

NOUVEAU

akiltour !?

LE GRATUIT DES LOISIRS LUDIQUES

INTERVIEW

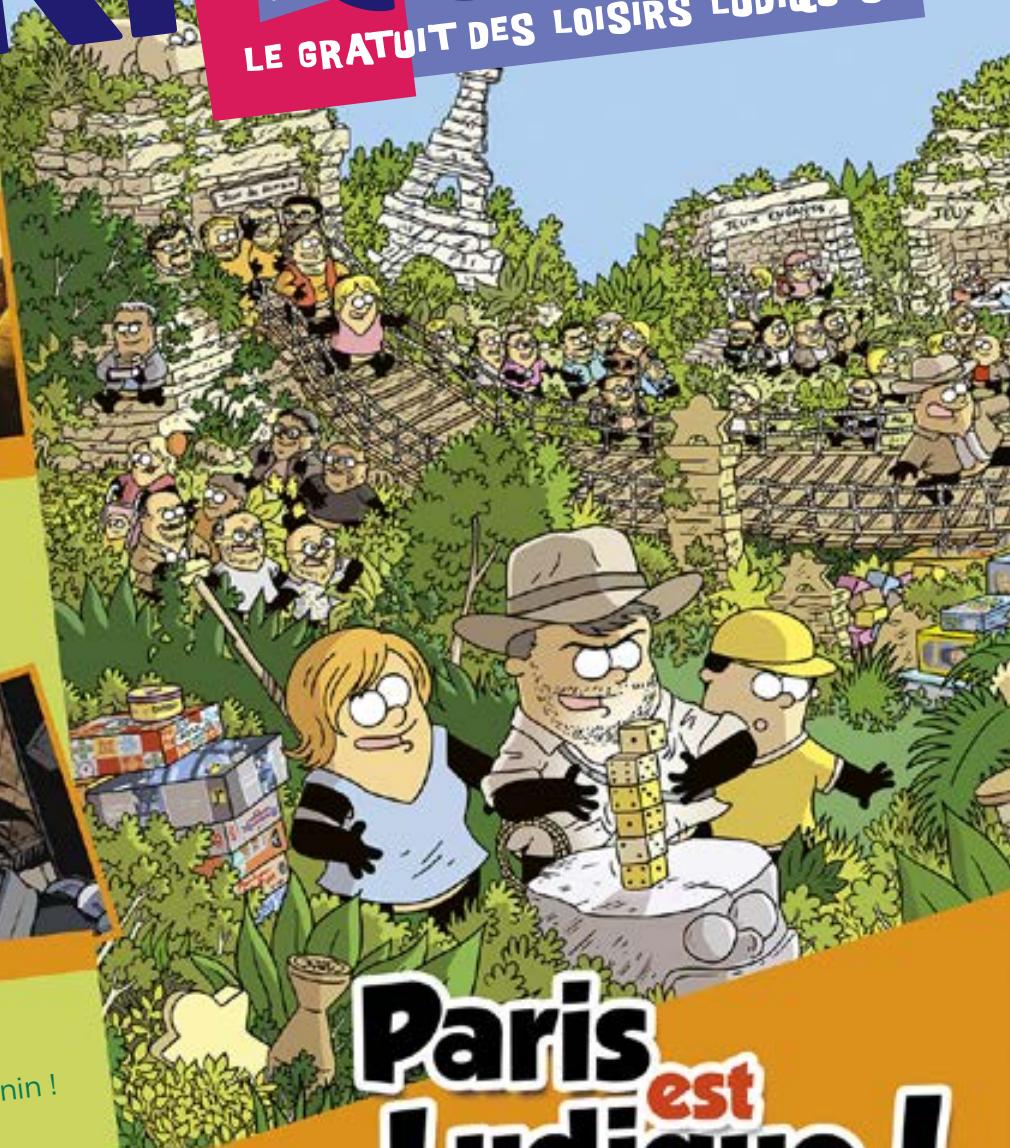
**Mathilde
Scriet**

Dame de coeur

BD

Okko

Reviens Ronin !



**Paris est
Ludique !**

Le guide en cahier central

N°1 - ÉTÉ 2019

Vous cherchez une destination de **vacances** originale ?
Profitez d'un séjour **exceptionnel** à :

GALERAPAGOS

LE JEU COOPÉRATIF... MAIS PAS TROP !



Vis ma vie de naufragé !

Gigamic vous propose un véritable retour aux sources :

Une île paradisiaque (nous déclinons toute responsabilité en cas de morsure de serpent, d'ouragan, de période de sécheresse...),

Des activités variées comme la pêche, la construction d'un radeau, la nage, etc.,

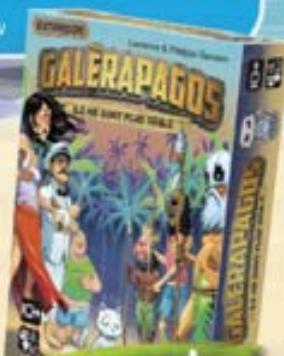
Mais surtout **une aventure humaine** incroyable (enfin tant qu'il y a à manger et à boire pour tout le monde, après on ne vous garanti plus rien.)

* séjour non remboursable même en cas de décès imprévu

Extension tribu et personnages

En explorant leur île, les naufragés de Galèrapagos font une découverte qui va tout changer !

En effet d'autres voyageurs sont installés ici depuis de nombreuses années et ils semblent avoir oublié les codes du monde civilisé !



NOUVEAU !



Pour des vacances réussies, vous pouvez oublier votre slip de bain ou votre crème solaire mais pas vos jeux Gigamic !



Giga
mic

CLANK!

LES AVENTURIERS DU DECK-BUILDING



RETRouvez tous nos Jeux

Pel
STAND
75

PAHDAÏ

ORIGAMES



sommaire

Recette pour rendre les jeux accessibles : prendre des auteurs et des personnalités sympathiques du milieu, saupoudrer de héros de BD et accompagner d'un jeu offert, rajouter 100 jeux bien frais à présenter dans ce numéro, tout en restant neutre et indépendant...

A servir gratuitement tout l'été !

Passez demander Akiltour
Dans votre meilleure boutique de jeux !
Merci à nos partenaires distributeurs :



Akiltour !? Est un magazine édité par la société Avanti • 4, rue Jules Dumien 75020 Paris • Directeur de la publication : Vincent Vandelli • Comité de rédaction : Vincent Vandelli, Jean-Michel Auzias • Conception graphique et maquette : Corinne Sellier et Igor Polouchine pour Origames • Ont participé à ce numéro : Jean-Michel Auzias, Delphine Auzias, Justine Bejo • Remerciements : Mike et Olivier de PEL, nos annonceurs et nos partenaires distributeurs, Origames et Arkhane Asylum, et surtout Corinne et Jean Michel ainsi qu'à nos invités : Mathilde Spriet, Alain Balay, Leandre Proust, Hub et Frederick Condette • Impression : Imprimerie de Champagne (France) • Crédits photos et copyrights : Martin Vidberg, HuB et les éditions Delcourt, PEL photos, Loulou La Loute, Gilbart Rodolphe. Les photos et les visuels appartiennent à leurs auteurs et ne peuvent être utilisées sans leur accord.

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

akiltour!?

LE GRATUIT DES LOISIRS LUDIQUES



niouzes

- 6 Le monde du jeu
- 10 Petits joueurs
- 20 Jeux pour tous
- 48 Jeux d'ambiance
- 60 Connaisseurs

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

dossier

- Le métier d'éditeur de jeux :
- 16 Découvrez la BD de Martin Vidberg

rencontrez

- 19 Alain Balay
- 44 Mathilde Spriet

découvrez !

- 51 L'R de Jeux, la ludo de la place de la République
- 58 Okko : la suite sur Kickstarter

événement

- 35 Toutes les infos sur votre festival en cahier central !
- 72 Rencontrez Léandre Proust
- 73 Un jeu offert : ANTS

Paris est Ludique !

niouzes // monde du jeu

Joueurs, structures ludiques,
découvrez des sites pour vous
faciliter le jeu.



Le milieu a la patate !

COLUDIK



Pour plus d'informations :
coludik.com

Partant du constat que les joueurs isolés ne peuvent pas acheter toujours plus de jeux, cette plateforme collaborative propose de partager nos ludothèques personnelles avec les joueurs de notre région. L'idée est d'avoir accès à plus de jeux, de ne pas laisser la poussière envahir nos boîtes inutilisées et pourquoi pas, rencontrer à cette occasion des joueurs qui ont les mêmes goûts ludiques que nous.

L'inscription est libre : vous renseignez les jeux que vous souhaitez partager et ceux que vous êtes intéressé d'emprunter. Une carte permet de repérer les autres joueurs près de chez vous avec leurs ludothèques. En trois mois, plus de 750 joueurs sont inscrits pour presque 7000 jeux en prêt.

Ce site vous met en contact et définit le cadre du prêt. Un abonnement vous est alors demandé, dont le prix est totalement libre.

LE GRENIER LUDIQUE

Ce site vous propose de louer vos jeux, ou de les vendre, aux autres joueurs près de chez vous (sans envoi). Vous pouvez ainsi avoir un contact direct avec l'autre joueur, et pourquoi ne pas lui expliquer les règles du jeu qu'il vous loue ? Ce site permet de faire de la place dans vos étagères, ou d'essayer un jeu avant de décider de l'acheter. L'application sert d'intermédiaire entre les joueurs pour se contacter, et sécurise le paiement avec une caution. Issue d'un projet participatif sur KissKissBankBank, elle n'est disponible au public que depuis la mi-juin.



Pour plus d'informations :
legrenierludique.fr

MEGALITHE

Le but est de permettre aux joueurs et aux structures (cafés-jeux, associations,...) de s'inscrire sur une carte interactive. De là, vous pouvez trouver des joueurs autour de vous pour jouer ensemble, proposer une partie d'un jeu précis à laquelle d'autres pourront s'inscrire. Pour les structures, vous créez des factions que les joueurs rejoignent, et où ils auront les informations des évènements que vous organisez.

Un partenariat avec Blue Orange, à l'occasion du Championnat de France de Kingdomino, leur permet de se faire connaître car les inscriptions aux évènements qualificatifs de ce championnat passeront par leur site.

Pour plus d'informations :
megalithe.co



LE COFFRE À JOUER

Vous ne savez pas quels jeux choisir et vous préférez profiter d'une sélection préparée pour vous ? Ou vous voulez offrir un cadeau ? Vous pouvez alors vous laisser guider par les box trimestrielles du Coffre à Jouer. Dans le colis, deux à trois jeux récents, selon votre choix, sur une thématique (affrontement, optimisation, aventure...) pour un prix bien inférieur aux prix de vente habituels. Vous ne savez pas quels sont les jeux choisis avant d'ouvrir votre colis ! Surprises garanties ! Le site propose cet accompagnement ludique depuis déjà quelque temps, car il en est à sa douzième box !

Pour plus d'informations :
lecoffreajouer.fr



PELOPIA



Pour plus d'informations :
pelopia.com

OKKAZEO

Vous souhaitez vendre vos jeux d'occasion dans les six coins de l'hexagone et même en Belgique, Okkazeo vous le permet. Vos annonces, en ligne sont consultées par les utilisateurs en entrant le nom du jeu qu'ils recherchent où la région autour d'eux. Tout est régi par le gré à gré des personnes. Le site ne fait que mettre en contact les utilisateurs dont les notes et commentaires sont visibles. Le tout est gratuit, le site vivant de publicités ludiques.



Pour plus d'informations :
okkazeo.com

LES MAUVAIS JOUEURS

BAR À JEUX DE SOCIÉTÉ



UN NOUVEAU REPaire LUDIQUE SUR PARIS...

Situé dans le 11ème arrondissement de Paris, entre Bastille et Voltaire, Les Mauvais Joueurs est votre nouveau bar à jeux. Ouvert il y a un peu plus d'un an, ce lieu propose une expérience ludique aboutie, appuyée par une offre bar de qualité.

Venez vous retrouver entre amis dans un cadre chaleureux autour d'un jeu, parmi plusieurs centaines disponibles.

Débutant ? Retrouvez vos classiques (Monopoly, Uno, Trivial Pursuit...), puis laissez-vous guider par l'équipe du bar pour vous orienter vers de nouvelles découvertes tout aussi amusantes !

Joueur aguerri ? La ludothèque évolue sans cesse. Le bar suit au plus près le calendrier des sorties, et s'enrichit continuellement des dernières nouveautés. Ne ratez jamais le dernier jeu du moment !

Amateur de jeux de stratégie ou de jeux d'ambiance, novice ou confirmé, quel que soit votre profil, vous trouverez forcément votre bonheur !

Au cœur de Paris, vous n'aurez pas de difficultés à rejoindre le lieu, très bien desservi à proximité de plusieurs lignes de métro.



46 RUE SÉDARÉ, 75011 Paris
06.50.66.79.21

HORAIRES

MERCREDI - VENDREDI : 17H - 01H

SAMEDI : 15H - 01H

DIMANCHE : 15H - 23H

ACCÈS

MÉTRO BASTILLE (1, 5, 8)

MÉTRO BRÉGUET-SABIN (5)

MÉTRO VOLTAIRE (9)





MAIS AUSSI UN BAR...

Le bar n'est pas en reste. Vous pourrez y retrouver une sélection variée de bières artisanales ainsi qu'une carte de cocktails originaux - avec ou sans alcool - renouvelée en permanence. Sans oublier bien sûr sirops, jus de fruits et boissons chaudes.

Côté nourriture, vous pourrez partager différentes planches de produits artisanaux : charcuterie du Cantal, fromages d'Auvergne mais aussi antipasti végétariens importés directement d'Italie. Il paraîtrait même qu'il y aurait de délicieux cookies maison pour le dessert...



AVEC PLUSIEURS AMBIANCES

Le bar est réparti sur deux espaces pour votre confort. Au rez-de-chaussée, un espace animé avec le comptoir vous attend. Au sous-sol, retrouvez l'espace canapés pour une ambiance plus intime. Petite surprise pour les nostalgiques, une GameCube est même à votre disposition !

Différentes animations sont proposées tout au long de l'année : blind-tests, Loup-Garou, avant-premières, tournois... Il y en a pour tous les goûts.

On vous retrouve là-bas !



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

Les petits joueurs



Stand 17

ROULAPIK J'ADHÈRE À FOND !

+ 4 ans
20 minutes
2-4 joueurs

Aidez le Hérisson à rentrer chez lui. Faites rouler le Hérisson sur les jetons pour qu'ils se collent à lui. Aurez-vous attrapé les champignons, pommes ou feuilles qu'il vous faut pour avancer sur le chemin de la maison ? Dépêchez-vous si vous voulez être rentré le premier ! Un mode coopératif est inclus.

Éd. : Gigamic - Aut. : Urtis Šulinskas - Illust. : Irina Pechenkina

EN 3 MOTS : • DEXTÉRITÉ • PARCOURS • MODE COOPÉRATIF



Stand 11

LA VALLÉE DES VIKINGS TONNEAU QUI ROULE N'AMASSE PAS L'OR !

+ 6 ans
20 minutes
2-4 joueurs

Pour amasser le plus d'or, il faut éviter de tomber à l'eau. Poussez la boule qui renversera les tonneaux colorés. Chaque tonneau à terre fait avancer le Viking de la même couleur vers la mer. À chaque fois qu'un Viking tombe à l'eau, les autres prennent de l'or. Alors, visez bien les bons tonneaux !

Éd. : Haba - Aut. : Wilfried et Marie Fort - Illust. : Maximilian Meinzold

EN 3 MOTS : • ADRESSE • PLACEMENT • COLLECTE



Stand 7

MONSIEUR CARROUSEL TOURNEZ MANÈGE !

+ 4 ans
15 minutes
1-6 joueurs

Aidez tous les enfants à monter sur le manège avant le début de la pluie. À chaque tour, placez un enfant à l'aide du dé, ensuite le carrousel vous indiquera si la pluie approche ou si le soleil revient. Si vous avez bien mémorisé sur quels sièges a été placé chaque enfant, le soleil reviendra plus vite !

Éd. : Loki - Aut. : Sara Zarian - Illust. : Apolline Etienne
EN 3 MOTS : • COOPÉRATIF • MEMORY • MANÈGE



Stand 36

OH MY GOLD ! LES COFFRES DU PLUS FORT !

+ 5 ans
10 minutes
2-4 joueurs

Il y a plein de coffres à ouvrir avec une à trois serrures. Lancez les dés ! Si vous avez le bon nombre de clefs visibles, ouvrez le coffre devant votre bateau. Il faudra ensuite obtenir les butins indiqués pour les charger dans votre soute. Le pirate le plus riche à l'ouverture du dernier coffre gagnera.

Éd. : Blue Orange - Aut. : Wilfried et Marie Fort - Illust. : Stivo
EN 3 MOTS : • DÉS • COLLECTION • PIRATES



Stand 41

NESSIE L'AFFAIRE EST DANS LE LAC

+ 6 ans
30 minutes
2-4 joueurs

Vous voulez être le premier à prendre en photo le monstre du Loch Ness. Choisissez un emplacement de plongée, puis prenez une photo à travers les eaux boueuses en bougeant les jetons. Quelle partie du monstre est-ce ? Reconstituez en premier une photo, mais attention aux poissons qui vous trompent !

Éd. : Lifestyle Boardgames - Aut. : Weber, Schleman - Illust. : Kardakov
EN 3 MOTS : • DEXTÉRITÉ • COLLECTION • MONSTRE



Stand 70

1, 2, 3 LES ANIMAUX ONT LA BOUGEOTTE

+ 4 ans
15 minutes
2-8 joueurs

Une dizaine d'animaux de la ferme est lâchée dans le pré. Observez pendant 10 secondes et fermez les yeux. Le fermier actif pioche une carte qui lui demande d'ajouter, d'enlever, de déplacer ou d'échanger des animaux. Rouvrez les yeux et trouvez ce qui a changé. Y avait-il une vache à côté du cochon ?

Éd. : Piatnik - Aut. : Perepau Llistosella
EN 3 MOTS : • OBSERVATION • MÉMOIRE • FERME

niouzes // jeux enfants



Stand 17

+ 4 ans
15 minutes
2-5 joueurs

LE ROI SOMMEIL

EN VOIR DE TOUTES LES COULEURS !

C'est l'heure de se coucher pour la famille royale. Mais à chaque carte retournée, ils peuvent changer le lit de place ou la couleur du pyjama. Un fantôme arrive et la couverture recouvre tous les lits. Chacun pioche un jeton avec un personnage ou une couleur. Si vous le placez bien, vous aurez un point !

