

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



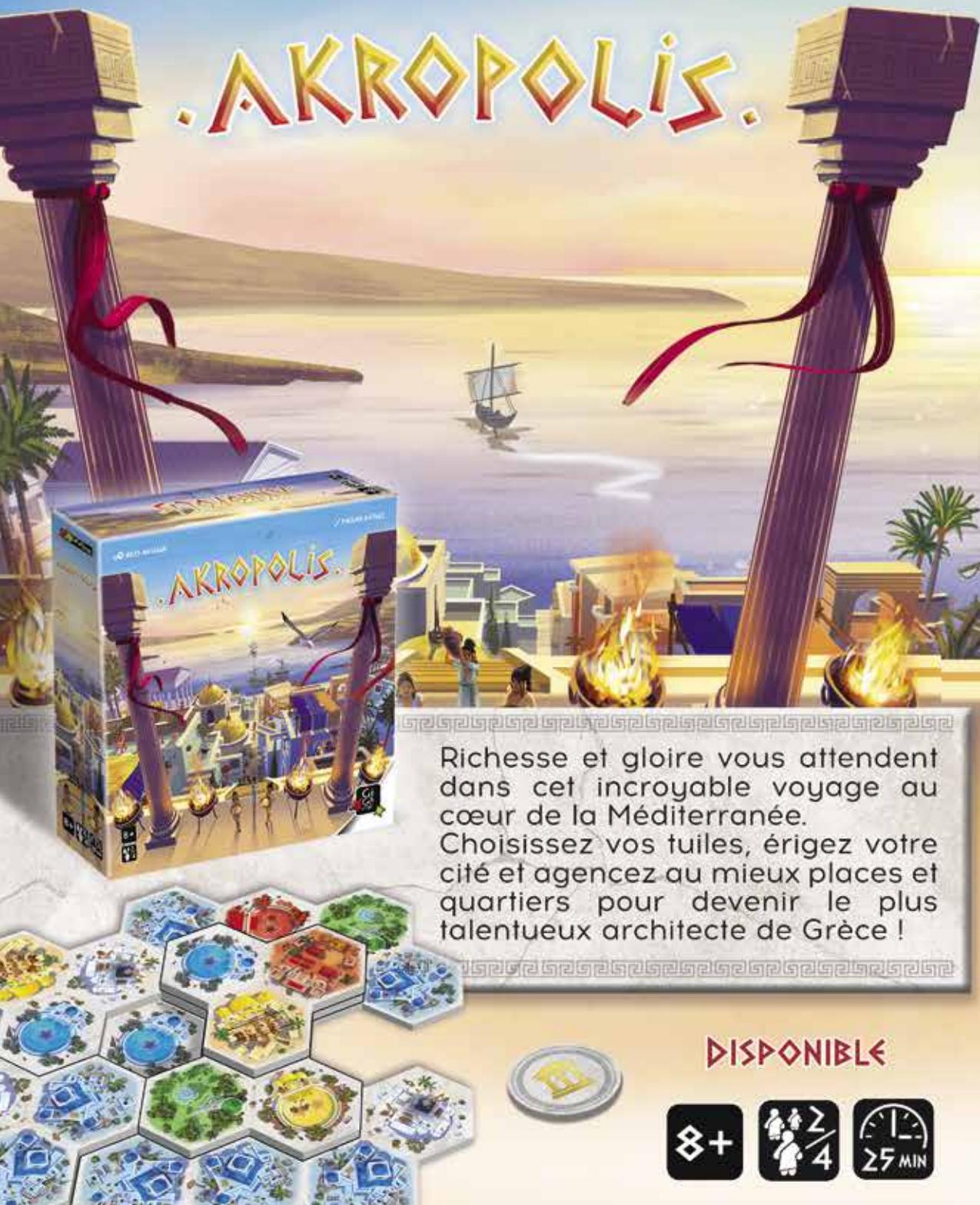
Paris **est**
Ludique !

Le plan
et le guide
en cahier
central

JULES MESSAUP

PAULINE DÉTRAZ

Pour des vacances réussies,



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 !



