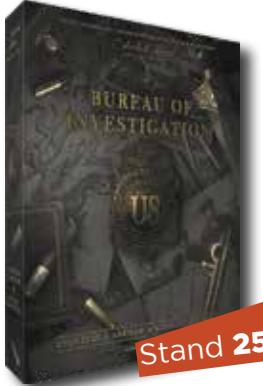
MILLE FIORI MILLE FOIS BIEN !

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



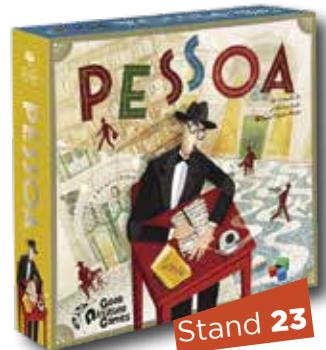
Stand 25

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

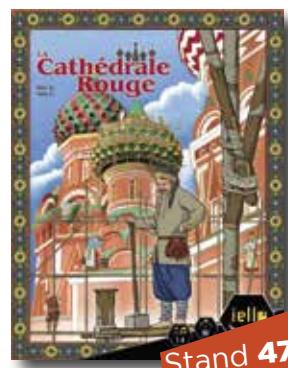
GUTENBERG UN JEU DE CARACTÈRE !

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 ?



SHIJIN L'empereur a enfin un héritier ! Les Onmyōji sont en désaccord : lequel des quatre êtres célestes deviendra-t-il le gardien tutélaire du nouveau-né ?

Choisissez votre Shijin et essayez d'emprisonner celui de l'adversaire dans ce jeu de réflexion intense et rapide.

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 ?

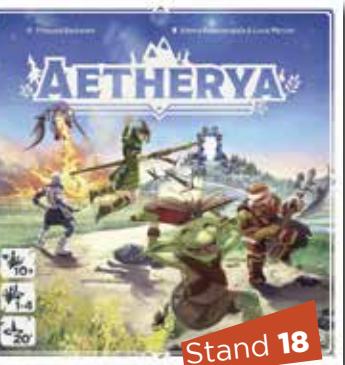
Éd. : Nostromo Edition • Aut. : François Bachelart
• Illust. : Emma Rakatomala & Lucie Mercier
EN 3 MOTS : PLACEMENT - ÉVOLUTIF - CARTES

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 !

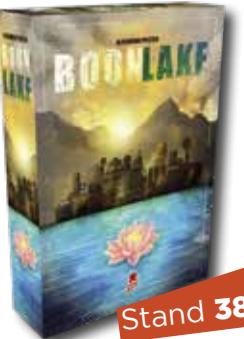
Pour trouver l'héritage de votre ancêtre, placez vos jetons d'enchère aux bons endroits afin d'obtenir des cartes à ranger dans vos zones : lieux, village ou explorations. Agencez au mieux toutes vos cartes, utilisez vos points d'enchère pour les déplacer ou en gagner de nouvelles et accéder au monde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

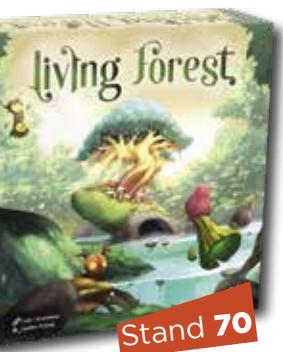
Développez une civilisation dans la région abandonnée de Boonlake : explorez, construisez, produisez... À chaque tour, le joueur actif choisit son action, ainsi que deux actions extrêmement stratégiques, car les adversaires en bénéficient aussi. Puis son bateau descend le fleuve, donnant des bonus, provoquant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



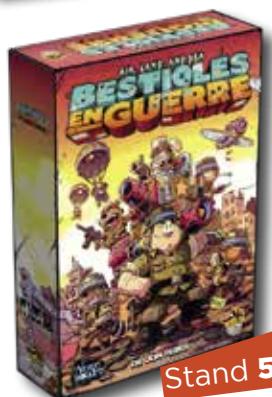
ORICHALQUE UN JEU TITANESQUE !