Éd. : Gigamic - Aut. : Dirk Andreas Taube - Illust. : Gediminas Akelaitis
EN 3 MOTS : • OBSERVATION • MÉMOIRE • LITS



Stand 70

+ 5 ans
15 minutes
2 joueurs

PIRATE SHIPS

VISEZ JUSTE MOUSSAILLON !

Vous affrontez le bateau pirate de votre adversaire dessiné sur six cartes. À chaque tour, vous lancez un boulet. S'il arrive sur une carte, elle est retournée. Une deuxième fois, elle est détruite ! Détruisez toutes les cartes adverses pour gagner. Mais certaines cartes ont un pouvoir en les retournant !

Éd. : Piatnik - Aut. : Alan Roach

EN 3 MOTS : • ADRESSE • DUEL • PIRATES



Stand 57

+ 8 ans
45 minutes
2-5 joueurs

ESCAPE BOX DETECTIVES

LE TEMPS CONTRE VOUS !

Vous êtes accusé d'avoir kidnappé Holly, la chatte de Lady Snock, avec son collier serti d'une fabuleuse émeraude. Vous avez 45 minutes pour résoudre les énigmes qui vous permettront de démasquer le vrai coupable et prouver ainsi votre innocence. Mais le temps presse, comme vous le rappelle la bande-son !

Éd. : 404 Éditions - Aut. : Stéphane Anquetil

EN 3 MOTS : • COOPÉRATIF • ÉNIGMES • BANDE-SON



Stand 7

+ 5 ans
15 minutes
3-5 joueurs

LITTLE BATTLE

ATTRAPEZ-LES TOUS !

Recrutez votre équipage pirate, puis partez à l'assaut des coffres sur la plage. Soyez le plus malin pour récupérer ces coffres à la barbe de vos adversaires grâce à des choix judicieux ! Quand tout a été pillé, retournez les coffres et comptez votre trésor. Avez-vous récupéré les coffres les plus remplis ?

Éd. : Loki - Aut. : Dorian & Leandro Berthelot - Illust. : Ariel Icandri

EN 3 MOTS : • COLLECTE • SIMULTANÉITÉ • DRAFT

SMAK

6-99

2-6

30 min

Le jeu de quilles qui claque !*

HELVETIQ



* Merci Gus&Co ;)



VENEZ JOUER AVEC NOUS À
PARIS EST LUDIQUE, STAND 70



Le jeu de construction durable !
Briques colorées, ludiques, éco-conçues



3-99



GERMAN
DESIGN
AWARD
WINNER
2018



Green
Product
Award
Winner 2015



IMAGINATION

CONSTRUCTION



KIJOUX

BIJOUX FANTAISIE



A retrouver sur **Bel**
Stand-boutique n°6

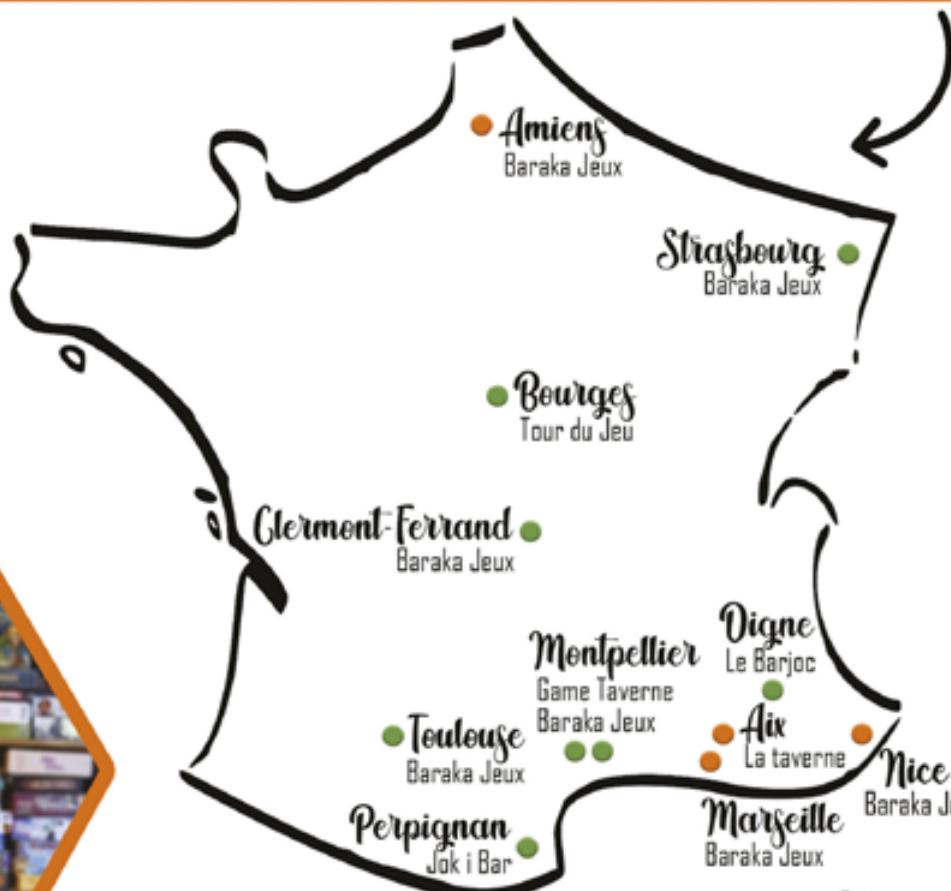
kijoux.com

kijoux.bijouxfantaisie@gmail.com

**OFFREZ
UN BONUS
À VOTRE CHARME !**



Des bars à Jeux à découvrir dans toute la France !



Nous t'aidons
à monter ton bar à jeux
Profitez de nous rencontrer
à P.E.L ou à tout autre moment:
contact@gogaconcept.com



A découvrir
entre amis
ou en famille !

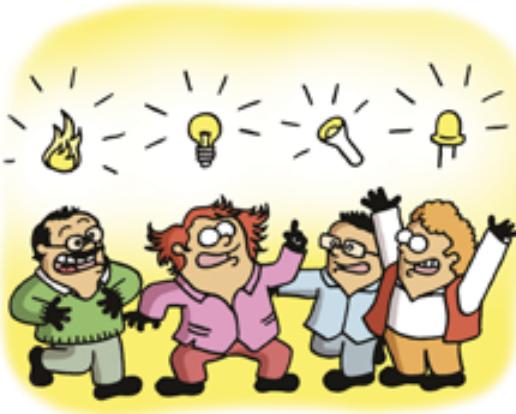


● Déjà ouvert
● Ouverture rentrée 2019

Qu'est-ce qu'un éditeur de jeux de société ?



Au départ, les idées naissent le jour dans l'esprit des auteurs.



Ils les soumettent à l'éditeur sous la forme de prototypes.

L'éditeur les teste avec son équipe.



Parmi les nombreux prototypes proposés, les plus prometteurs et originaux sont sélectionnés.



Si l'éditeur signe alors un contrat d'édition avec l'auteur.



Il faut ensuite choisir le thème et l'illustrateur.



Peaufiner les règles.



Présenter le jeu sur les nombreux festivals.



Assurer la communication et sa promotion.



Choisir le matériel et le fabricant.



Le jeu produit est ensuite transporté jusqu'au stock des différents distributeurs à travers le monde.



Puis acheminé dans les différentes boutiques à travers chaque pays.



Où, enfin, il rencontre les joueurs.



Pour commencer sa vie chez nous !



bd // interview Alain Balay



Bonjour Alain Balaÿ, tu diriges depuis 6 ans les éditions Blue Cocker, est-ce que cela se passe comme dans cette BD ?

Oui en théorie ! en pratique, c'est beaucoup plus le bordel ! Mais c'est plus lié à moi, je crois.

Une Union des Editeurs de Jeu (UEJ) a été créée, pourquoi était-ce devenu si important de passer ce cap ?

Ça a toujours été important. C'est, selon moi, un outil, qui nous permet de traiter des sujets qu'on ne pourrait pas aborder individuellement, de communiquer encore plus entre nous et avec le reste du secteur. Et aussi d'offrir une interface structurée aux diverses institutions, et de blaguer lors des réunions, etc...

Une Société des Auteurs de Jeux a aussi émergé. Comment sont vos rapports ?

Fréquents et satisfaisants, je pense. LE fait que les divers métiers du secteur (SAJ, GBL, RCL, etc...) se structurent en associations professionnelles est un bien pour chacun. Cela permet plus d'échanges individuels et globaux. De mutualiser les questions et les ressources. Bref, de parler et de faire, plus et mieux.

Quelles peuvent être les retombées de l'Union des Editeurs de Jeux de société pour nous les joueurs ?

Fortune, gloire et amour (rires). Ou sinon, je pense qu'il est évident que la qualité des jeux s'est améliorée grandement depuis 20 ans. Et les divers travaux de l'UEJ, par exemple sur la reconnaissance du jeu comme œuvre

culturelle, sur les normes, sur la formation, sur les labels comme le pion d'or et bientôt, on espère un travail sur l'écologie etc..., tout ça va dans le même sens : celui de l'amélioration de la qualité des œuvres ludiques.

Pour être éditeur de jeux, faut-il être un joueur invétéré ?

C'est majoritairement le cas. C'est sur que ça aide en développement et en promotion. Sûrement moins en gestion et commerce.



C'est quoi le plus sympa dans ce métier ?

Fouetter les aut.... heu, travailler en équipe avec auteurs et illustrateurs pour amener une idée d'un prototype à un objet concret qui donne du plaisir à des gens. Remarque ça marche aussi avec le bœuf bourguignon et ... plein d'autres choses. Et plus

précisément, je dirais ces moments où tu débloques un truc qui va rendre le jeu meilleur. Ou encore... Il y a les gens aussi : ce milieu donne quand même l'occasion de rencontrer des êtres humains -tout le monde ne peut pas être un canidé bleu !- formidables et talentueux !

Et le moins sympa ?

La comptabilité, mais heureusement, j'ai le comptable ludique, Super Laurent pour m'aider et supporter mes jérémades et autres billevesées.

Merci Alain pour toute cette bonne humeur !



Pour plus de précisions sur l'Union des Editeurs de Jeux de société : www.uej.fr



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



TOUTILIX C'EST LUDIX !

+ 4 ans
30 minutes
1-8 joueurs

Le jeu se compose de 110 cartes avec des lettres. Selon la règle que vous choisirez (douze différentes et quarante en téléchargement), vous pourrez varier à loisir les parties de bluff, de mémoire, de coopération, de stop ou encore... un grand choix grâce à l'aide de onze auteurs de renom qui ont participé à cette aventure ludique.

Éd. : Christine Larquetout - Aut. : Christine Larquetout + 11
Illust. : David Boniffacy

EN 3 MOTS : • CARTES • RÈGLES MULTIPLES • LETTRES



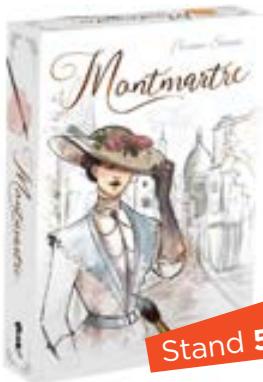
L'AMBITION DES ROIS UN, DEUX, ROIS, PARTEZ !

+ 10 ans
20 minutes
2 joueurs

Deux rois se querellent. Si vous êtes le meilleur, bâtiez deux palais avant le roi adverse ! Vos citoyens et vos bâtiments vous y aideront sûrement. Mais surtout entourez-vous de héros qui attaqueront le royaume adverse ou protégeront le vôtre. Car tour à tour vous attaquerez puis défendrez !

Éd. : Gigamic - Aut. : Hayato Kisaragi, Bruno Faidutti
Illust. : Minat's et Gong Studios

EN 3 MOTS : • GESTION • COMBO • AFFRONTEMENT



Stand 5

MONTMARTRE**LA VIE DE BOHÈME !**

+ 8 ans
20 minutes
2-5 joueurs

Comme tout peintre en devenir, vous cherchez à vendre vos toiles. À votre tour, vous pouvez en peindre de nouvelles dans votre atelier ou trouver un collectionneur qui vous en achète. Sinon, vous les bradez au marché !

Éd. : Blam ! - Aut. : Florian Sirieix - Illust. : Jeanne Landart

EN 3 MOTS : • COLLECTIONS • MAJORITÉ • GESTION DE MAIN



Stand 71

GRAVITY SUPERSTAR**CHÛT ! JE TOMBE !**

+ 7 ans
30 minutes
2-6 joueurs

Il vous faut récupérer plus de poussière d'étoiles que les autres. Pour cela, laissez-vous tomber dans l'espace pour la ramasser lors de votre chute. Une poussière se trouve à votre droite ? Tournez votre corps ! Car dans ce monde à la gravité déroutante vous tombez toujours vers vos pieds !

Éd. : Sit down ! - Aut. : Julian Allain - Illust. : Gyom Seijnhaeve

EN 3 MOTS : • COLLECTION • PARCOURS • GESTION DE MAIN



Stand 33

LITTLE TOWN**PETIT MAIS COSTAUD !**

+ 10 ans
45 minutes
2-4 joueurs

Qui d'entre vous participera le mieux au développement de cette nouvelle petite ville ? Posez judicieusement vos ouvriers pour obtenir des ressources. Puis construisez de nouveaux bâtiments. Si vous les placez bien, les autres vous paieront pour les utiliser. Mais n'oubliez pas vos objectifs secrets !

Éd. : Iello - Aut. : Shun, Aya Taguchi - Illust. : Sabrina Miramon

EN 3 MOTS : • GESTION • POSE D'OUVRIERS • OBJECTIFS SECRETS



Stand 17

COMPAGNONS**ENSEMBLE, TOUT SEMBLE PLUS BEAU**

+ 12 ans
45 minutes
1-5 joueurs

Vous rebâtissez un village en réorganisant les chaînes de production. Le nombre de personnages que vous piochez dépend de votre nourriture, le nombre à poser du nombre de maisons. Chaque métier a sa place précise dans la chaîne. Installez des synergies et devenez le plus prospère !

Éd. : Gigamic - Aut. : Haakon Gaarder - Illust. : Haakon Gaarder

EN 3 MOTS : • COMBINAISON • GESTION • CHAÎNAGE

niouzes // jeux tout public



Stand 68

MINUIT MEURTRE EN MER : LE JOUR ET LA NUIT

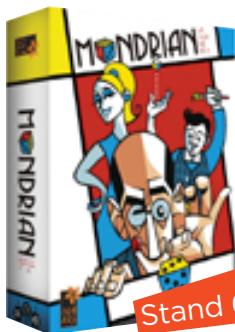
+ 12 ans
90 minutes
2-6 joueurs

SEULE LA MER ÉTAIT CALME !

Vous profitez d'une agréable croisière lorsqu'un crime est commis. Tous les joueurs se baladent à travers le navire pour interroger passagers et membres d'équipages. Votre but : trouver le coupable, son mobile et la cause de la mort ! Soyez le plus malin pour recouper les informations collectées.

Éd. : Multiface édition - Aut. : Alain Luttringer
Illust. : Baptiste Reymann, Fabrice Weiss

EN 3 MOTS : • DÉDUCTION • ENQUÊTE • EXTENSION



Stand 67

MONDRIAN

UN FESTIVAL DE COULEURS

+ 14 ans
30 minutes
2-4 joueurs

Un peintre avant-gardiste ne peint pas comme les autres ! Au début, vous récupérez les portions de toiles peintes disposées sur la table sur lesquelles vos dés seront arrivés. Mais attention à la valeur du dé ! Ensuite vous composez votre œuvre en essayant d'obtenir les majorités pour chaque couleur.

Éd. : Igiari - Aut. : Israel Cenderero, Sheila Santos - Illust. : Pedro Soto

EN 3 MOTS : • COLLECTIONS • ADRESSE • MAJORITÉS



Stand 66

SOLENIA

RETIENS LA NUIT !

+ 10 ans
45 minutes
1-4 joueurs

Dans votre dirigeable, vous survolez en permanence cette planète. Sa particularité ? Un hémisphère est toujours dans la nuit et l'autre dans le jour. À vous de récupérer les ressources de l'un pour les livrer à l'autre. Pendant ce temps, la planète défile sous vos pieds. Soyez le plus habile marchand !

Éd. : Pearl Games - Aut. : Sébastien Dujardin - Illust. : Vincent Dutrait

EN 3 MOTS : • EXPLORATION • GESTION DE MAIN • PLATEAU ÉVOLUTIF



Stand 17

CATHAM CITY

CHAT VA CHAUFFER !

+ 12 ans
30 minutes
2-6 joueurs

Pour étendre votre influence et devenir ainsi le Maire de Catham City, tout est permis ! Gagnez de l'influence et menacez les autres avec la Mafia, envoyez des policiers faire une perquisition ou bien ciblez vos hackers sur l'un d'eux. Ce ne sont pas les moyens qui manquent pour réussir une bonne élection.

Éd. : Gigamic - Aut. : Yuriy Zhuravlev - Illust. : Yuriy Yarovoy

EN 3 MOTS : • GESTION DE MAIN • COMBINAISON • SUPRÉMATIE



La Forêt des Frères **GRIMM**

"It was stronger than the house of straw.
The second little pig was very pleased with his house.
He said, "Now the wolf won't catch me and eat me."
"I shall build a stronger house than yours," said the
third little pig."



niouzes // jeux tout public

TAG CITY

GRAFFCITY



Stand 65

+ 8 ans
20 minutes
2-4 joueurs

Serez-vous plus rapide que les autres pour taguer la ville ? Bien sûr ! Pour cela, choisissez le dé pour avoir le bon tag qui termine une ligne, une colonne ou un quartier avant les autres et marquer ainsi plus de prestige. Un drone peut vous aider, mais gare à votre renommée !

Éd. : Runes Editions - Aut. : Robin David - Illust. : Grelin

EN 3 MOTS : • DÉS • ROLL & WRITE • POSITIONNEMENT



Stand 75

+ 7 ans
25 minutes
2-4 joueurs

PANDAÏ

FAITES-LES NAÎTRE TOUS !

Votre famille Panda explore la plaine et la forêt environnante. Votre but ? Avoir quatre nouveaux bébés avant les autres. À chaque tour il faut choisir entre la forêt avec les papas mais aussi les tigres, ou la plaine plus tranquille. Profitez des cases révélées par les autres pour vous propulser au bon endroit !

Éd. : Origames - Aut. : Igor Polouchine - Illust. : Paul Mafayon

EN 3 MOTS : • EXPLORATION • CAPTURE • PRISE DE RISQUE



Stand 40

+ 8 ans
20 minutes
2-4 joueurs

YOKAI

RETOUR AU CALME !

La confusion règne sur les esprits japonais. Regroupez-les par famille de couleur. Dans ce coopératif, regardez secrètement deux cartes puis déplacez-en une avant de laisser votre voisin faire de même. Vous pouvez aussi révéler un indice ou bloquer une carte. Placez-vous les rouges tous au même endroit ?