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



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 !



interview

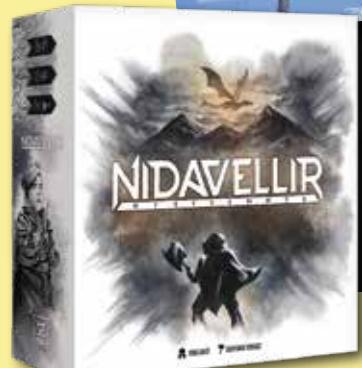
Une expérience qui traverse le temps

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

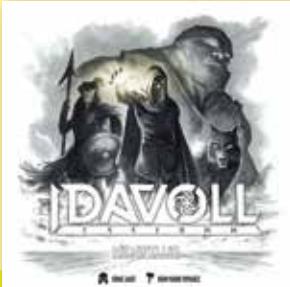


2020 collaboration avec un jeune éditeur : Grrre Games pour une sortie remarquée : *Nidavellir*.

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.

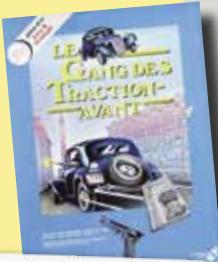
le portefeuille des joueurs a du mal à suivre, les boutiques doivent faire des choix cornéliens, car leurs capacités de stock sont limitées. Nombreux sont les jeux à n'avoir aucune chance d'atteindre le public s'ils ne font pas très vite le « buzz » et on voit aussi pas mal de jeux qui « fonctionnent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

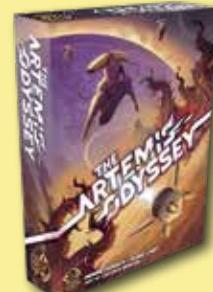


Les Chevaliers de la Table Ronde en 2005, avec Bruno Cathala, s'est imposé comme une référence du jeu coopératif avec félon !

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.

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)

Et dans un cadre plus large, quelles belles perspectives imagines-tu pour le secteur dans un futur proche ?

Je ne suis pas extrêmement « présent » dans le milieu du jeu et pas du tout un expert de l'évolution de ce marché ! :o) J'espère simplement que les auteurs amateurs y garderont une place !

De plus en plus de prototypes sont présentés dans les salons ces dernières années. Quels

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 !

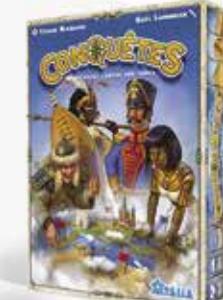
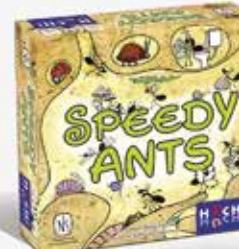
Sans oublier les autres jeux présentés à

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



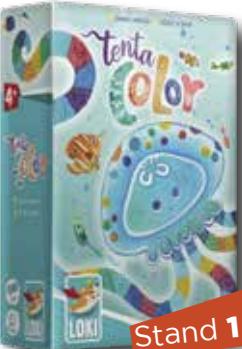
MIAM'NATURE MANGE AVANT D'ÊTRE MANGÉ !

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

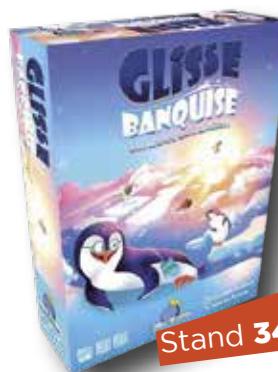
TENTACOLOR SOUS L'OCÉAN...

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

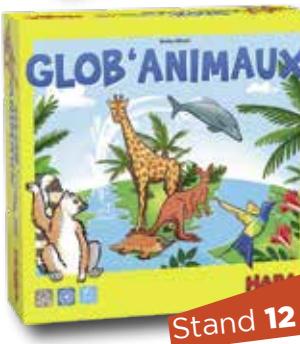
LE GRAND PRIX DE BELCASTEL TU AS PLUS D'UN TOUR DANS TON SAC...

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 !