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



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



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



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

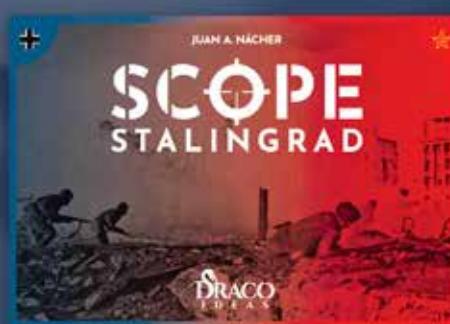


Nouvel éditeur, nouveaux défis !

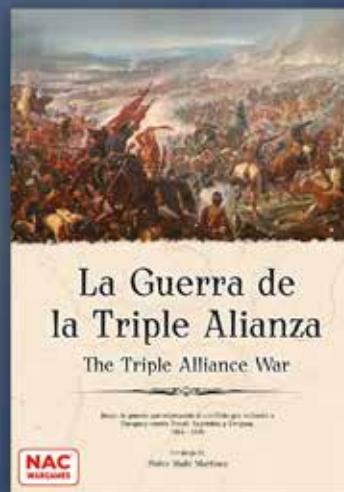
Pourrez-vous trouver
la Victoire ?



Clash of the Ardennes



Scope Stalingrad



La Guerra de
la Triple Alianza
The Triple Alliance War

La Guerre de la Triple Alliance

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**

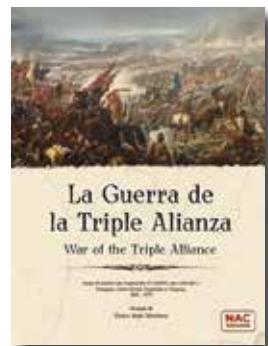
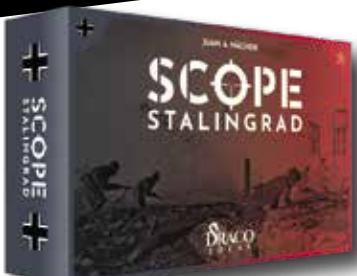
Le jeu retrace les combats entre les parachutistes américains des 82^e et 101^e divisions aéroportées et les troupes allemandes autour de Utah Beach. Le jeu reprend le système simple et intense du premier opus Pegasus Bridge : chaque carte jouée compte et il faut savoir mesurer les risques et oser pour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

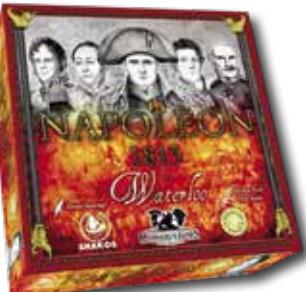


+ 12 ans
10 à 15 min
2-4 joueurs

+ 14 ans
90-150 min
2 joueurs

+ 10 ans
30 à 60 min
2 joueurs

+ 12 ans
30 à 90 min
2 joueurs

**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 !**

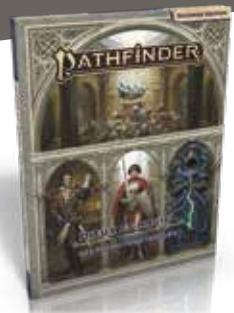
Un jeu magnifiquement illustré par Tardi, grand spécialiste de la BD sur la 1^{re} guerre mondiale. Le jeu permet de revivre de façon simple la bataille la plus mythique – et la plus sanglante – du conflit. À chaque tour, chaque camp doit gérer au mieux sa main de cartes afin de déclencher offensives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