Éd. : Bankiiiz - Aut. : Julien Griffon - Illust. : Christine Alcouffe

EN 3 MOTS : • COOPÉRATIF • INDICES LIMITÉS • OBJECTIFS



Stand 53

+ 10 ans
90 minutes
2-4 joueurs

MUSEUM

MUSÉE AU LOGIS

Un grand conservateur se doit de présenter la plus belle collection dans son musée. Pour cela, récupérez sur tous les continents des objets uniques, spécialisez-vous dans une civilisation ou un thème particulier. Arrangez au mieux vos objets dans le musée pour marquer le maximum de points !

Éd. : Holy Grail Games - Aut. : O. Melison, E. Dubus - Illust. : V. Dutrait

EN 3 MOTS : • COLLECTION • GESTION DE MAIN • HISTOIRE



Stand 55

MAÏKO

PERFECTION DE L'ÉLÉGANCE

+ 9 ans
30 minutes
2-4 joueurs

Vous êtes une apprentie qui souhaite maîtriser les neuf arts traditionnels japonais : danse, musique, cérémonie du thé... Pour cela, retournez deux dessins identiques. Mais avec élégance, car si un dessin de votre couleur rapporte un point, il n'en est pas de même avec une autre couleur !

Éd. : Don't Panic Games ! - Aut. : Ludovic Maublanc, Cécile Langlais
Illust. : Jemma Salume

EN 3 MOTS : • MEMORY • COLLECTION • POUVOIRS



Stand 9

DUNGEON ACADEMY

LES PALMES ACADEMIQUES

+ 10 ans
20 minutes
1-6 joueurs

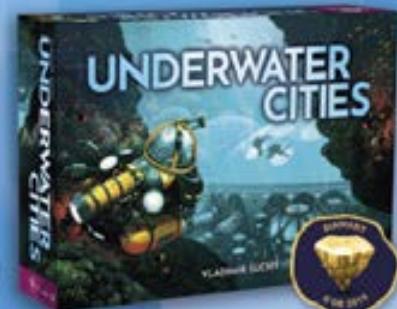
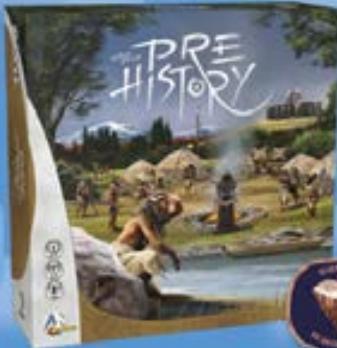
Vous allez tous, en même temps, parcourir les quatre niveaux du donjon. Pour chaque monstre combattu sur le chemin tracé, vous perdez des points de vie ou des manas. Essayez de passer sur les potions qui vous requinquent. Dans l'ordre de rapidité, vous choisissez un bonus supplémentaire. À vous le diplôme !

Éd. : Matagot - Aut. : Julian Allain - Illust. : Régis Torres

EN 3 MOTS : • SIMULTANÉ • PARCOURS • DÉS



www.atalia-jeux.com



Des jeux pour tous

niouzes // jeux tout public



Stand 36

DRAGON MARKET

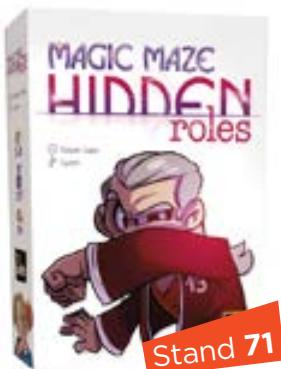
MAMAN LES P'TITS BATEAUX

+ 7 ans
30 minutes
2-4 joueurs

Vous avez des cadeaux à faire pour le mariage de la princesse Xue. Vite, foncez au marché récupérer les objets de votre carte objectif. Mais tout se passe sur la rivière. Déplacez les bateaux, sautez de l'un à l'autre, récupérez les objets et retournez sur votre ponton. Soyez le plus rapide !

Éd. : Blue Orange - Aut. : Marco Teubner - Illust. : Tomek Larek

EN 3 MOTS : • PARCOURS • COLLECTION • COURSE



Stand 71

MAGIC MAZE : HIDDEN ROLES

TRAÎTRE OR NOT TRAÎTRISE THE QUESTION

+ 8 ans
15 minutes
1-8 joueurs

Cette extension modifie les relations entre les joueurs de ce jeu coopératif. En effet, en début de partie vous saurez si vous êtes un traître ou pas. Vous pouvez aussi devoir suivre certaines règles ou bien avoir un objectif personnel. Tout cela fera l'affaire du traître plus difficile à reconnaître !

Éd. : Sit Down ! - Aut. : Kasper Lapp - Illust. : Gyom

EN 3 MOTS : • COOPÉRATIF • TRAÎTRE • SILENCE



Stand 41

COSTA RUANA

LA PERLE DES ÎLES

+ 10 ans
45 minutes
2-6 joueurs

Collectez les trésors présents sur les îles en y étant majoritaire. Pour cela, il faudra jouer des cartes qui déplaceront vos insulaires ou bien ceux des autres joueurs pour modifier ces majorités. Mais ce serait sans compter sur le shaman dont le pouvoir est de décider la couleur des cartes inactives !

Éd. : Lifestyle Boardgames - Aut. : Y. Zhuraviev - Illust. : P. Whishblow

EN 3 MOTS : • MAJORITÉ • PRISE DE RISQUE • GESTION DE MAIN



Stand 6

IL ÉTAIT UNE FERME

CHACUN CHEZ SOI !

+ 5 ans
1 joueur

Dans votre ferme, les animaux se disputent et vous devez isoler chaque espèce. Mais la place des animaux est imposée, ainsi que la longueur des barrières. Ce casse-tête évolutif propose 60 niveaux de difficulté pour satisfaire vos animaux. D'autant plus compliqué que certains vous réclament des abreuvoirs.

Éd. : Smart Games

EN 3 MOTS : • DÉFIS • CASSE TÊTE • LOGIQUE

Misty

Le nouveau jeu de draft tactique au format pocket !

6-99 2-5 15 min

HELVETIQ



Planifie astucieusement
ta tenébre avant que les
cartes prennent vie !



Retrouvez dans la
même gamme



VENEZ JOUER AVEC NOUS À
PARIS EST LUDIQUE, STAND 70



BANANAGRAMS.

LE jeu de lettres rapide !

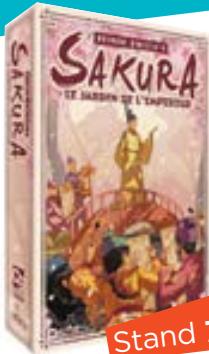
DÉJÀ UN HIT
DANS DE
NOMBREUX
PAYS !

7-99 1-8 10 min

R BANANE
P FU
RIRE J
D LETTRES U



niouzes // jeux tout public



Stand 75

SAKURA, LE JARDIN DE L'EMPEREUR

TOUS DERRIÈRES ET L'EMPEREUR DEVANT !

+ 10 ans
30 minutes
2-6 joueurs

L'Empereur visite son jardin au printemps. Vous êtes un peintre officiel qui souhaite immortaliser ces instants. Jouez des coudes pour passer devant les autres ou tirez-les pour les faire reculer afin d'être au plus près de l'Empereur. Attention à ne pas le pousser par mégarde. Il a la colère facile !

Éd. : Origames - Osprey Games - Aut. : Reiner Knizia

EN 3 MOTS : • SIMULTANÉ • PROGRAMMATION • PARCOURS



Stand 70

MISTY

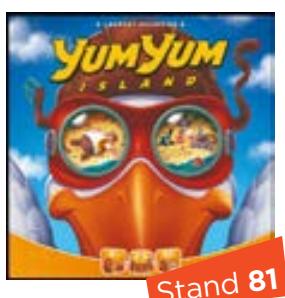
SE TENIR À CARREAU !

+ 6 ans
20 minutes
2-4 joueurs

Vous constituez votre fenêtre en posant une carte de votre main pour représenter un carreau. Les autres cartes passant à votre voisin. Lorsque 12 cartes sont placées, vous les activez. Chacune a son pouvoir : déplacement, recouvrement... et à la fin vous comptez ce qui reste de votre fenêtre.

Éd. : Helvetic - Aut. : Florian Fay - Illust. : Felix Kindelan

EN 3 MOTS : • DRAFT • COMBINAISONS • CARTES



Stand 81

YUM YUM ISLAND

VISEZ JUSTE, LÂCHEZ TOUT

+ 6 ans
20 minutes
2-5 joueurs

Un Géant arrive sur l'île et affame les animaux. Vous êtes des pélicans qui larguez de la nourriture dans la bouche des animaux. Mais ce n'est pas si facile car vous avez les yeux masqués et que si vous ratez... vous nourrissez l'ogre. Sauverez-vous les animaux avant que le géant soit repu ?

Éd. : Space Cow - Aut. : Laurent Escoffier - Illust. : Julien Loïs

EN 3 MOTS : • COOPÉRATIF • ADRESSE • COMMUNICATION

+ 12 ans
20 minutes
1-5 joueurs



Stand 33

HERO REALMS – LA RUINE DE THANDAR

HÉROS PETIT PATAPON

Cette extension permet de jouer un mode campagne en coopératif. Choisissez votre héros et suivez les étapes du scénario qui vous lancera sur trois missions. Ajoutez de fabuleux trésors et de puissants objets magiques à votre deck. Les points d'expérience donnent de nouvelles compétences et capacités.

Éd. : Iello - Aut. : R. Dougherty - D. Kastle - Illust. : A. Papantoniu

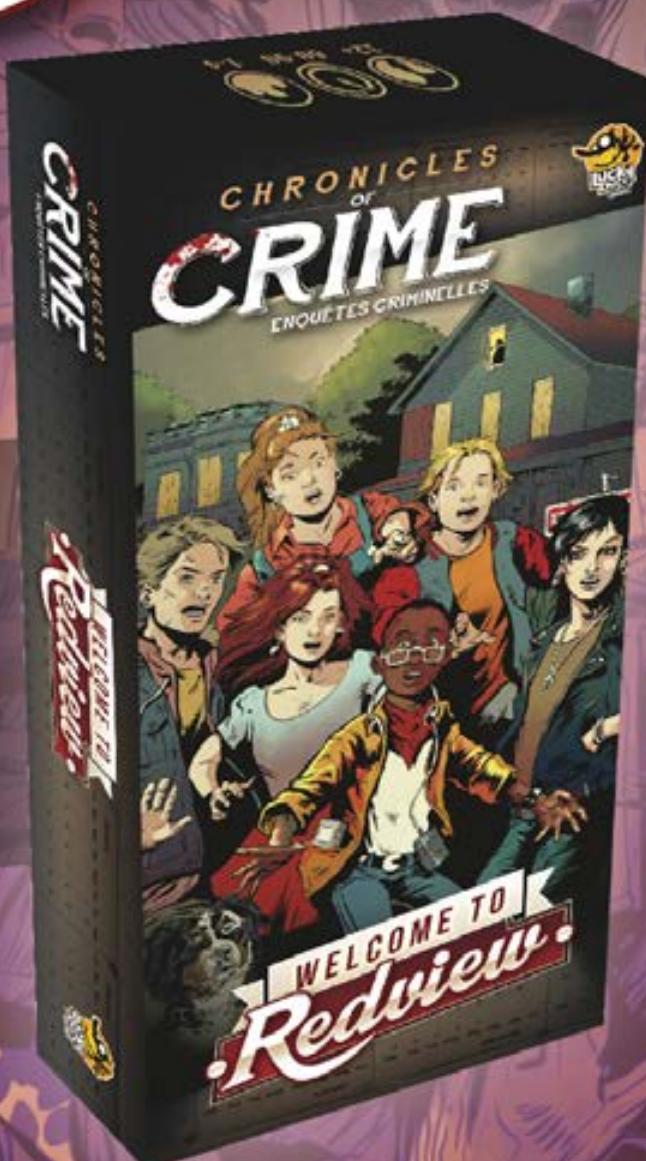
EN 3 MOTS : • GESTION DE MAIN • DECKBUILDING • COOPÉRATIF

CHRONICLES
of
CRIME
ENQUÈTES CRIMINELLES



WELCOME TO
Redview

SORTIE
EN BOUTIQUE
DÉBUT JUIN !



niouzes // jeux tout public



Stand 55

ESCAPE QUEST : LE HÉROS... C'EST VOUS ! ÉVADEZ-VOUS !

+ 12 ans
3 heures
+ 1 joueurs

Cette série de livres vous plonge dans l'ambiance des escapes games, avec des énigmes à résoudre. Un ouvrage paraît tous les trimestres, dans lequel vous incarnez un héros toujours différent, confronté aux situations les plus périlleuses. Pour cela, des indices sont cachés dans les textes, les illustrations, et même la couverture.

Éd. : Don't panic games - Aut. : D. Cicurel, F. Dorne - Illust. : T. Uldry
EN 3 MOTS : • LIVRE • ESCAPE • SOLITAIRE



Stand 33

KANAGAWA - YOKAI L'ESTAMPE S'ESTOMPE

+ 10 ans
45 minutes
2-4 joueurs

Cette extension vous apporte trois nouvelles familles : ombrelles, cerfs-volants et lanternes que vous combinez avec celles du jeu de base. De nouveaux diplômes viennent aussi s'ajouter. De plus, des jetons Yokai, esprits malins et farceurs, vous donnent un malus, sauf si vous les transmettez aux autres joueurs.

Éd. : Iello - Aut. : B. Cathala, C. Chevalier - Illust. : J. Mosch
EN 3 MOTS : • EXTENSION • COLLECTION • ESTAMPE



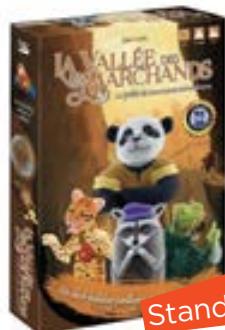
Stand 52

MÉNESTREL SALUT L'ARTISTE !

+ 7 ans
30 minutes
2-5 joueurs

Le roi doit venir, et tous les hauts dignitaires de la région rivalisent pour offrir le plus beau spectacle. Tour après tour, vous recrutez des artistes pour obtenir les majorités en musiciens, interprètes, acrobates, montreurs d'ours... le plus prestigieux spectacle obtiendra la présence du roi.

Éd. : Sweet games - Aut. : B. Faidutti, S. Pietrini - Illust. : D. Cochard
EN 3 MOTS : • COLLECTION • MAJORITÉ • MOYEN-ÂGE



Stand 59

LA VALLÉE DES MARCHANDS DANS LA VALLÉE OH OH !

+ 12 ans
30 minutes
2-4 joueurs

Vous souhaitez rejoindre la légendaire Guilde des marchands. Pour cela, composez votre deck afin de poser des cartes devant vous pour former des groupes de valeurs 1 à 8. Chaque carte achetée au marché vous donne un pouvoir à appliquer lorsque vous l'utilisez. Combinez bien vos cartes pour finir le premier.

Éd. : Bragelonne games - Aut. : Sami Laakso - Illust. : Sami Laakso
EN 3 MOTS : • DECKBUILDING • COLLECTION • COMBINAISON



Costa Ruana est un jeu familial tactique et malin de majorité et de prise de risque.

8+ 2-6 20-60



Les jeux de la gamme SPEED sont des jeux intuitifs fun et très addictifs pour tous les joueurs.

5+ 1-4 15-20



Un jeu de dextérité modulable et très original qui conviendra à toute la famille.

4+ 1-4 20



Que vous soyez un vampire cherchant une tombe pour dormir ou un plongeur cherchant à prendre la photo de Nessie ces jeux familiaux et stratégiques vous raviront avec leur matériel de qualité.

6+ 2-6 20-30



niouzes // jeux tout public



Stand 71

BAD BONES

FAITES DE VIEUX OS !

+ 8 ans
30 minutes
1-6 joueurs

Vous défendez chacun votre village face à une horde de squelettes : vous déplacez votre héros et posez des pièges. Les squelettes sont de plus en plus nombreux, mais ceux qui sortent de chez vous se précipitent chez vos voisins. Résistez mieux que les autres pour l'emporter ! Ou jouez en mode coopératif : tous contre les squelettes !

Éd. : Sit Down ! - Aut. : David Flies - Illust. : Aoulad, Olivier Mootoo

EN 3 MOTS : • AFFRONTEMENT • DÉFENSE • POSITIONNEMENT



Stand 18

MEDIEVAL PONG

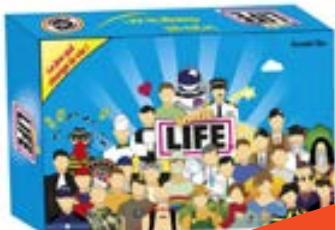
LA BALLE AU BOND !

+ 8 ans
10 minutes
2-6 joueurs

Deux royaumes s'affrontent : lancez alternativement une balle pour entrer dans l'un des neuf godets de l'équipe adverse. Si vous y arrivez, le godet est éliminé, mais les défenseurs appliquent le pouvoir du personnage caché dedans. Pour gagner, il faut atteindre une couronne. Visez juste !

Éd. : Ravensburger - Aut. : J. Favre-Godal, D. Lenain - Illust. : P. Détraz

EN 3 MOTS : • ADRESSE • CAPTURE • JEU D'ÉQUIPE



Stand 57

SMILE LIFE

TA VIE FAIT ENVIE

+ 13 ans
30 minutes
2-5 joueurs

Vous tenez votre vie entre vos mains ! Posez une carte devant vous pour agrémenter votre vie et la rendre la plus agréable possible : mariage, enfants, travail, loisirs... Ou bien, posez des cartes devant vos adversaires pour leur ajouter des galères au cours trop tranquille de leurs existences.

Éd. : Smile life - Aut. : Alexandre Seba - Illust. : Alexandre Seba

EN 3 MOTS : • COLLECTION • BLOCAGE • GESTION DE MAIN

KORSAR

QUE LE GRAND CRIC ME CROQUE

+ 8 ans
20 minutes
2-8 joueurs

Emparez-vous du plus de galions possible, soit en attaquant vos adversaires, soit en défendant les vôtres. Participez à des combats de corsaires où il faut être le plus fort, sauf si un capitaine surgit pour mettre tout le monde d'accord. Attention, vos points de galions seront minorés des cartes encore en main !