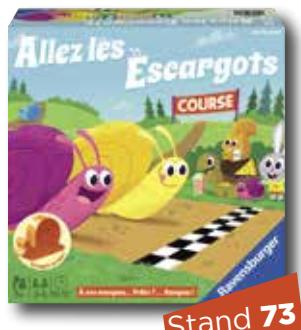
Aidez Hansel et Gretel à attraper 5 pains d'épice de la maison de la sorcière en associant les images des tuiles entre elles. Mais attention : ne courez pas trop vite au risque de dépasser la sorcière et ne la laissez pas non plus vous attraper.

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

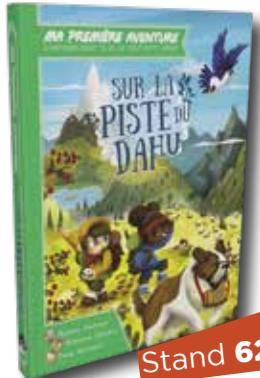
CLUB des Aventuriers

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

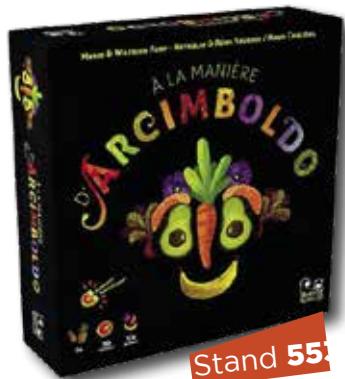
L'ODYSSEÉE DES GRENOUILLES ET QUE ÇA SAUTE !

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

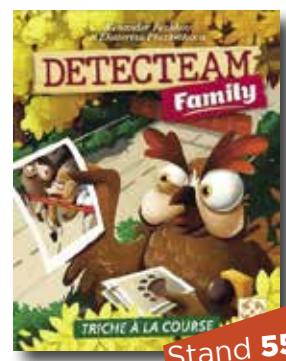
A LA MANIÈRE D'ARCIMBOLDO FRUITS, LÉGUMES, CÉRÉALES, FLEURS : EN AVANT LA CRÉATION !

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



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.

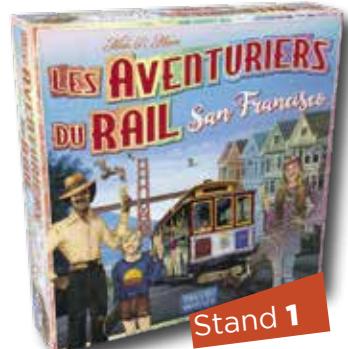
Éd. : Capitaine Meeple • Aut. : team Kaedama • Illust. : Vianney Carvalho

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

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

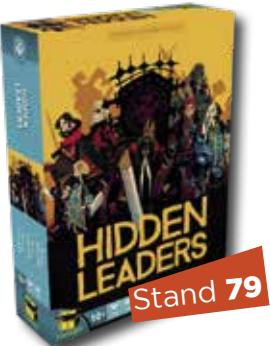
HOARDERS**UN JEU À CROQUER !**

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

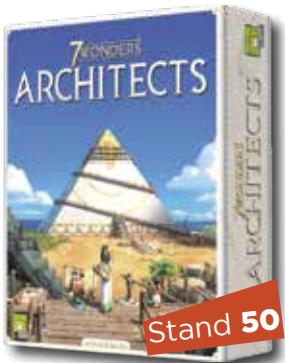
HIDDEN LEADERS**LE JEU DU TRÔNE !**

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 déparentagent 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

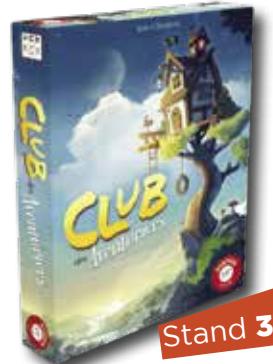


Stand 68

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

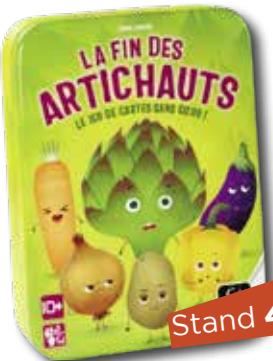
ATTRAPER UNE VACHE AVEC UN CHEWING-GUM...