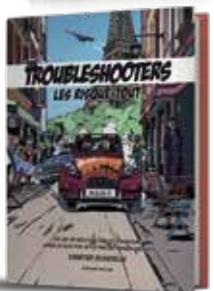
Stand 6



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

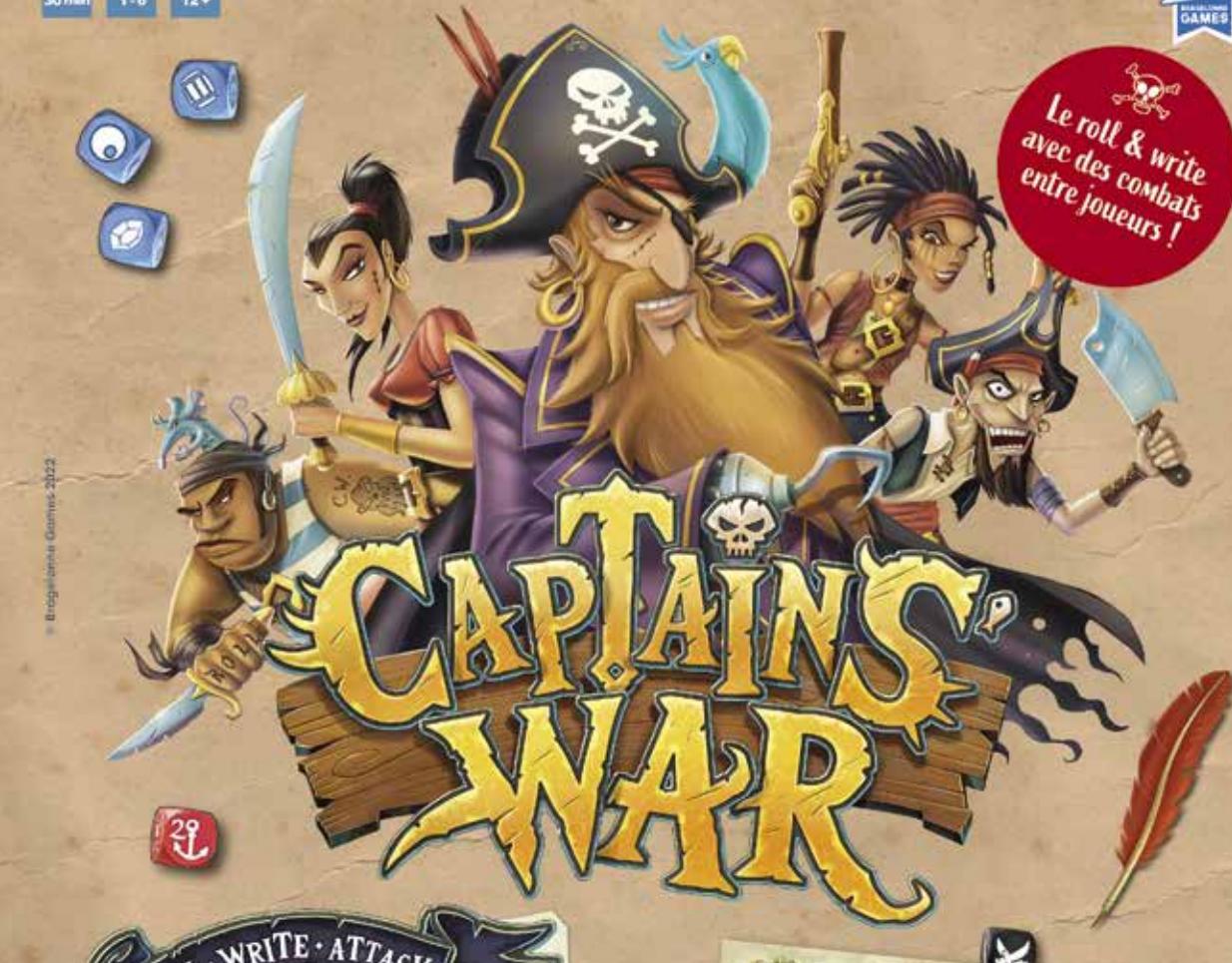
	Éditeur	Stand	P.
Les fondateurs de Teotihuacán	Pixie	24	60
Les Papattes	Tactic	94	28
Les Tontons Eparpillés Façon Puzzle	Ajax Games	CH	57
Living forest	Ludonute	70	67
M.A.R.I. et l'usine foudroyée	Lifestyle Boardgames	55	26
Maudit mot dit	Cocktail Games	19	57
Mes amis sont...	Le droit de perdre	53	48
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 !