Éd. : Asyncron Games - Aut. : Reiner Knizia - Illust. : P.-Louis Puaud

EN 3 MOTS : • GESTION DE MAIN • MAJORITÉ • CORSAIRES



Stand 18

LAS VEGAS MORE CA\$H MORE DICE

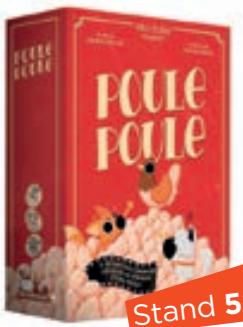
+ 8 ans
25 minutes
2-6 joueurs

ALEA JACTA EST

À Las Vegas, vous devez choisir sur quel casino poser vos dés pour obtenir la majorité et gagner les dollars présents. Avec cette extension, ajoutez des billets de 100 000\$, une machine à sous et de gros dés valant double pour les majorités. Un sixième joueur peut vous rejoindre pour encore plus de bluff !

Éd. : Ravensburger - Aut. : Rüdiger Dorn - Illust. : Ismaël Pommaz

EN 3 MOTS : • MAJORITÉ • DÉS • EXTENSION



Stand 52

POULE POULE

+ 8 ans
20 minutes
2-8 joueurs

LA PLUME D'OR DE CANNES

Les pellicules du film Poule Poule ont été mélangées. À vous de taper dès que vous pensez avoir vu passer cinq œufs. Facile ? Pas si sûr, car lorsqu'une poule recouvre un œuf, il ne compte plus, mais si un renard recouvre une poule, elle a peur et l'œuf recompte si elle en couvait un... Soyez le plus attentif !

Éd. : Oka Luda - Aut. : Charles Bossart - Illust. : Pauline Berdal

EN 3 MOTS : • MÉMOIRE • OBSERVATION • RÉFLEXES



Stand 31

ONE KEY

+ 8 ans
20 minutes
2-6 joueurs

UN TROUSSEAU D'INDICES

Onze objets sont présentés : tous ensemble, vous devinez celui choisi secrètement par le meneur. Pour cela, à chaque manche le meneur donne des indices en rouge, orange ou vert pour vous aider à éliminer des objets. À la fin de la quatrième manche, il ne doit vous rester que le bon.

Éd. : Libellud - Aut. : L'Atelier - Illust. : Naïade

EN 3 MOTS : • DÉDUCTION • ASSOCIATIONS • COOPÉRATIF



Stand 18

VILLAINOUS

+ 10 ans
50 minutes
2-6 joueurs

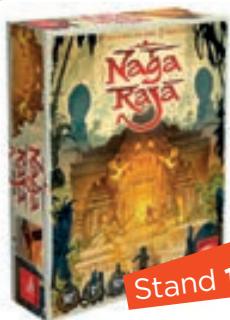
LIBÉRÉE...

Vous voulez incarner un des vilains du monde Disney ? Devenez Maléfique, la Dame de Coeur ou encore le Capitaine Crochet, le temps de la partie. Vous avez chacun un deck et une condition de victoire différente. Déplacez votre Vilain, faites apparaître des héros gentils pour embêter vos adversaires, soyez le plus vil !

Éd. : Ravensburger - Aut. : Prospero Hall

EN 3 MOTS : • GESTION DE MAIN • ASYMÉTRIQUE • COMBO

niouzes // jeux tout public



Stand 12

NAGA RAJA

+ 9 ans
30 minutes
2 joueurs

POUR QUI SONT CES SERPENTS QUI SIFFLENT SUR NOS DÉS ?

Chacun devra fouiller son propre temple : neuf reliques y sont cachées. Choisissez vos cartes pour obtenir plus de dés que votre adversaire ou même un pouvoir. Essayez de vous emparer du couloir qui vous permettra d'accéder aux reliques. Mais si vous trouvez la troisième relique maudite, vous perdez !

Éd. : Hurrican - Aut. : B. Cathala - T. Rivière - Illust. : V. Dutrait

EN 3 MOTS : • DÈS • GESTION DE MAIN • COLLECTION



Stand 20

ICE TEAM

+ 8 ans
20 minutes
2 joueurs

COURSE D'OURS

Faites gagner à votre équipe d'ours cette course sur la banquise. Attention, arriver en premier ne suffit pas car il faut ramener plus de poissons que votre adversaire. Fouillez les igloos ou volez les poissons à l'autre équipe. Demander l'aide des pingouins pour les congeler, ainsi ils seront protégés !

Éd. : The Flying Games - Aut. : B. Cathala - M. Dunstan - Illust. : C. Chaussy

EN 3 MOTS : • PARCOURS • COLLECTION • COURSE



Stand 52

BURGLE BROS

+ 12 ans
90 minutes
1-4 joueurs

HABILE LARCIN MÉMORABLE

Vous êtes une équipe de malfrats qui dévalise un immeuble sécurisé. À chaque étage, il y a un coffre et son code à trouver. Montez étage après étage car la fuite se fera par le toit où un hélicoptère vous attend. Évidemment, il faudra éviter les rondes des gardiens qui risquent de vous surprendre !

Éd. : 2 Tomatoes Games - Aut. : Tim Fowers - Illust. : Ryan Goldsberry

EN 3 MOTS : • COOPÉRATIF • EXPLORATION • NIVEAUX



Stand 9

13 GHOSTS

+ 8 ans
20 minutes
2-4 joueurs

ESPRIT, ES-TU LÀ ?

13 fantômes se disputent pour diriger cette maison. Vous posez votre fantôme caché devant vous dans sa crypte. À son tour de jeu, deux choix : vous jouez la carte de votre main face visible pour obtenir une indication sur le locataire d'une crypte, ou face cachée en proposant un numéro pour l'éliminer.

Éd. : Matagot - Aut. : Victor Amanatidis - Illust. : Tomasz Larek

EN 3 MOTS : • BLUFF • DÉDUCTION • ÉLIMINATION

GAMES

Les aventuriers DE LA JUNGLE

TACTIC



COURS, BONDIS,
saute pour franchir
La ligne d'arrivée

5
ans +

RETROUVEZ NOUS SUR LE FESTIVAL PARIS EST LUDIQUE STAND N°88



9
ans +

ÊTES-VOUS PRÊTS POUR
DOSA ?



TACTIC FRANCE S.A. 2 rue des Commerçes, 78310 Cognyères

+33 (0)1 30 05 13 70

tacticfrance@tactic.net

www.youtube.com/TacticBoardGames

www.tactic.net

Paris est Ludique !

LE PLAN ET
LE PROGRAMME



Le programme du SAMEDI 29 JUIN

ESPACE TOURNOIS

Entre amis, en famille, si vous avez l'âme d'un compétiteur, venez jouer et gagner des jeux !

11h-15h30	Splendor	
11h30-13h	Quarto	
12h30-15h30	Requiem Chevalier vampire	
13h30-16h	Imaginarium	
15h-16h30	Mu	
15h30-17h	King Domino Age of Giant	
16h-18h	El Maestro	
16h30-18h	Lex Go !	

17 TERRAINS DE MÖLKKY

Ouverts à tous, pas besoin d'être un pro !

10h45	Concours de lancer de précision	
11h30	Tournoi de Mölkky en doublette	
15h	Concours de "mölkktout"	
16h30	Tournoi de Mölkky en doublette	

SUR LES STANDS !

Sur tous les stands, vous pourrez SURTOUT découvrir PLEIN de nouveaux jeux, mais aussi...

Heure Stand Animation

10h-12h	11	Fée Mumuz' : Extension de 55 cartes offerte à chaque vainqueur de partie
14h	32	Lui-même : Les Loups-garous de Thiercelieux animés par Hervé MARLY
14h-16h30	2	AccessijeuX : Sessions de Jeu de Rôle adapté aux mal-voyants. Découvrez les contrées de Sur les Frontières - Inscription sur place dans la limite des places disponibles -
14h	52	Hubvious Games : Tournoi du jeu Tapage Nocturne
16h-17h	30	Bombyx : Le défi Dénrocher la lune par équipe de 2 à 4 : Rapprochez-vous le plus de la lune en 5min chrono !
16h-18h	17	Gigamic : Tournoi de Klask Le gagnant remportera un voyage à Helsinki pour représenter la France au tournoi Klask international, le 31 Août 2019 ! (places limitées)

5 UN MONDE DE JEUX

Sur le stand du blog dédié aux jeux de société, retrouvez plein de moments conviviaux de rencontres ludiques :

11h-12h Apéro discussions avec Cyril DEAUJEAN (Sand Castle Games)

16h-16h30 Rencontre avec Martin VIDBERG, Sylvain ZITO et toute l'équipe d'Un Monde de jeux. Et venez vous faire dédicacer une affiche de Paris est Ludique 2019.

18h-19h Apéro discussions avec Régis BONNESSÉE (Libellud)

DÉDICACES+RENCONTRES

Derrière chaque jeu, il y a des auteurs et des illustrateurs, le festival Paris est Ludique, c'est aussi l'occasion de les rencontrer !

Heure	Stand	Animation
10h-13h	30	Bombyx : Yoann LEVET, auteur du prototype à découvrir Humanity
11h	32	Lui-Même : Loïc LAMY, auteur d'un prototype inédit à découvrir et à jouer
11h30-13h	26	Blue Orange : Marie FORT, auteur de Mr Wolf
13h-15h	5	Blam ! : Claire CONAN, illustratrice de Chakra
13h-15h	30	Bombyx : Cédrik CHABOUESSIT, auteur du prototype à découvrir Dice Quest
13h-20h	52	Oka Luda : Nicolas SAUGE, illustrateur de Samsara
13h30-15h30	39	Grrre Games : Phil VIZCARRO, auteur de Dany et Antoine BAILLARGEAU, illustrateur de Dany
14h à 15h	36	Blue Orange : Sébastien DECAD, auteur de Sprint
14h-15h30	38	Lumberjacks Studio : Vincent BRUGEAS et Guillaume GAUTRAND, auteurs de La Cour Des Miracles
14h-16h	26	Blue Orange : Cyril BOUQUET, illustrateur de Kingdomino
14h-16h	1	Djeco : Pierre-Yves LEBEAU et Liesbeth auteurs de Forest Adventure feront des animations du jeu
14h-16h	30	Bombyx : Charles CHEVALLIER auteur de Abyss qui fera découvrir le prototype de Abyss Conspiracy
14h-16h	55	Don't Panic Games : Un des auteurs de Maliko ... Ludovic MAUBLANC ou Cécile LANGLAIS ? Surprise !
14h-17h	73	Super meeple : Fabrice WEISS, illustrateur de US Telegraph, Mississippi Queen et Couleurs de Paris
14h30-16h30	31	Libellud : Nalade, illustrateur de One Key (qui pourra aussi vous dédicacer Seasons, Lords of Xidit...)
15h	32	Lui-Même : Hervé MARLY, Philippe des PALLIERES et Tom VUARCHEX
15h-16h	87	CMON : Antoine BAUZA
15h-16h30	13	Days of Wonder : Julien DELVAL, illustrateur des Aventuriers du Rail et Mémoire 44
15h-17h	5	Blam ! : Florian SIRIEIX et Jeanne LANDART pour le jeu Montmartre en avant première
15h-17h	30	Bombyx : Thomas DUPONT vous fera découvrir le prototype Quarters
15h30-16h30	1	Djeco : Sébastien DECAD, auteur de Cridanimo et Savanimo animera des parties
15h30-17h30	39	Grrre Games : Antoine BAUZA, Ludovic MAUBLANC, Théo RIVIERE, Nicolas OURY, auteurs de Super Cats et l'illustrateur NAIADE se joindra à eux à partir de 16h30
16h	32	Lui-Même : Loïc LAMY et Philippe des PALIERES
16h-17h30	38	Lumberjacks Studio : Davy MOURIER, illustrateur de La Petite Mort
17h-19h	39	Grrre Games : Nicolas NORMANDON, Florian GRENIER auteurs de Octofrage et l'illustrateur Bruno TATTI
18h-20h	30	Bombyx : Florian SIRIEIX, auteur de Imaginarium

17h45

Remise de la Patate d'Or 2019

à une personnalité ludique

Qui succédera à Bruno Faidutti, Croc, Christophe Boelinger, Roberto Fraga, Matthieu d'Epenoux et Yoann Laurent ?



Le programme du DIMANCHE 30 JUIN



ESPACE TOURNOIS

Inscription en ligne sur le site parisestludique.fr ou sur place (attention, places limitées)

11h-14h	Clank	
11h-14h30	Dice Forge Rebellion	
11h15-14h15	Captain Sonar	
11h45-12h30	Color Addict	
12h30-13h15	Color Addict	
13h-15h30	La vallée des marchands	
13h30-16h30	Space Gate Odyssey	
14h30-16h	Big Monster	
15h-16h30	King Domino Age of Giant	
15h30-17h	Kontour	

17 TERRAINS DE MÖLKKY

Inscriptions sur place

10h45	Concours de lancer de précision	
11h30	Tournoi de Mölkky en doublette	
14h30	Concours de "mölkout"	
16h00	Tournoi de Mölkky en doublette	

SUR LES STANDS !

Sur tous les stands, vous pourrez SURTOUT découvrir PLEIN de nouveaux jeux, mais aussi...

Heure Stand Animation

10h-12h	11	Fée Mumuz' : Extension de 55 cartes offerte à chaque vainqueur de partie
14h	2	AccessijeuX : Sessions de Jeu de Rôle adapté aux mal-voyants. Découvrez les contrées de Sur les Frontières - Inscription sur place dans la limite des places disponibles -
14h	52	Hubvious Games : Tournoi du jeu Tapage Nocturne
14h30	32	Lui-même : La Guerre des Moutons animé par Philippe des PALLIERES !
14h30	32	Lui-même : Parties de Skull animées par Hervé MARLY
17h	42	Editions Ludomix : Tournoi de Knock-Out en 2 phases : - Qualification : tous les participants combattront dans une arène en 15min, celui avec le * de points sera qualifié. - Finale : les qualifiés s'affronteront dans la même arène. A gagner : une boîte démo du jeu, et des goodies Knock-Out

5 UN MONDE DE JEUX

14h à 15h Rencontre avec Wilfried et Marie Fort, auteurs du jeu AS d'OR enfant 2019

DÉDICACES+RENCONTRES

Derrière chaque jeu, il y a des auteurs et des illustrateurs, le festival Paris est Ludique, c'est aussi l'occasion de les rencontrer !

Heure	Stand	Animation	
10h-12h	36	Blue Orange : Cyril BOUQUET, illustrateur de Kingdomino	
10h-13h	30	Bombyx : Yoann LEVET, auteur du prototype à découvrir Humanity	
10h30-12h30	39	Grrre Games : Phil VIZCARRO, auteur de Dany et Antoine BAILLARGEAU, illustrateur de Dany	
11h	Snack	Snack : Le Réseau des Cafés Ludiques organise un RDV convivial d'échanges et de découvertes ouvert à tous les publics à l'espace Snack	
11h	32	Lui-Même : Loïc LAMY, auteur d'un prototype inédit à découvrir et surtout à jouer	
11h-12h	87	CMON : Antoine BAUZA	
13h-14h	7	Loki : Florian SIRIEIX, auteur de Zoo Run jouera avec vous ! Pré-inscription obligatoire sur le stand	
13h-15h	30	Bombyx : Cédrik CHABOSSAT, auteur du prototype à découvrir Dice Quest	
13h-15h	5	Blam' : Claire CONAN, illustratrice de Chakra	
13h-15h	39	Grrre Games : Antoine BAUZA, Ludovic MAUBLANC, Théo RIVIERE, Nicolas OURY, auteurs de Super Cats	
14h-15h	7	Loki : Florian SIRIEIX, auteur de Zoo Run	
14h-15h	36	Blue Orange : Sébastien DÉCAD, auteur de Sprint	
14h-16h	30	Bombyx : Charles CHEVALLIER auteur de Abyss, qui fera découvrir le prototype de Abyss Conspiracy	
14h-16h	52	Pixie Games : Pierre-Yves LEBEAU, auteur de Nosferatu fera des animations	
14h30	17	Budgix : L'auteur du jeu Budgix	
15h	32	Lui-Même : Hervé MARLY, Philippe des PALLIERES et Tom VUARCHEX	
15h-16h	39	Grrre Games : Phil VIZCARRO, auteur de Dany et Antoine BAILLARGEAU, illustrateur de Dany	
15h-16h30	13	Days of Wonder : Julien DELVAL, illustrateur des Aventuriers du Rail et Mémoire 44	
15h-16h30	36	Blue Orange : Wilfrid et Marie FORT, auteurs de Mr Wolf	
15h-16h30	39	Grrre Games : Nicolas NORMANDON, Florian GRENIER auteurs de Octorage et l'illustrateur Bruno TATTI	
15h-17h	30	Bombyx : Thomas DUPONT vous fera découvrir le prototype Quartiere	
15h-17h	5	Blam' : Florian SIRIEIX et Jeanne LANDART pour le jeu Montmartre en avant première	
15h30-16h30	1	Djeco : Sébastien DECAD, auteur de Cridanimo et Savanimo animera des parties	
15h30-17h30	31	Libellud : Nadate, illustrateur de One Key (et vous pourrez aussi dédicacer Seasons, Lords of Xidit...)	
16h	32	Lui-même : Dédicaces de Loïc LAMY et de Philippe des PALLIERES	



JEUX DE DEMAIN

16h Remise des Paris Ludiques 2019
Venez découvrir les protos les plus prometteurs élus par le public sur le stand des JEUX DE DEMAIN.

15h Rencontre avec Martin VIDBERG, Sylvain ZITO et toute l'équipe d'Un Monde de jeux.
Venez vous faire dédicacer une affiche de Paris est Ludique 2019 !



2019



TOURNOIS



FIL ROUGE LE RING

JEUX À VOLONTÉ

JEUX GÉANTS

CRÊPES



UX RÔLE
plus de jeux
S DE RÔLE

ASSOS LUDIQUES

Des associations très variées vous présentent leurs activités ludiques : des jeux traditionnels, des clubs, des ludothèques, des jeux d'extérieur ...

JEUX À VOLONTÉ

de 600 jeux en libre service et des auteurs passionnés pour vous guider, éclairer et expliquer les règles ! Chapeau entier de jeux SURDIMES

BOUTIQUES

Vous avez craqué sur un jeu ? Voici des boutiques pour rapporter un souvenir de Paris est Ludique !

RESTAURATION

- Un SNACK + BUVETTE : sandwichs, frites, salades, boissons...
- Un BAR : bière pression, snack froid
- Une CRÉPERIE et sodas

Retrouvez la liste complète des exposants en page →

8

LE RING

Des duels en UN contre UN, battez le record de victoires d'affilées pour gagner !

FIL ROUGE

Menez une véritable enquête dans les allées du festival et remportez une PILE de jeux !