+ 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

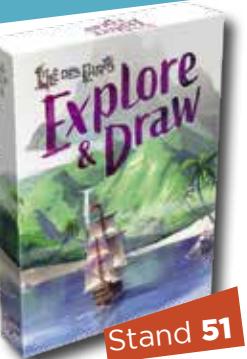
+ 8 ans
30 minutes
2 à 6 joueurs

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

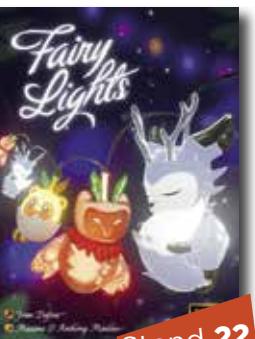
Vous sauvez les chats en les embarquant sur votre bateau : vous choisissez les cartes que vous dessinez sur votre feuille, chaque chat étant constitué de plusieurs carrés accolés. Vous les regroupez par famille, vous recouvrez les souris, vous emportez aussi quelques trésors. Votre bateau sera vite plein,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



Made in France

Les Papattes

TACTIC www.tactic.net

Pour découvrir l'univers TACTIC : tactic.net

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 !

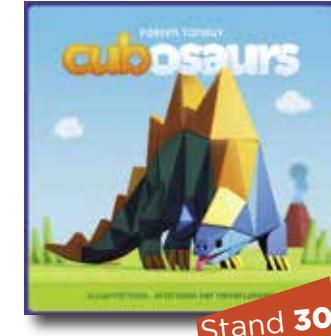
Vous gérez votre troupeau de dinosaures, mais chaque espèce a ses exigences : si vous en possédez le bon nombre, vous gagnez des points, sinon vous en perdez. Votre voisin vous donne une carte dinosaure, que vous choisissez de garder ou de faire passer en y ajoutant une nouvelle carte. C'est malin pour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

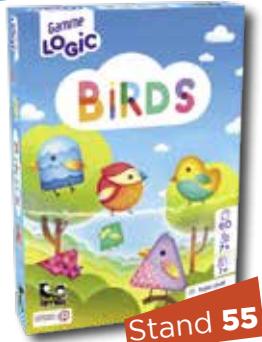
Éd. : Helvetiq • Aut. : Philippe Proux • Illust. : Felix Kindelán, Ajša Zdravković

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 !**

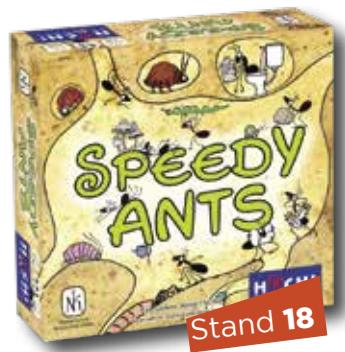
Les oiseaux sont mignons, mais capricieux ! Vous devez clipser leurs figurines dans l'ordre qu'ils exigent : les amoureux côté à côté, éloigner les fâchés et placer les solitaires en bout. Le jeu contient 60 niveaux, de débutant à expert, pour jouer tout l'été. La gamme contient d'autres jeux similaires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

Fabien Tanguy

ILLUSTRATIONS : Kristiaan der Nederlanden

JURASSIC CARTES !

2-5
8+
20 Min

CATCH UP GAMES

UN JEU DE FABIEN TANGUY
ILLUSTRÉ PAR KRISTIAAN DER NEDERLANDEN



Stand 94

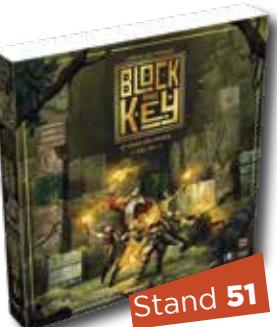
LES PAPATTES**BESOIN D'UN COUP DE MAIN ?**