5

LES ANIMS EN CONTINU TOUT LE WEEKEND

VILLAGE LUDIQUE

CHAQUE stand est un espace de jeu, avec des classiques et des nouveautés à découvrir en jouant. Mais il y a aussi des animations comme par exemple (liste non exhaustive) :

Stand Animation

- 45 Argyx Games** : Jeu-concours ! Résolvez les énigmes des enquêtes immersives inspirées des escape games et gagnez des cadeaux !
- 50 Cocktail Games** : Venez réveiller le ninja joyeux qui est en vous et prendre vos premières missions *Sneaky Cards* !
- 55 Don't Panic Games** :
 - Tournoi permanent de *Titan Deck-Building Game* : Un "Hall of Fame" permettra de garder les 3 meilleurs scores (sur une seule partie). Ces 3 vainqueurs à fin de PEL repartiront avec des cadeaux.
 - Jeu de piste : Résolvez les énigmes pour débloquer la combinaison du coffre d'Arsène Lupin. Si vous réussissez ce challenge, vous gagnerez une surprise et participerez à un tirage au sort pour gagner un mock *Escape Quest 4 : Le Défi d'Arsène Lupin* !



- 11 Fée Mumuz'** : Un goodie offert à toute personne qui en fera la demande + 2 autres à gagner dans la foulée sur un jet de dé !
- 6 Game Flow** :

- Venez récupérer le goodie "Spécial Paris" pour *Affinity*, 9 nouvelles cartes qui rappellent notre belle capitale !
- Dédicaces du livre *En Quête du Dragon* par l'illustrateur Arnaud Bouteille et l'auteur Roméo Hennion

- 67 Igari** :

 - Une partie jouée de *Mondrian* et d'*Onitama* vous donnera 1 ticket,
 - Une partie jouée de *Vabanque* (jeu à venir en Kickstarter) vous donnera 2 tickets (tickets limités / personne / jeu).

Et avec vos tickets, participez au tirage au sort pour gagner *Overseers* et son goodie, *Templari*, *Art of War version Deluxe* et le totebag *Igari*.

- 13 Institut Polonois de Paris** : Tutoriels des jeux *Nanhy Nanking* et *1941: Race to Moscow* (*Phalanx*), goodies (mini jeux, affiches ...), et rencontres avec des créateurs de jeux Polonois.

- 76 La Boîte de Jeu** : Cerbère présenté par l'auteur en version géante

- 85 Le Droit de Perdre** : Fabrice Andrivon et Christian Rubiella pour le jeu *Crazy Theory*, ainsi que Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze pour la pré-sortie de *Buzzer F*cker* seront en dédicace tout le weekend.

- 11 Le Grenier Ludique** : Goodies *Le Grenier Ludique* (dés, badges, stickers, sacoches) aux personnes ayant téléchargé l'application.

- 31 Libellud** :

 - A la recherche du "TICKET D'OR" ! En jouant au prototype d'*Obscurio*, vous pourrez gagner une pochette de goodies souvenirs. Et dans certaines de ces pochettes se cache un ticket d'or qui vous donne droit à des récompenses encore plus fabuleuses ! (quantité limitée par jour. Une pochette maximum par personne)
 - Repartez avec des goodies exclusifs *One Key* et *Dice Forge* en y jouant sur le stand ou sur simple demande.

- 82 Lui-Même** : Animations régulières de parties de *Mafia de Cuba* par Loïc Lamy

- 52 Oka Luda** : Des goodies à gagner

- 8 Okopix** : Tournoi *Décodix* : les meilleurs joueurs s'affronteront autour d'énigmes spéciales PEL pour tenter de gagner des cadeaux

- 52 Pixie Games** : Venez chercher des goodies de *FTMC* et *Newton*

- 11 Subverti** :

 - Venez résoudre l'énigme de *Subverti*. Parmi les bonnes réponses, un-e gagnant-e sera tiré-e au sort pour gagner un exemplaire du projet aussi artistique qu'éigmatique de 36 jours de jeux !
 - Venez chercher des goodies "Autocollants du chat noir Subverti"

JEUX ENFANTS

Stand Animation

- 18 En Cavale** : Atelier d'énigmes pour enfants espions
- 8 Les animations COM J'aime** : Jeu concours : Devinez le nombre de briques utilisées pour la réalisation de la construction géante exposée sur le stand et tentez de gagner 1 journée d'animation *COM J'aime Construire* d'une valeur de 575€.
- 17 Playeress** : Jeu concours avec petits lots à gagner
- 9 Winning Moves** : Venez chercher des cartes *Top Trumps* exclusives !



ASSOCIATIONS

Stand Animation

- 2 AccessijeuX** : Et si vous découvriez l'As d'or jeu de l'année The Mind d'une façon étonnante : à l'aveugle ! Relevez le défi et essayez de dépasser le meilleur score de la journée.
- 9 Chess Boxing** :

 - 11h-11h45 Match d'exhibition
 - 13h-13h40 Initiation adultes (groupe de 14 pers.)
 - 14h-14h20 Initiation enfants (12-17 ans)
 - 15h-15h40 Initiation adultes (groupe de 14 pers.)
 - 17h-17h45 Match d'exhibition
 - 19h-19h40 (samedi) Initiation adultes (14 pers.)

- Gamixlab** : Venez jouer aux serious games créés par les étudiant-e-s.
- 1 La boîte à Chimère** : Des animations originales !
 - Un Codenames géant
 - Un Escape Game inédit "Harry Potter" !
 - Initiation murder/GN à la demande
 - Tournoi de Keyforge à partir de 13h (en mode "Champion à abattre")
- 14 Ludodouze** : Goodies stylos distribués chaque matin
- 13 Ludosport Paris** : Alternance toutes les heures :
 - Initiations de combat sportif au sabre laser
 - Démonstrations de combat



JEUX DÉLIRES

HippocGéant!

11h30 - 13h30
14h30 - 16h30
SAM : 17h30 - 19h30

INTERPEL

10h30 - 11h30
13h30 - 14h30
16h30 - 17h30



COCO KUNG TOKYO TRAIN

En continu tout le weekend
(pause de 12h30 à 14h30)



JEUX DE DEMAIN

JOUEZ ET VOTEZ POUR VOTRE PROTOTYPE 2019 PRÉFÉRÉ :

1. Rendez-vous sur l'espace **Jeux de Demain** pour devenir juré(e)
2. Testez plein de jeux ! Tous les protos sont présentés par leurs auteurs.
3. Votez pour votre jeu préféré et désignez les protos les plus "prometteurs" :

Les Paris Ludiques 2019

Et vous recevrez un superbe badge pour frimer tout le weekend !



Les gagnants 2018

Remise des prix le dimanche à 16h

LE RING

Venez défier et prendre la place du champion !

Enchaînez le plus de victoires consécutives lors de duels de jeux rapides et amusants pour devenir le KING DU RING du jour !



Les challengers auront le choix des armes :

Dix de Chute, Puissance 4, Timeline, TocToc Woodman, Contrario, Dobble, Bazar Bizarre, Twin It, Crazy Cups, Set, Qui-est-ce ? ...

LE RING

DUELS DE JEUX DE SOCIETE



DEVENEZ LE KING DU RING !

LIVE ENQUÈTE GAME À PARIS EST LUDIQUE ! - LIVE ENQUÈTE GA

LE FIL ROUGE

Un espion a caché une PILE DE JEUX pour la filer à un agent double.

Enquêtez et retrouvez leur MOT DE PASSE afin de reprendre les JEUX pour ... VOUS !

1 . Prenez un Carnet d'enquête au stand **Fil Rouge**

2 . Résolvez les 8 énigmes situées sur les panneaux dans chaque espace du festival.

3 . Trouvez le MOT DE PASSE grâce au panorama sur le stand **Fil Rouge**

Menez l'enquête !

UNE
PILE DE
JEUX A
GAGNER !



JEUX DÉLIRES

Des jeux délirants

en mode

géant !!



404 éditions	57	Editions du Hibou	57
ABCquid	11	Editions Ludomix	42
Act in Games	3	Explor8	60
Ankama	20	Fabrik d'ID	61
AracKhan Wars	46	Fatal Rumble	42
Argyx Games	45	Fée Mumuz'	11
Asmodee	82	FFG	82
Astéroid	44	Flip Flap	20
Atalia	73	France Cartes	64
Aurora	52	Cartamundi	
Bad Taste Games	65	Funforge	51
Bag Board	91	Funnyfox	29
Banana Smile	22	Gajitimas	11
Bananagrams	70	Game Flow	6
Bankiliz	60	Geek Attitude Games	77
BioBio	70	Gigamic	17
Bla5t	57	Goliath	1
Blackrock	20	Grail	10
Blam	5	Grrre Games	39
Blue Cocker	19	Hal-13	49
Blue Orange	36	Happy Baobab	25
Bomba Games	13	Helvetiq	70
Bombyx	30	Hexy Studios	13
Boom Boom Games	65	Holy Grail Games	53
Borderline	86	Hubvouis	52
Bragelonne	59	Hurrican	12
Buzzy Games	20	Iello	33
Capitaine Meeple	80	Igames	20
Catch Up Games	37	Institut Polonais Paris	13
Chèvre édition	57	Jeux Opla	56
Chimera Sanctuary	62	Jumbo	2
CMON	81	Kolossal	10
Cocktail Games	50	Kyf édition	60
Conspirations	85	La Boîte de Jeu	16
Days of Wonder	16	La Haute Roche	15
Détanque	92	Le Droit de Perdre	35
Discovery	11	Le Grenier Ludique	11
Don't Panic Games	55	Les jeux du chatman	11
DTDA Games	57	Les jeux du Lac	48
Edge Entertainment	89		

Libellud	31	Plato Magazine	72
Lifestyle	41	Play it a Game	86
Lucky Duck Games	78	PMWD	70
Lud'Act	27	Purple Brain	82
Ludarden	54	Ravensburger	18
Ludendi	47	Renegade	75
Ludocom	20	Repos Production	34
Ludonaute	21	Roussignol Edition	67
Lui-Même	32	Runes Editions	65
Lumberjacks [Studio]	38	Scorpion Masqué	82
MAD	57	Sit Down!	71
Mangrove Games	43	Smile Life	57
Mapple Games	10	Sorry We Are French	58
Matagot	9	Space Cow	81
Maze Games	57	Space Cowboys	81
Mogette	90	Spin Master	69
Multifaces Editions	68	Subverti	11
Nasza Księgarnia	13	Super Meeple	74
Ninpo	61	Superlude	63
Normandie Wab	47	Surfin'Meeple	10
Nuts Publishing	6	Sylex	62
Oka Luda	52	Tactic France	88
Okopix	8	The Flying Games	20
OldChap	23	The Freaky 42	47
Origames	75	The Red Joker	57
Oya	79	Thomas Planète	26
Paradice Games	83	Tiki Editions	7
Pari 2D	86	Tomber à Pique	11
Passaportas	57	TTMC	52
Pearl Games	66	Twin It	26
Pétard Troll	56	Waam Studio	57
Phalanx	13	Yoka by Tsume	16
Piatnik	70	Yotoy	28
Pixie Games	52	Z-Man Games	82
Plaid Hat	82	Zygomatic	82

ASSOS LUDIQUES

Accessijeux	2
ALF Ile de France	12
Cercle de Stratégie	15
Chess Boxing Paris	9
Fédé. de Go	8
Fédé. de Mah-Jong	10
GamiXlab	7
Jugger Paris	16
La Boîte à Chimère	1
Le Bâton Mouche	17
Les Explorajoueurs	4
Lud'O'douze	16
LudoMaker	6
Ludosport Paris	13
Playmaths	11
SenLud	3
Un monde de jeux	5

JEUX DE FIGURINES

1001 Hobbies	1
Alchemist Miniatures	3
Arkada Studio	4
Bandaï	Chex 1
Carrera	Chex 1
Cobi	Chex 1
Edge Entertainment	8
Games Workshop	Chex 1
Gunpla	Chex 1
Hornby	Chex 1
Kyosho	Chex 1
Malhya	3
Metal Earth	Chex 1
Mythic Games	6
Ravage Magazine	2
Revell	Chex 1
Traxxas	Chex 1
Ugears	Chex 1
Warlord	Chex 1
Et un espace Initiation aux JEUX DE FIGS :	5

JEUX DE RÔLE

Agate	Chex 1
Arkhané Asylum Publishing	Chex 1
Battro Games	Chex 3
Ecuries d'Augias	Chex 1
JdR Editions	Chex 1
Majestik Games	6
Raise Dead	Chex 3
Stellamaris	Chex 1
Studio Deadcrows	3
Sycko	Chex 1
Ulule	1

Et un espace Initiation aux JEUX DE RÔLE :

Auzou	6
Bayard jeux	5
Bioviva	3
Budgix	11
Bunchems	2
Devoirs rigolos	17
Djeco	1
En Cavale	19
Haba	11
L'école des loisirs	12
La joute	17
Les anim. COM J'aime	8
Loki	7
N'Joy	16
Nathan	19
Oniri Islands	15
Playeress	11
Sentosphère	13
Smart	6
Widyka	16
Winning Moves	9

Et l'espace de jeux petite enfance :

10

BOUTIQUES

Brocante à jeux	5
Didacto	1
Geekmod	2
Majestik Games	6
Tech-Make	3
Variantes	4

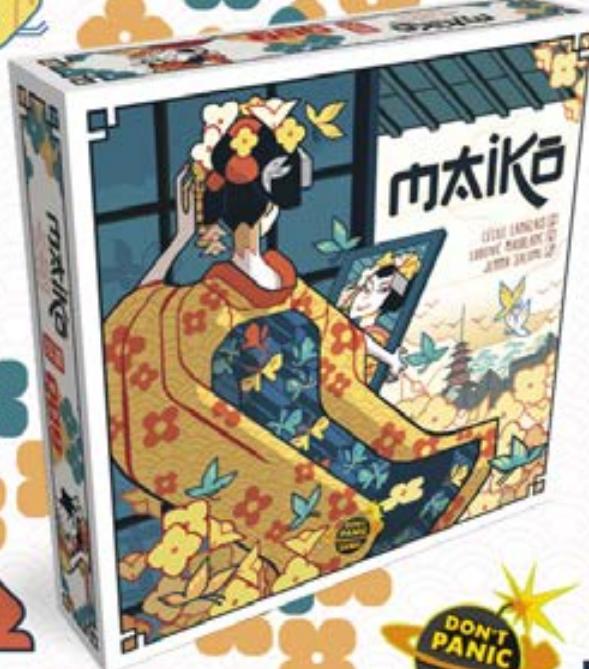


舞妓

太鼓

UN JEU
DE MÉMOIRE
ET D'ÉLÉGANCE.

PAR CÉCILE LANGLAIS
& LUDOVIC MAUBLANC



DON'T
PANIC
GAMES

ESCAPE QUEST⁴



LE DÉFI
ARSÈNE LUPIN
EST DISPONIBLE !

MENEZ L'ENQUÊTE !

SUR LE STAND DON'T PANIC GAMES
(LOTS À GAGNER !)



DÉJÀ PARUS :



NOUVEAU :



Mathilde est une actrice incontournable du monde du jeu depuis quelques années et son talent l'amène à multiplier les casquettes sans que cela ne surprenne plus personne !

La dame de cœur du secteur !



Bonjour Mathilde, quelles sont tes responsabilités chez Gigamic ?

Bonjour Jean-Michel. Je suis responsable de l'édition et de la communication.

Cela fait quelques années que tu es chez Gigamic. Au cours de cette période comment as-tu vu évoluer le milieu ludique ?

Merci d'avoir gentiment « enrobé » mon côté dinosaure ludique ;-).

Ces 10 dernières années ont montré une sacrée évolution du milieu du jeu ; ne serait-ce que chez Gigamic. Quand je suis arrivée, nous étions 7 ; aujourd'hui, on est 35 ! Il s'est visiblement passé quelque chose ;-)

Le jeu de société moderne a pris une place de plus en plus importante au sein des familles et des groupes d'amis. Les grands classiques

ont encore de beaux jours devant eux, mais le jeu de société moderne a fait son chemin dans les foyers. On a également vu exploser le nombre d'événements ludiques, cafés jeux, ludothèques ; les enseignes spécialisées ont aussi fait de plus en plus de place au jeu dans les rayons...

On a pu constater une réelle concentration des acteurs du marché que ce soit en édition comme en distribution et le nombre de sorties est en perpétuelle augmentation ; ce qui est d'ailleurs un problème pour les spécialistes qui doivent faire face à un gros turn over. De fait la durée de vie d'un jeu de société s'est considérablement raccourcie et il est beaucoup plus difficile pour un jeu de s'installer à long terme ou de rattraper un souci d'implantation : si ça ne démarre pas très fort, tout de suite, on zappe et on passe au suivant, malheureusement. Néanmoins, certaines perles arrivent encore à s'installer durablement, mais c'est plus difficile qu'avant il faut surtout que ça prenne tout de suite.

Un point plus positif : il y a 10 ans, l'Allemagne était LE pays du jeu de société, mais aujourd'hui, « cocorico ! », la création française est devenue l'une des plus fertiles ; ce qui va de paire avec le renouveau du jeu en France.

Enfin on a pu constater que le milieu s'est largement professionnalisé, dans tous les secteurs c'est particulièrement frappant pour tout ce qui concerne l'événementiel.

Tu as rejoint l'Union des Éditeurs de Jeux, quel y est ton rôle ? C'est important pour les joueurs ce type de structure ?

Je suis depuis cette année au CA en tant que secrétaire Générale (sans l'option café ou photocopie ^^), et je participe à la commission Label et Prix Ludique. Nous avons, par exemple, mis en place un label équivalent aux disques d'or, basés sur les seuils de vente des jeux. L'objectif étant de faire connaître le secteur du jeu via ses plus grands succès.

Ce type de structure cherche à préserver les entreprises francophones d'édition de jeux de société, à encourager leur développement, à promouvoir la qualité et la diversité de leurs créations. Cela nous permet aussi de mieux défendre les intérêts des éditeurs auprès des organismes nationaux, qu'ils soient publics ou privés. Donc oui c'est important pour les joueurs, car pour qu'il y ait des bons jeux, il

faut qu'il y ait de bons éditeurs, bien informés, défendus et accompagnés.

Tu peux suivre un projet ludique depuis la présentation du proto jusqu'à sa commercialisation. Quel est ton moment préféré avant sa sortie ?

Je pense que le premier moment important, c'est quand je signe le Bon à Tirer (c'est le document que nous envoie le fabricant et qui valide définitivement le démarrage de la production), ce qui veut dire que le boulot éditorial est terminé et qu'il ne reste plus qu'à attendre (avec un peu d'angoisse quand même) que le jeu arrive. Le deuxième, c'est quand un exemplaire final arrive et que l'on constate qu'il n'y a pas d'erreur... On peut alors souffler, commencer à présenter le jeu et préparer sa sortie. Si en plus, l'accueil des pros lors des premières présentations est enthousiaste alors là, c'est le bonheur !

Les joueurs n'imaginent pas la face cachée de la préparation d'un festival. As-tu des anecdotes mémorables ?

« Houla », oui forcément ! En plus de 10 ans, nous avons forcément eu quelques surprises... la palette perdue sur la route qui nous oblige à courir les boutiques du coin pour racheter nos jeux, la porte du stand qui disparaît dans la

ESSEN 2017



interview // Mathilde Spriet

nuit, la caisse-palette qui n'a pas été stockée et qu'on doit du coup transformer en élément de déco très élégant sur le stand, l'oubli de réservation de chambre d'hôtel dont on s'aperçoit après le montage à 22h, la tempête de neige sur le retour qui nous oblige à passer la nuit sur l'autoroute... et je suis sûre que le meilleur est encore à venir ^^

Dans les salons, nombreux sont les auteurs à venir te présenter des protos de jeux. Combien en vois-tu par jour ?

Beaucoup ! A Essen, par exemple, on prend un rdv par demi-heure et le planning est globalement plein ; disons que cela fait une quinzaine de rendez-vous par jour avec en moyenne 3 jeux présentés (parfois beaucoup plus parfois moins). Un jour, j'ai compté le nombre de protos vus durant une journée au salon pro de Nuremberg, résultat : 70 jeux dans la journée (évidemment pas joués, mais présentés) !! Autant dire qu'après, on a le cerveau légèrement liquéfié ;-).

Est-ce vrai qu'on peut jouer un jeu des dizaines de fois avant d'arriver à une version qui convienne ?

Oui bien sûr, même si c'est très variable d'un projet à l'autre. Et pas forcément pour les mêmes raisons. Si c'est un jeu un peu dense, avec un assemblage de différentes mécaniques, d'effets, etc., il faut ajuster pour que l'ensemble soit fluide, cohérent et équilibré. On a, par exemple, passé énormément de temps à équilibrer Cosmic Factory, et à chaque petite modification, on devait refaire des tests pour être sûrs, valider le changement et réajuster si besoin ; sinon, il peut y avoir un effet rebond quand on change quelque chose. Pour nos jeux abstraits, même si le principe est simple et tient en



une seule règle, la plupart du temps il faut vérifier qu'il n'y pas de techniques gagnantes ou de «bug» et pour cela il faut tester, tester et encore tester.

Dans un autre genre, on a fait énormément de tests aussi pour un jeu comme Kontour, dans lequel il fallait tester des centaines de mots pour déterminer lesquels étaient faisables ou non, s'ils étaient plutôt pour le mode facile ou difficile... Il arrive aussi que cela soit beaucoup plus simple et qu'il y ait peu de questions qui se posent sur la mécanique, mais ça peut se compliquer pour d'autres choses, comme le matériel, les graphismes, le thème etc tout ça prend du temps, mais c'est aussi ce qu'on aime le plus !

Depuis 8 ans tu participes au jury du Flip. Qu'est-ce que ce concours de créateur a-t-il de si particulier ?

Son jury ;-), le contexte vacances, l'organisation au top, le tri des propositions fait par le jury, la rencontre avec les auteurs avec qui on a un peu plus de temps pour échanger, etc.

Il y a de plus en plus de concours de créateurs dans les salons. Un auteur qui souhaite se faire éditer peut-il encore présenter son proto directement à un éditeur sans passer par ces concours ?



Oui complètement, être présent sur les concours ça permet de mettre en avant son jeu plus facilement, mais il y a d'autres moyens : prendre rendez-vous directement avec les éditeurs en salon, ou être présent sur les espaces dédiés des différents événements ludiques par exemple. Bref la présence sur les événements reste à mon sens le moyen le plus facile et efficace de présenter son proto à un éditeur, que ce soit au sein d'un concours ou non.



Il y a quelques années, le monde ludique a vu apparaître le Gifl (Gang pour l'Intégration des Femmes dans le monde Ludique). La situation a-t-elle évolué dans le bon sens depuis ?

Le Gifl est un clin d'œil parce que c'est vrai qu'on voit quand même moins de femmes dans le milieu du jeu, alors l'idée c'est de montrer avec l'humour qu'on est bien là ! Mais les choses évoluent tout doucement dans le bon sens.

Pas la peine, il me semble d'en faire un combat, la place des femmes évolue dans le jeu de société comme dans la société elle-même et c'est très bien. Aux femmes de prendre de la place et aux hommes de nous en laisser...

Pas sûre qu'elle ait beaucoup d'intérêt cette réponse, ce n'est pas mon sujet préféré, je pense « humain » et pas homme ou femme ; le fait est que chez Gigamic, par exemple, il y a encore peu de temps nous recevions très peu de candidatures de femmes quand on publiait une offre d'emploi, mais depuis un an ou deux on sent que ça change et qu'elles se lancent, du coup l'équipe se féminise de plus en plus.

Tu as été auteure d'un jeu, est-ce que ton rapport avec le public des salons a changé à cette occasion ? Est-ce que tu peux nous dire quelque chose de cette aventure ? Y aura-t-il une suite ? Comment devient-on auteure de jeu ?

Je passe un peu sur cette question, parce que je ne me considère pas du tout comme auteure de jeu, mon jeu est presque un accident tombé par hasard à un moment où j'avais du temps et où le milieu devait me manquer un peu.



Quel sera l'avenir de Gigamic et de ses gammes de jeux ?

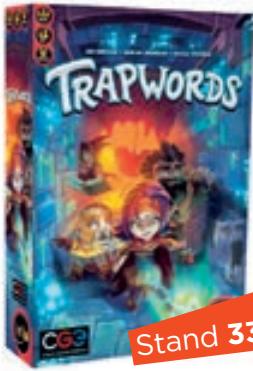
Je ne suis pas médium donc j'ai du mal à prévoir l'avenir, mais à court terme en tout cas, l'équipe va continuer de grossir pour accompagner la croissance forte de la société. Je pense que Gigamic gardera son âme et la passion de ses acteurs, afin de garantir toujours des jeux de qualité qui font sens aux yeux des amoureux du jeu que nous sommes tous.

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 !



TRAPWORDS

MOTS POUR MAUX

+ 8 ans
30 minutes
4-8 joueurs

Vous progressez dans un donjon. Pour passer à la salle suivante, votre coéquipier doit vous faire deviner un mot. Facile ? Pas vraiment, car l'autre équipe connaît aussi le mot, et a dressé une liste secrète de mots interdits. Restez vigilants, avancez prudemment, sous peine d'activer les pièges !

Éd. : iello - Aut. : Jan Březina, Martin Hrabálek et Michal Požárek
Illust. : Régis Torres

EN 3 MOTS : • DÉDUCTION • BLOCAGE • PARCOURS



JUST ONE

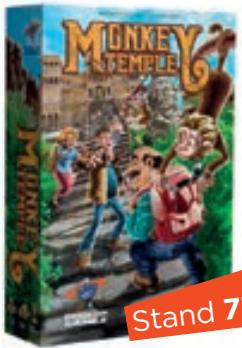
LE MOT UNIQUE QUI LES RASSEMBLE TOUS !

+ 8 ans
20 minutes
3-7 joueurs

Tous ensemble, vous faites deviner un mot mystère au joueur actif. Pour cela, chacun écrit secrètement un mot indice. Soyez original car les indices identiques ne seront pas montrés, mais pas trop car votre coéquipier risque de ne pas vous comprendre. Pour neige, dois-je marquer blanche ? bonhomme ? flocon ? ou bien chasse ?

Éd. : Repos Production - Aut. : Ludovic Roudy, Bruno Sautter

EN 3 MOTS : • COOPÉRATIF • DÉDUCTION • VOCABULAIRE



Stand 73

MONKEY TEMPLE

LE SINGE A QUOI ACQUIS ?

+ 8 ans
25 minutes
2-8 joueurs

Des singes chapardeurs se baladent dans le temple, dévalisant les touristes. Un gardien devra associer secrètement quatre objets avec leurs propriétaires. Mais attention, car les autres gardiens doivent voter pour retrouver les bonnes paires. Soyez malin pour comprendre ses choix, ou bien vous perdrez tous !

Éd. : Spaceballoon games - Aut. : Carlo Rigon, Chiara Zanchetta, Matteo Cimenti - Illust. : Mariano De Biase

EN 3 MOTS : • COOPÉRATIF • VOTE • ASSOCIATIONS



Stand 57

NONSENSE LOVE

LE MOT CACHÉ

+ 18 ans
30 minutes
3-6 joueurs

Vous choisissez un mot mystère sur votre carte. Un autre joueur choisit une situation depuis une autre carte. À vous d'improviser une histoire en partant de la situation, tout en glissant subtilement votre mot secret à l'intérieur. À la fin, chacun tente de deviner votre mot. Alors, embrouillez-les !

Éd. : Éditions du Hibou - Aut. : V. Houbaert - Illust. : P. Dalla Palma

EN 3 MOTS : • BLUFF • CRÉATIVITÉ • PARCOURS



Stand 33

NINJA ACADEMY

HAKA DÉMIS

+ 8 ans
20 minutes
3-5 joueurs

Obtiendrez-vous votre diplôme de Ninja à l'issue des épreuves qui vous attendent ? Rapidité, concentration et agilité seront de mise pour des épreuves collectives ou pour des duels. Soyez le plus fort pour poser un jeton ninja sur chaque doigt, ou deviner combien il y en a dans la boîte en la secouant !

Éd. : Iello - Aut. : Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc et Théo Rivière - Illust. : Djib

EN 3 MOTS : • DEXTÉRITÉ • RAPIDITÉ • NINJA



Stand 20

ABRA KAZAM !

LA BAGUETTE PARISIENNE

+ 7 ans
15 minutes
3-8 joueurs

Examen de sortilèges ! Regardez le Maître sorcier, il va décrire le mouvement d'un sort avec sa baguette. Si vous le trouvez parmi les cartes présentes, prenez-là et devenez le nouveau Maître sorcier. Mais vous devrez lancer le prochain sort avec l'effet indiqué derrière la carte. Délires assurés !

Éd. : Buzzy games - Aut. : Antonin Bocvara - Illust. : Jules Dubost

EN 3 MOTS : • MIME • RAPIDITÉ • OBSERVATION

niouzes // jeux d'ambiance



SIZE UP

ÉCOUTONS LE MAÎTRE

+ 6 ans
30 minutes
2-10 joueurs

Avez-vous le compas dans l'œil quand il s'agit de mesurer ? Une fois la carte challenge révélée, par exemple la largeur de la bouche, chacun choisit dans sa main une carte avec la valeur qu'il imagine être la plus proche de la réalité. Un mètre ruban fourni permet de mettre tout le monde d'accord.

Éd. : Helvetiq - Aut. : Ikhwan Kwon - Illust. : Felix Kindelan

EN 3 MOTS : • ESTIMATION • PRISE DE RISQUE • MESURE



INSIDER

MANIPULATION INSIDIEUSE

+ 9 ans
25 minutes
4-8 joueurs

Le maître de jeu répond aux questions posées pour faire deviner son mot. Mais un traître parmi vous connaît aussi ce mot et tente de vous influencer discrètement. Si vous trouvez le bon mot, discutez entre vous et votez pour désigner le traître. Sinon, c'est lui qui gagne !

Éd. : Oink Games - Aut. : Akihiro Itoh, Daishi Okano, Kwaji et Kito Shinma - Illust. : Jun Sasaki

EN 3 MOTS : • BLUFF • DÉDUCTION • VOTE



TRAIT VITE

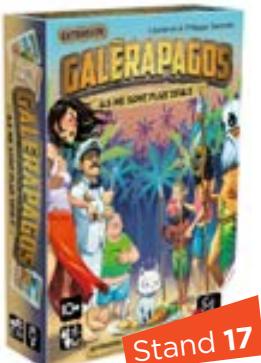
DESSIN À LA BONNE MINE

+ 10 ans
10 minutes
3-6 joueurs

Chaque participant trace rapidement six dessins en même temps que tous les autres joueurs. Puis tout le monde essaye de reconnaître les dessins des autres. Si l'un de vos dessins reste muet pour tous les autres, cela vous donnera des pénalités. Alors, ayez le trait précis et l'esprit affûté !

Éd. : Brain games - Aut. : Adam Porter - Illust. : Reinis Petersons

EN 3 MOTS : • SIMULTANÉ • RAPIDITÉ • DÉDUCTION



GALERAPAGOS EXTENSION :
TRIBU ET PERSONNAGES

PLUS SI DÉSERTE QUE ÇA

+ 10 ans
20 minutes
3-12 joueurs

Naufragés sur une île déserte, vous devez survivre en coopérant avec vos compagnons d'infortune. Mais cette extension apporte un changement : l'île n'est plus déserte. D'autres voyageurs ont déjà échoué ici depuis longtemps et ont oublié la bienséance. La tension grimpe encore dans le groupe !

Éd. : Gigamic - Aut. : Laurence & Philippe Gamelin
Illust. : Jonathan Aucomte

EN 3 MOTS : • SEMI COOPÉRATIF • EXTENSION • NÉGOCIATION

**PLUS D'INFOS :**Facebook :
L'R de jeux

L'R DE JEUX

Sur la place emblématique de la République, à la croisée de tous les chemins, la Mairie de Paris avec l'association À l'Adresse du Jeu, installe une ludothèque éphémère sur plus de 1000m² au cœur de la capitale !

À CIEL OUVERT

L'R de Jeux plante le décor, autour d'un kiosque : des mises en scène de jeux de construction, de faire semblant, d'adresse, d'air, d'eau, de sable, etc. Et une large gamme de jeux de société, des grands classiques aux dernières sorties. Tout un univers qui vous invite à la découverte, au rêve et à la créativité... en toute liberté !

DU JEU POUR TOUS

Une équipe de ludothécaires accueille enfants, adolescents, parents, adultes, seniors, touristes, groupes d'amis, flâneurs... du novice au plus gamer ! Dans une ambiance cosmopolite et conviviale, venez découvrir un panel de jeux adaptés à chacun.

TOUTE L'ANNÉE !

L'R de Jeux est ouverte les mercredis et week-ends en période scolaire, et du mercredi au dimanche durant les vacances. Les horaires d'ouverture changent en fonction des saisons :

- du 19 juin au 15 septembre 2019 : 15h-20h
- du 18 septembre au 3 novembre 2019 : 14h-18h
- du 6 novembre 2019 au 5 février 2020 : 13h30-17h30
- du 8 février au 29 mars 2020 : 14h-18h



Avec ses 25 ans d'expertise en matière de jeu, l'association montreuilloise multiplie les initiatives dans la sphère ludique : organisation d'événements, formation des professionnels, conseil en aménagement d'espaces de jeu, expositions "Jeu d'hier à aujourd'hui"... Son équipe de ludothécaires passionnés diffuse la Culture du Jeu dans les écoles, les musées et les places publiques !

Plus d'infos sur www.aladressedujeu.fr

niouzes // jeux d'ambiance



Stand 70

SMAK

LA TOUR PREND GARDE !

+ 8 ans
30 minutes
2-6 joueurs

De petites tours en bois sont disposées sur le sol. Celle du centre est surmontée d'un drapeau. Deux bâtons d'attaque permettent de renverser les tours. L'autre équipe peut annuler cette chute si elle fait tomber le drapeau de la tour du centre avec le bâton de défense !

Éd. : Helvetiq - Aut. : Alain rivollet - Illust. : Felix Kindelan

EN 3 MOTS : • EXTÉRIEUR • ADRESSE • TACTIQUE



Stand 50

PORTRAIT ROBOT

NÉ À QUILIN

+ 10 ans
10 minutes
3-6 joueurs

Qui a fini le pot de Nutella ? Un enquêteur, aidé par des témoins, doit retrouver le coupable aperçu durant cinq secondes : chacun décrit un aspect de son visage. L'inspecteur doit reconnaître le coupable parmi toutes les cartes des suspects. Vous n'avez que deux minutes et demie.

Éd. : Cocktail Games - Aut. : Shigehito Ohtsubo - Illust. : Ivan Nikulin

EN 3 MOTS : • COOPÉRATIF • MÉMOIRE • DÉDUCTION



Stand 75

JOUR DE CHANCE

22 V'LA LA DÉFAITE !

+ 7 ans
15 minutes
3-6 joueurs

Pour gagner, il faut être le plus proche de 21 points. Volez des cartes à vos adversaires ou constituez des paires en piochant au hasard pour augmenter vos points. Mais ne soyez pas trop gourmand, car tout joueur qui dépasse 21 points est éliminé !

Éd. : Origames - Aut. : J. Ernest, P. Peterson - Illust. : R. Forestié

EN 3 MOTS : • PRISE DE RISQUE • BLUFF • ÉLIMINATION



Stand 70

DEALMAKER

UNE BOUTEILLE CONTRE DEUX ORS

+ 8 ans
25 minutes
3-5 joueurs

Il faudra réussir des Deals en fournissant les marchandises demandées par le jeu. Mais pour obtenir ces marchandises, vous avez la liberté totale d'échanger vos cartes comme vous voulez, contre n'importe quoi et avec n'importe qui. Enfin, s'il est d'accord ! Lorsque vous avez ce qu'il faut, criez « Deal » !

Éd. : Helvetiq - Aut. : Alain Rivollet - Illust. : Felix Kindelan

EN 3 MOTS : • NÉGOCIATION • SIMULTANÉ • COLLECTION

FABRIQUÉ EN FRANCE

CATCH
THE
KING

Capturez le Roi
ou
Echappez vous

LANCEMENT LE 27 AOUT 2019 SUR

KICKSTARTER

TOUTES LES INFORMATIONS SUR
STUDIO-TWIN-GAMES.COM

FACEBOOK/TWINPLES
FACEBOOK/STUDIOTWINGAMES

STUDIO TWIN
GAMES

TwinPles

niouzes // jeux d'ambiance



PREMIER CONTACT

LA PIERRE DE ROSETTE

+ 12 ans
30 minutes
3-7 joueurs

Un vaisseau spatial se pose devant les pyramides. Le dialogue est difficile entre les deux civilisations. Les terriens doivent définir les mots aliens. Puis les aliens font des demandes d'objets dans leur langue. Les terriens parviendront-ils à percer le langage alien ? Les aliens auront-ils les objets souhaités ?

Éd. : Gigamic - Aut. : D. Khusnatdinov - Illust. : A. Sharyapova

EN 3 MOTS : • DÉDUCTION • PRISE DE RISQUE • COMMUNICATION



PUNTO

FAITES-LUI-EN VOIR DE VOTRE COULEUR !