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

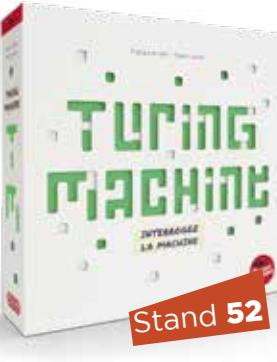
SAVANNAH PARK
SOUS LE SOLEIL DES TROPPIQUES

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

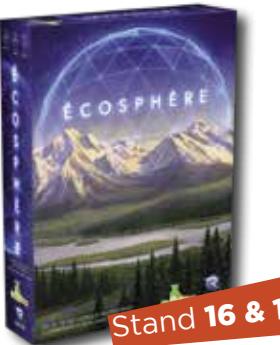
avant-première
TURING MACHINE
UN ORDINATEUR DANS VOTRE CERVEAU !

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

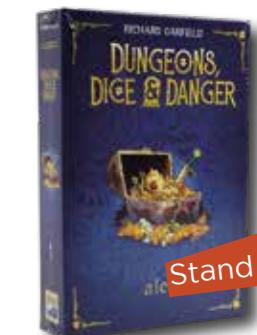
JAMAÏCA : THE CREW**LA FORTUNE SOURIT AUX AUDACIEUX !**

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.

Ainsi les éditeurs ou distributeurs savent ce que nous attendons à titre collectif et gagnent un temps précieux dans la mise en place de projets communs. ●

**Quelles seront les boutiques de demain ?**

C'est la question que nous nous posons toutes et tous. Le commerce de proximité est-il en train de reprendre sa place ? Les centres-villes redeviendront-ils florissants pour des métiers de proximité ou de conseil ? Ou l'information disponible en ligne nous rendra-t-elle encore plus spécialisés avec une expérience de jeu complète sur moins de jeux et une vente considérée comme accessoire ?

Tu es à l'origine de la création du GBL en 2016

En août 2016, au fil des rencontres avec d'autres ludicaires et avec le suivi d'un groupe de discussion déjà mis en place depuis quelques années (à l'initiative notamment de Bruno Desch / Passe Temps à Toulouse), nous (Bruno / Sorcilières, Patrice / Totem à Enghien-les-Bains et moi-même) déposons les statuts d'une association : Groupement des Boutiques Ludiques.

L'idée de départ était de créer un catalogue qui soit à l'image de nos boutiques : une Sélection des ludicaires qui regroupe dans un seul ouvrage chaque année les jeux qui nous semblent « indispensables » cette année.

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.

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

Cocktail Libellud

20

Libellud Jeux Opla

21

SIT DOWN! oplatoo

22

Geek Attitude Games

23

LABOLUDIC L'Atelier des Jeux

24

PIXIE GAMES

25

DUCALE à la française

26

BISTO SAVANA

27

SPACE

28

SORRY WE ARE FRENCH

29

Bragelonne

2

PARKAGE!

2

Ravensburger

29

LUDOSPORT PARIS

1

LUDOSPORT PARIS

36

HEL VETIQ

37

Wilson

38

SUPER MEEPLE

39

DAEDALUS

40

Koop&Co

41

WILD BOX

1

Kroop&Co

44

WILD BOX

45

Kroop&Co

46

WILD BOX

26

iello

1

LOKI

2

SPACE

3

AUZOU JEUX

4

DJECO

48

Goliath

49

Winning Moves

50

REPOS PRODUCTION

51

LUCKY DUCK GAMES

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
Duale	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
Game Flow	62
Gameflix	86
Gamespace	1
Gamtag	58
Geek Attitude Games	23
Geek Factory	100
Geekoviz	5
Gender Games	82
Ghost Dog	91
Gigamic	4
Kyf Edition	101
Didacto	48

Grrre Games	101
Haba	12
Helvetiq	37
Hq 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 Boite 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
Mythic Games	1
Narcopolis	84
Nostromo Édition	18
Nuts Publishing Carré Histoire	
Nuts! Publishing	76
Obheo	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	
ACCESOIRE	
96	
97	
98	

Cultura	
Le Rin	
96	
97	
98	



Crêpes



Le Rin



Tournois

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

DES JEUX

PAR ICI

ET PUIS ICI

PAR LÀ AUSSI

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