+ 7 ans
20 minutes
2-4 joueurs

Vous avez chacun une pile de cartes à votre couleur de valeurs de un à neuf. À votre tour, vous posez la première carte de votre pile à côté d'une carte déjà posée, même en diagonale. Ou bien, vous recouvrez une carte de plus faible valeur. Si vous en alignez quatre de votre couleur, vous gagnez !

Éd. : Game Factory - Aut. : Brenhard Weber

EN 3 MOTS : • PLACEMENT • BLOCAGE • CARTES



DECODIX

LE BON JE DE MAUX

+ 12 ans
20 minutes
2-8 joueurs

Résolvez l'énigme sur la carte en utilisant les indices : syllabes, anagrammes. Un affrontement vous permet de voler une carte à votre adversaire ou un gage est à réaliser. Pour gagner, il faut avoir récupéré dix cartes ET se souvenir de toutes ses énigmes !

Éd. : Okopix - Aut. : O. Chaber, C. Aho - Illust. : Les Frères Michel

EN 3 MOTS : • ANAGRAMME • ÉNIGMES • MÉMOIRE



UNLOCK ! TIMELESS ADVENTURES ATTENTION, PRÊT, PARTEZ !

+ 10 ans
60 minutes
2-6 joueurs

Une nouvelle série d'énigmes à résoudre en temps limité, avec l'ambiance créée par une application. Retrouvez le professeur Noside dans un cirque, aidez Arsène Lupin et remettez de l'ordre après le passage d'une machine à voyager dans le temps ! Dépêchez-vous, il ne vous reste plus que...

Éd. : Space Cowboys - Aut. : G. Montiage, A. Bruyant, Y. Servais -
Illust. : C. Bertin, P. Santamaria, Legruth

EN 3 MOTS : • TEMPS RÉEL • ÉNIGMES • APPLICATION

Size Up

HELVETIQ

Eh ouï... tout se mesure :-)



AMBIAINE

ESTIMATION



À vos mètres, prêts...
PARTEZ !



VENEZ JOUER AVEC NOUS À
PARIS EST LUDIQUE, STAND 70

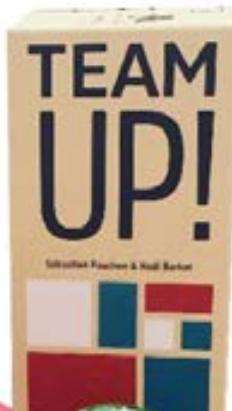
TEAM UP !



TACTIQUE

LOGIQUE

COOPÉRATION



LE JEU COOPÉRATIF ET TACTILE
QUI VA VOUS EMBALLER



niouzes // jeux d'ambiance



Stand 75

LE GRAND JEU

DÉPENSEZ PLUS, POUR GAGNER PLUS !

+ 10 ans
25 minutes
3-5 joueurs

Dans la haute société, il est de bon ton de flamber pour montrer sa richesse. Alors, enchérissez pour gagner les cartes en jeu. Attention, parfois il faut payer cher pour éviter les cartes avec un malus. Et malheur au plus pauvre à la fin : il sera exclu du grand monde et ne comptera pas ses points !

Éd. : Origames - Aut. : Reiner Knizia - Illust. : Medusa Dollmaker

EN 3 MOTS : • ENCHÈRES • PRISE DE RISQUE • ACCUMULATION



Stand 70

STAKA

RECHERCHEZ L'ÉQUILIBRE !

+ 8 ans
30 minutes
1-4 joueurs

Vous avez tous les mêmes pièces en bois devant vous. Une carte vous indique comment les empiler. Soyez le plus habile et le plus rapide pour la construction. Cinq modes de jeux feront varier le plaisir, de l'affrontement en duel jusqu'au mode Art qui stimulera votre créativité.

Éd. : Helvetic - Aut. : Michel Baumann

Illust. : Kate Bailey-Neale, Felix Kindelan

EN 3 MOTS : • ADRESSE • ÉQUILIBRE • DÉFIS



Stand 73

LES GENS QUI

C'EST QUOI QU'ILS FONT ?

+ 16 ans
20 minutes
2-8 joueurs

Dans votre quotidien, il y a toujours des gens qui vous énervent. Un juge est désigné pour le tour et trois catégories de gens sont révélées. Chacun vote, et celui qui se prononce comme le juge marque des points. Les gens qui mettent le lait avant les céréales méritent-ils un cœur ou un an de goulag ?

Éd. : Chouic

EN 3 MOTS : • DÉDUCTION • QUESTIONS • VOTE



Stand 52

TAPAGE NOCTURNE

SILENCE !

+ 10 ans
15 minutes
2-6 joueurs

C'est la fête dans l'appartement d'à côté. Vous avez devant vous des piles de cartes de personnages costumés. Une application met la musique d'ambiance, soudain un bruit correspondant à l'un des costumes. Frappez le premier pour récupérer la carte, mais le tour suivant vous aurez un gage.

Éd. : Hubvious - Aut. : Théo Rivière - Illust. : Christine Alcouffe

EN 3 MOTS : • RÉFLEXES • APPLICATION • OBSERVATION



Stand 18

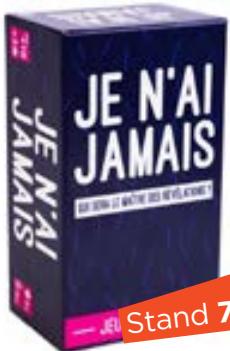
YEAH NOPE D'APRÈS VOUS...

+ 18 ans
20 minutes
2-10 joueurs

Un joueur lit une carte *expérience personnelle* décrivant une action. Les autres joueurs choisissent ensemble une carte *situation* pour adapter l'action au joueur : tu ne l'as jamais fait, ou tu l'as fait pour de l'argent... S'ils ont raison, ils peuvent individuellement continuer ou s'arrêter pour marquer les points acquis.

Éd. : Ravensburger

EN 3 MOTS : • STOP OU ENCORE • COMBINAISONS • DISCUSSION



Stand 73

JE N'AI JAMAIS JAMAIS PLUS JAMAIS

+16 ans
30 minutes
3-99 joueurs

Vous avez des cartes en mains pour vous confesser, comme « je n'ai jamais essayé d'arrêter de fumer ». Une carte défi est lue : elle indique qui participe à la manche. Ceux qui sont concernés peuvent se confesser en posant une carte « je n'ai jamais... » devant eux. Au bout de dix, vous avez gagné.

Éd. : Coucoumba

EN 3 MOTS : • HUMOUR • DÉFIS • QUESTIONS

Découvrez la face cachée de vos amis...

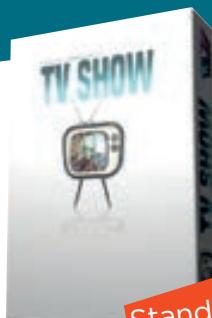


WWW.ATALIA-JEUX.COM



Et vos soirées ne seront plus jamais les mêmes !

niouzes // jeux d'ambiance



Stand 60

TV SHOW

RIRES EN SÉRIE

+ 12 ans
30 minutes
3-7 joueurs

À vous de fabriquer les futures séries TV qui cartonneront bientôt ! Tirez au hasard deux thèmes à respecter, puis chacun son tour ajoute une photographie et raconte le script de l'épisode en cours. À deux reprises, chacun pose une question sur l'histoire racontée. Avez-vous bien suivi la série ?

Éd. : KYF édition - Aut. : Nicolas Normandon - Illust. : Piérô La Lune

EN 3 MOTS : • IMAGINATION • MÉMOIRE • NARRATIF



Stand 82

STAY COOL

DEUX OREILLES MAIS UN SEUL CERVEAU !

+ 12 ans
20 minutes
3-7 joueurs

Vous répondez oralement à des questions, tout en manipulant des dés avec des lettres afin de répondre aux questions d'une deuxième personne. Pas simple ? Vous avez toujours dit que vous pouvez faire plusieurs choses en même temps. Prouvez-le !

Éd. : Scorpion Masqué - Aut. : Julien Sentis - Illust. : Nils

EN 3 MOTS : • QUESTIONS • TEMPS RÉEL • MULTITÂCHE



Stand 77

SHERLOCK : DERNIER APPEL

INDICE SUR DIX

+ 8 ans
60 minutes
1-8 joueurs

Un passager meurt dans l'avion. Vous devez résoudre l'énigme. Vos cartes vous donnent des indices. Jouez une carte, soit visible, soit à la défausse. Mais dans ce cas vous ne pourrez plus révéler ce qui y était dessus. A la fin, répondez aux questions et retirez des points pour chaque carte visible inutile !

Éd. : Geek Attitude Games - Aut. : Joseph Izquierdo, Martin Lucas - Illust. : Alba Aragon

EN 3 MOTS : • COOPÉRATIF • DÉDUCTION • GESTION DE MAIN

CRAZY THEORY

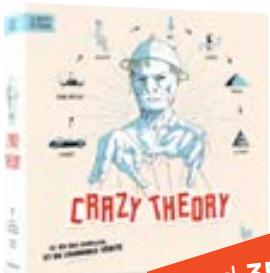
BIG BANG DANS LE CONSPIRATIONNISME

+ 14 ans
30 minutes
3-6 joueurs

Dévoilez, enfin, une conspiration secrète. Le Grand Architecte dévoile deux mots de départ, deux complices et deux groupes conspirateurs. A vous de partir d'un des mots pour arriver à l'un des groupes en succession de mots découlant les uns des autres. Attention vous devez obligatoirement inclure les deux complices !

Éd. : Le Droit de Perdre - Aut. : Christian Rubiella, Fabrice Andrivon - Illust. : Mathieu Clauss, Fabcaro

EN 3 MOTS : • VOCABULAIRE • IMAGINATION • COMPLOTS



Stand 35



Nous accueillons, HUB (auteur-dessinateur de la bande dessinée Okko) et Frédéric Condette (Éditeur - The RED JOKER). Fort du succès d'une première campagne participative sur leur nouveau jeu Okko Chronicles, ils s'apprêtent à lancer, le 2 Juillet prochain, une campagne de réédition proposant notamment un mode coopératif à leur jeu basé sur la très fameuse BD Okko éditée chez Delcourt !



Okko : le renouveau

Pouvez-vous nous en dire plus sur Okko chronicles, votre nouveauté du moment ?



Frédéric Condette : Okko Chronicles est la continuité de la gamme Chronicles qui comporte déjà Guardians' Chronicles et Guardians' Chronicles : le Clash des Héros.

Il reprend les mêmes mécanismes de gestion de son personnage que les opus précédents, mais développe de nouveaux systèmes de jeu qui permettent de coller au plus près à l'univers créé par HUB. On peut notamment citer le côté enquête et investigation très présent dans la série.

Quel rapport avec la BD ?



HUB : Les joueurs connaissant la série retrouveront l'univers graphique de la bande dessinée au travers des nombreuses illustrations tirées des albums, mais aussi découvriront de nombreux nouveaux visuels réalisés spécialement pour le jeu.

Les joueurs qui ne connaissent pas la série n'ont pas à s'inquiéter, l'univers médiéval-

japonais décrit dans le jeu possède de nombreuses références accessibles au plus grand nombre.

Frédéric Condette : au niveau du jeu en lui-même, les joueurs interprètent les personnages qu'ils voient évoluer dans la bande dessinée. À l'instar d'un jeu de rôle, ils pourront ainsi vivre de nombreuses aventures qui, en théorie, s'intercalent entre les différents albums.



Quelles sont les particularités d'Okko Chronicles ?

Frédéric Condette : Il s'agit d'un jeu coopératif contre un. Un joueur prend le rôle de l'Oni et des forces obscures qui l'accompagnent alors que les autres participants incarnent, chacun, le rôle d'un chasseur d'Oni et vont essayer le démasquer pour l'éradiquer avant que sa corruption ne deviennent trop puissante.

HUB : Dans Okko chronicles, la notion de combat épique est bien présente, mais nous avons aussi fait la part belle à l'investigation. Ainsi, les joueurs doivent faire des choix entre avancer dans leurs enquêtes ou combattre les forces du mal qui menacent de les submerger.

La modularité des tuiles permet une grande variété de scénarios que nous avons essayé de rendre très différents les uns des autres. Les joueurs vont évoluer dans des palais, des châteaux, des monastères et autres salons de thé.

Comment s'est passée votre collaboration ?

HUB : Merveilleusement bien ! Nous nous connaissons depuis près de dix ans et Fred maîtrise

la série en profondeur ce qui à permis une collaboration dynamique.

Frédéric Condette : nous avions en effet collaboré sur un premier jeu Okko il y a quelques années et notre travail avait été très plaisant et fructueux. Nous sommes resté en contact depuis et lorsque l'idée m'est venue d'intégrer l'univers d'Okko à la gamme Chronicles, HUB n'a pas hésité une seconde.

Le KS vous a-t-il permis de développer autre chose que le jeu de base ?

Frédéric Condette : Le principe de tout projet participatif est de récompenser les souscripteurs par du gameplay ou des éléments additionnels. Nous avons donc préparé avant la campagne toute une série d'extensions qui font voyager Okko et ses compagnons dans tous les recoins inexplorés du Pajan.

De plus, nous avons pensé à pas mal de petites règles supplémentaires qui permettent, par exemple, de faire évoluer son personnage entre deux scénarios ou de faire intervenir les énormes Bunraku de combat (marionnettes de guerre géantes) sur le plateau de jeu.

On peut y jouer à PEL et ensuite ? Quel est le calendrier et les prévisions pour ce jeu ?

Frédéric Condette : En effet, le jeu est en démonstration sur le stand de notre distributeur, MAD Distribution (stand 57).

Sinon, forts du succès de notre première campagne, nous allons en lancer une autre qui intégrera deux nouvelles extensions : l'une donnera la possibilité d'aller directement chasser les Oni sur leur terre, le Jigoku tandis. La seconde propose un mode coopératif et solitaire et permettra de jouer tous les scénarios de la gamme sans qu'un joueur n'ait besoin d'interpréter l'Oni.

Rendez-vous le 2 juillet à 20h sur Kickstarter !

HUB : ... et que les Kami bénissent vos jets de dés, TSU !!



niouzes // jeux pour 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 !

Les experts



Stand 9

WINGSPAN

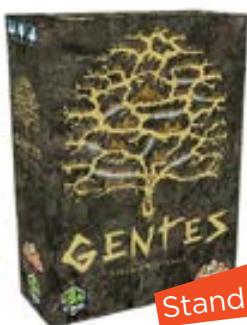
FAIT COMME L'OISEAU

+ 10 ans
60 minutes
1-5 joueurs

Aux petits soins pour vos oiseaux, vous les installez dans leur habitat favori en leur donnant leur nourriture préférée. En contrepartie, ils vont pondre des œufs, attirer d'autres oiseaux dans votre main et même vous rapporter de la nourriture. Des informations accompagnent chaque dessin d'oiseau, pour une réelle immersion.

Éd. : Matagot - Aut. : Elizabeth Hargrave - Illust. : Beth Sobel

EN 3 MOTS : • COLLECTION • POSE • OBJECTIFS



Stand 73

GENTES

ENTRE GENTLEMEN

+ 12 ans
90 minutes
2-4 joueurs

Vous développez une civilisation, mais chaque action se paie en temps. Recrutez des citoyens, construisez autour de la Méditerranée pour obtenir des bonus réguliers, activez des cartes vous donnant des pouvoirs ou des actions gratuites. Attention aux sabliers : tout temps superflu vous pénalisera le tour suivant.

Éd. : Game Brewer - Aut. : Stefan Risthaus
Illust. : Harald Lieske, Adam P. McIver

EN 3 MOTS : • COLLECTION • CHOIX D'ACTION • DÉVELOPPEMENT



Stand 5

SPACE EXPLORERS LUNE OU L'AUTRE ?

+ 12 ans
40 minutes
2-4 joueurs

Vous êtes au début de la course aux étoiles. Recrutez des spécialistes qui ont chacun un talent unique. Accumulez leurs compétences pour recruter plus facilement et pour valider des projets spatiaux. N'offrez pas d'opportunité aux autres. Qui sera le plus efficace pour mettre son empreinte dans le ciel ?

Éd. : Blam ! - Aut. : Yuri Zhuravlev - Illust. : Aleksei Kot

EN 3 MOTS : • COMBINAISONS • DÉVELOPPEMENT • GESTION DE MAIN



Stand 17

L'AUBE DES TRIBUS CROISSEZ ET MULTIPLIEZ

+ 10 ans
45 minutes
2-4 joueurs

Pour votre tribu, il est temps d'explorer de nouveaux terrains et d'y bâtir des villages. Faites croître votre population et récoltez du bois, de la pierre ou de la nourriture. Des conflits peuvent intervenir et vous priver d'un village. Accomplissez vos objectifs et soyez le premier à quinze points !

Éd. : Gigamic - Aut. : Brad Books - Illust. : Sergio Shaves

EN 3 MOTS : • EXPLORATION • DÉVELOPPEMENT • TERRITOIRES



SIT
DOWN!

niouzes // jeux pour connasseurs



Stand 52

**JEANNE D'ARC,
LA BATAILLE D'ORLÉANS**

C'EST L'HEURE DE BOUTER

Vous êtes l'un des compagnons de Jeanne partie délivrer Orléans des Anglais. Déployez-vous sur toutes les fortifications ennemis pour y porter le combat, recrutez à bon escient, mais surtout, soyez plus présent que les autres lors de chaque assaut victorieux de Jeanne. Le plus brave mènera le Dauphin à son sacre.

Éd. : H2O - Aut. : Dominique Breton - Illust. : Vincent Dutrait

EN 3 MOTS : • MAJORITÉ • PLACEMENT • HISTORIQUE

+ 8 ans
45 minutes
2-4 joueurs



Stand 21

SPACE GATE ODYSSEY

VERS L'INFINI ET AU-DELÀ !

Construisez de nouvelles salles à votre vaisseau : portails spatiaux, sas de téléportation et modules de ressources pour coloniser les planètes lointaines. En se déplaçant, votre ingénieur déclenche une action, mais tous les ingénieurs présents en bénéficient aussi. Alors soyez malin pour bien placer les vôtres.

Éd. : Ludonaute - Aut. : Cédric Lefebvre - Illust. : Vincent Dutrait

EN 3 MOTS : • POSE D'OUVRIER • CONSTRUCTION • EXPLORATION

+ 12 ans
60 minutes
2-4 joueurs



Stand 59

CULTE

CULTIVEZ LES FIDÈLES

Vous voulez imposer votre divinité sur le monde. Il vous faudra des fidèles pour les transformer en fanatiques. Placez des prêtres à votre culte sur le plateau pour déclencher des actions. Le but ? Être premier à avoir quatre foules de fanatiques, cinq autels ou avoir invoqué deux fois son dieu !

Éd. : Bragelonne - Aut. : K. Seleznev - Illust. : A. Kvasovarov

EN 3 MOTS : • ENCHÈRE • POSE D'OUVRIER • POUVOIRS

+ 14 ans
120 minutes
2-5 joueurs



Stand 73

**UNDERWATER CITIES
L'EAU CÉANS**

La population grandit tellement qu'il ne reste qu'une solution : habiter le fond des océans. Soyez le plus efficace constructeur de villes sous-marines. Jouez la meilleure carte en fonction de sa couleur. Les usines sont primordiales pour produire, mais n'oubliez pas de les relier avec des tunnels.

Éd. : Delicious Games - Aut. : Vladimir Suchy - Illust. : Milan Vavron

EN 3 MOTS : • GESTION DE MAIN • GESTION DE RESSOURCES • DÉVELOPPEMENT

+ 12 ans
120 minutes
1-4 joueurs

Le jeu d'ambiance où vos adversaires
prendront un malin plaisir à vous pourrir la vie !
Jouez les bonnes cartes Amour, Carrière,
Famille, pour cumuler des smiles et être le
plus heureux des joueurs !

AMBIANCE - FAMILIAL



jeux de
LIFE

VENEZ TESTER NOS JEUX À
PARIS EST LUDIQUE SUR LE STAND 57 !

Fraise
caresses **nonsense™** **AMI** **komesutri**
nonsense LOVE libido
Attention, il y a des mots
qui donnent chaud !
Lèvres
Passion **SUSHI** orgasme
Décolleté GÂTERIE Tendresse **COUUPLE**
pompier **69** FIDÈLE
MAD
DISTRIBUTION

Un jeu d'improvisation idéal pour rire de
situations amoureuses souvent cocasses !
Choisissez un mot secret et cachez-le
dans votre histoire !

AMBIANCE - IMPROVISATION



Editions du Hibou

www.madistrib.com

PoL
Paris est
Ludique !

niouzes // jeux pour connaisseurs



Stand 52

TINI EPIC DEFENDERS DÉFENSE CAPITALE

+ 14 ans
30 minutes
1-4 joueurs

Vous protégez tous ensemble la capitale du royaume de l'attaque des monstres. Résistez assez longtemps pour affronter victorieusement leur chef. À chaque tour, une succession de cartes vous indique si un monstre attaque, ou si vous avez des points d'action à répartir judicieusement entre vous.

Éd. : Gamelyn Games & Pixie Games - Aut. : S. Almes - Illust. : I. Rosenthaler
EN 3 MOTS : • COOPÉRATIF • PRISE DE RISQUE • CARTES



Stand 40

MU CITÉ EN MUTATION

+ 10 ans
30 minutes
1-5 joueurs

Pour accéder à la classe dirigeante de Mu, vous devez bâtir une cité bien agencée : vous réalisez vos constructions personnelles, vous placez vos bâtiments qui produisent des ressources et vous développez le militaire pour gagner les confrontations. Les critères sont nombreux pour créer une cité harmonieuse.

Éd. : Bankiiiz - Aut. : J. Benvenuto - D. Paput - Illust. : S. Aublin
EN 3 MOTS : • DRAFT • POSITIONNEMENT • GESTION RESSOURCES



Stand 3

TERRISTORIES UN NOUVEL ÉCOSSYSTEE DANS L'ESPACE

+ 12 ans
60 minutes
2-4 joueurs

Vous êtes des colons envoyés sur une nouvelle planète pour préparer l'arrivée d'autres terriens. Coopérez, plus ou moins, pour atteindre les objectifs communs (ou votre objectif personnel). Récoltez, construisez, mais en optimisant vos efforts, car l'objectif final dépendra d'une succession de missions.

Éd. : Bioviva - Illust. : Emilien Rotival

EN 3 MOTS : • SEMI-COOPÉRATIF • DÉVELOPPEMENT • GESTION DE RESSOURCES



Stand 75

GUNKIMONO SA MURAILLE DU JAPON

+ 10 ans
45 minutes
2-5 joueurs

Êtes-vous le meilleur daimyo du Japon ? Vos aptitudes à bien manœuvrer les troupes le révéleront. Posez une tuile pour obtenir une zone plus grande d'un type d'armée. Choisissez alors des points de victoire directs ou du prestige pour débloquer des citadelles et des bannières qui vous en rapporteront encore plus !

Éd. : Renegade France - Aut. : Jeffrey D. Allers
Illust. : Georges Sellas, Mélanie Graham, Michelle Garrett

EN 3 MOTS : • POSE • TERRITOIRES • GESTION DE MAIN

Disney

Villainous

Le mal arrive
le 5 juillet !

Quel Méchant sommeille en nous ?



Médiéval PONG



Sauriez-vous
relever le défi ?

www.ravensburger.com

Ravensburger

niouzes // jeux pour connaisseurs



Stand 31

OBSCURIO

VOIS SUR TON CHEMIN...

+ 10 ans
40 minutes
2-8 joueurs

Un sorcier poursuit toute votre équipe ! Heureusement, le grimoire (incarné par un joueur) vous indique le chemin en vous montrant des images. Mais attention, un traître parmi vous essaie de vous embrouiller. Vous rencontrez des pièges qui rendent la communication encore plus difficile...

Éd. : Libellud - Aut. : L'Atelier - Illust. : Xavier Collette, M81 Studio

EN 3 MOTS : • COOPÉRATIF • TRAÎTRE • COMMUNICATION



Stand 66

BLACK ANGEL

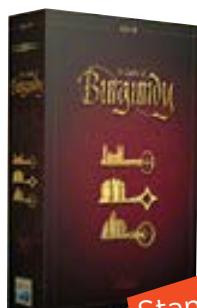
VEILLEZ SUR L'HUMANITÉ

+ 12 ans
90 minutes
1-4 joueurs

Un vaisseau est envoyé vers une très lointaine planète avec le patrimoine génétique de l'humanité pour le sauver. Vous êtes l'une des Intelligences Artificielles qui contrôlent le vaisseau. Il faudra repousser les ravageurs, entrer en contact avec des aliens, pour être celui qui aura le plus contribué au succès de la mission.

Éd. : Pearl Games - Aut. : A. Orban, S. Dujardin, X. Georges
Illust. : I. O'Toole

EN 3 MOTS : • EXPLORATION • PLATEAU ÉVOLUTIF • DÉS



Stand 18

LES CHÂTEAUX DE BOURGOGNE

UN BON CRU !

+ 12 ans
60 minutes
2-4 joueurs

Pour ses 20 ans, ce jeu revient encore plus beau et avec des bonus. Vous devez développer votre région autour du château. La valeur de vos dés vous donne un choix d'actions. Installez des animaux dans vos prairies, soyez le premier à terminer une zone, utilisez le bonus des bâtiments construits.

Éd. : Ravensburger - Aut. : Stefan Feld

EN 3 MOTS : • POSE D'OUVRIERS • TUILES • DÉS



Stand 38

LA COUR DES MIRACLES

RIBAMBELLE DE RIBAUDS

+ 10 ans
40 minutes
2-5 joueurs

À la tête d'une confrérie, vous allez disperser vos ribauds dans des quartiers de Paris pour obtenir des bonus et même, pour les contrôler. Vous gagnez en réussissant à poser vos six points de renommée avant que le Roi Sans Le Sou finisse son tour de Paris. Des cartes complot, judicieusement utilisées, vous y aideront.

Éd. : Lumberjacks studio - Aut. : V. Bruegas, G. Gautrand
Illust. : R. Toulhoat

EN 3 MOTS : • PLACEMENT • BLUFF • CONTRÔLE

OKKO

CHRONICLES



LORS DE LA NOUVELLE CAMPAGNE
KICKSTARTER, VENEZ RETROUVER
OKKO ET SES COMPAGNONS POUR
DE NOUVELLES AVENTURES !

DEUX NOUVELLES EXTENSIONS VOUS FERONT DÉCOUVRIR
L'ENFER DU JIGOKU ET VOUS PERMETTRONT DE JOUER
EN MODE COOPÉRATIF OU SOLITAIRE.

DE PLUS, TOUS LES ÉLÉMENTS DE LA PREMIÈRE
CAMPAGNE SERONT DE NOUVEAU DISPONIBLES.



LE MARDI 2 JUILLET
20 H SUR



POUR VOUS INFORMER RÉGULIÈREMENT :
GOMME CHRONICLES BY THE RED JOKER

niouzes // jeux pour connaisseurs



Stand 52

KAMI

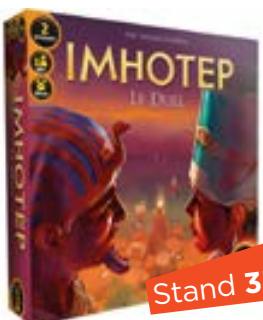
ATTAQUE CONTRE ATTAQUE

Vous avez à résoudre une succession de combats : un adversaire pose une carte en attaque. Vous pouvez passer pour laisser le joueur suivant lui répondre, ou vous posez la même carte en défense pour contrer et poser une carte en attaque ensuite. Le premier à poser sa huitième carte marque les points inscrits dessus.

+ 8 ans
20 minutes
2-4 joueurs

Éd. : Oka Luda Editions - Illust. : Pauline Berdal

EN 3 MOTS : • AFFRONTEMENT • GESTION DE MAIN •
MODE ÉQUIPE



Stand 33

IMHOTEP : LE DUEL

LA PIERRE DE LA DISCORDE

+ 10 ans
30 minutes
2 joueurs

Néfertiti et Akhenaton s'affrontent dans un duel de bâtisseur. Les cargaisons attendent dans les bateaux. Posez des ouvriers sur le port pour préparer le déchargement, envoyez les cargaisons du navire jusqu'aux constructions ou bien utilisez un jeton action déjà récupéré. N'hésitez pas à être fourbe !

Éd. : Iello - Aut. : P. Walker-Harding - Illust. : M. Kiente, M. Coimbra

EN 3 MOTS : • COLLECTION • BLOCAGE • DUEL



Stand 9

ROOT

J'ÉTAIS SUR LA ROOT...

+ 14 ans
60 minutes
2-6 joueurs

Vous êtes une des factions en concurrence pour dominer le petit peuple de la forêt constitué de renards, souris et lapins. Chaque faction possède des capacités uniques et des conditions de victoire différentes. Soyez majoritaire dans les clairières, affaiblissez vos adversaires et menez à bien vos objectifs.

Éd. : Matagot - Aut. : Cole Wehrle - Illust. : Kyle Ferrin

EN 3 MOTS : • ASYMETRIQUE • MAJORITES • GESTION DE MAIN



Stand 75

CLANK ! : EXPÉDITIONS L'OR ET LA SOIE DE L'OR POUR SOI !

+ 12 ans
60 minutes
2-4 joueurs

Cette extension vous propose deux nouveaux plateaux pour renouveler vos stratégies de cambrioleurs. Explorez une mine de nains pour en extraire l'or sous l'œil inquiet du dragon. Ou bien explorez ce château, repaire de la reine des araignées pour récupérer des trésors avant que sa toile ne vous emprisonne.

Éd. : Renegade - Origames - Aut. : P. Dennen - Illust. : D. Wolf Digital

EN 3 MOTS : • EXTENSION • DECKBUILDING • EXPLORATION

P.eL

Paris est
Ludique !

Venez jouer sur le stand 59 !



Nominé au Trophée Éditeurs 2019
catégorie "Réflexion"



"Un jeu de qualité, pour un public de qualité." - ACTUGAMING.NET

"Ce jeu est d'une méchanceté rare, mais que c'est bon." - MRNEIL, POUR GEEKLETTE.FR

"Une vraie réussite." - VONGURU.FR

"... le bonheur absolu qu'est ce jeu !" - GIRL DOT GAME

REJOIGNEZ
LE CULTE !



DISPONIBLE
EN BOUTIQUE

BrageLonne

www.bragelonne.games

 IGROLOGY

niouzes // jeux pour connasseurs



Stand 31

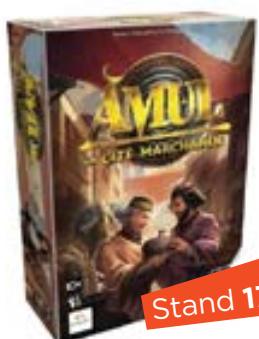
DICE FORGE : RÉBELLION LA FORGE DU DESTIN

+ 10 ans
40 minutes
2-4 joueurs

Dans Dice Forge, vous construisez vos dés en améliorant leurs faces au cours de la partie. Selon vos choix, cela vous permet d'exceller dans un domaine. Cette extension apporte une nouvelle ressource pour combattre les dieux ou attirer leurs faveurs. Un labyrinthe est aussi proposé à votre sagacité.

Éd. : Libellud - Aut. : Régis Bonnessée - Illust. : Biboun

EN 3 MOTS : • DICEBUILDING • GESTION DE RESSOURCES • EXTENSION



Stand 17

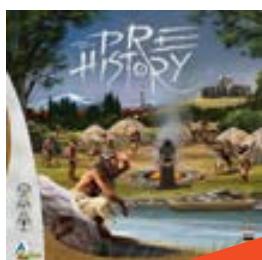
AMUL LE MARCHAND M'A FAIT MARCHER

+ 10 ans
45 minutes
3-8 joueurs

Quel marchand sera le plus prestigieux après neuf tours de jeu ? Vous, si vous choisissez vos cartes pour en tirer le plus d'avantages. Organisez vos caravanes, mais ne négligez pas la valeur militaire, ce sera elle qui décidera qui choisit en premier !

Éd. : Gigamic - Aut. : Remo Conzadori, Stefano Negro, Markus Bremer - Illust. : Jere Kasanen, Eilene Cherie

EN 3 MOTS : • GESTION DE MAIN • COLLECTION • COMBINAISONS



Stand 73

PREHISTORY

LE BONHEUR EST DANS LA PRÉ-HISTOIRE

+ 12 ans
90 minutes
2-4 joueurs

La nourriture manque ; vous partez explorer de nouvelles terres. Enfin, du poisson ! Continuez l'exploration, influencez les forces de la nature et prenez le temps de peindre dans les grottes. Vous aurez la tribu préhistorique la plus prospère.

Éd. : A-Games - Aut. : S. Attila - Illust. : G. Pozsgay, S. Attila

EN 3 MOTS : • EXPLORATION • MAJORITÉ • CHOIX D'ACTION



Stand 78

CHRONICLES OF CRIME : WELCOME TO REDVIEW EN QUÊTE DE LA SOLUTION !

+ 10 ans
60 minutes
2-4 joueurs

Dans cette nouvelle extension, vous entrez dans l'Amérique des années 80. Votre groupe de lycéens, en vacance durant cet été 1985, tombe sur une série d'événements étranges. Pourquoi des animaux disparaissent ? Quatre nouveaux scénarios à résoudre.

Éd. : Lucky Duck Games - Aut. : D. Cicurel, G. Masson
Illust. : K. Kosobucka, M. Komada, M. Gebresellassie

EN 3 MOTS : • EXTENSION • ENQUÊTE • COOPÉRATIF

niouzes // jeux pour connaisseurs



Stand 73

ARCHITECTURA

PAS DE QUARTIER POUR LES AUTRES !

+ 8 ans
30 minutes
2-4 joueurs

Les architectes se confrontent pour bâtir la ville. Tour à tour, vous ajoutez un nouveau bâtiment dans un nouveau quartier ou une nouvelle rue. Choisissez bien l'emplacement, car cela réduira ou augmentera la valeur du bâtiment du quartier voisin. Augmentez celle des vôtres et réduisez celles de vos adversaires.

Éd. : Game Brewer - Aut. : P. Atamanchuk - Illust. : M. Kunakasova, Uildrim
EN 3 MOTS : • COMBINAISON • PLACEMENT • GESTION DE MAIN



Stand 74

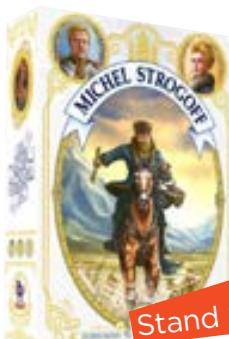
COULEURS DE PARIS

PARIS NE S'EST PAS PEINTE EN UN JOUR !

+ 10 ans
40 minutes
2-4 joueurs

Une compétition est lancée entre peintres. Récupérez des couleurs primaires et finissez 2 tableaux en premier. Mais il faudra anticiper vos actions en observant le plateau d'actions... rotatif et dont deux actions à chaque tour ne sont pas disponibles.

Éd. : Super Meeple - Aut. : Nicolas de Oliveira - Illust. : Fabrice Weiss
EN 3 MOTS : • GESTION DE RESSOURCES • PLACEMENT D'OUVRIERS • PLATEAU ROTATIF



Stand 82

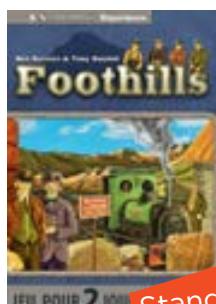
MICHEL STROGOFF

LE COURRIER DU TSAR ARRIVERA TÔT OU TARTARE !

+ 12 ans
60 minutes
1-4 joueurs

Il faut arriver le premier à Irkoutsk et affronter le traître Ogareff. Avancez en tirant une carte, reposez-vous ou affrontez les dangers. Car sur chaque carte un danger apparaît, et il ne faut pas en avoir deux identiques. Puis, le Traître réalise son action. Attention pour qu'il n'atteigne pas Moscou trop tôt !

Éd. : Purple Brain - Aut. : Alberto Corral - Illust. : Pedro Soto
EN 3 MOTS : • GESTION DE MAIN • COURSE • PRISE DE RISQUE



Stand 51

FOOTHILLS

PRENEZ LE TRAIN !

+ 12 ans
30 minutes
2 joueurs

Soyez LE contremaître du Pays de Galles. Six lignes de chemin de fer à construire pour transporter les passagers. Mais il vous faudra préparer les terrains, poser les rails, construire les gares... et surveiller votre adversaire ! Cinq cartes actions à utiliser au bon moment et à retourner pour de nouveaux pouvoirs...

Éd. : Fun Forge - Aut. : B. Bateson, T. Boydell - Illust. : K. Franz51
EN 3 MOTS : • CARTES • COURSE • TRAINS



CET ÉTÉ JOUEZ À DES JEUX RAFRAICHISSANTS !



Pharaon

Anticipez les mouvements de la Roue, surveillez vos adversaires et jouez dans le bon tempo pour remporter la partie !



Sortie en septembre 2019



Venez l'essayer
en avant-première
lors de PEL 2019

CATCH UP
GAMES

jeux // par Léandre Proust



DES JEUX GRATUITS A DÉCOUPER SOI-MÊME

UN CONCEPT ATYPIQUE
PROPOSÉ PAR LEANDRE PROUST

QUI ES-TU ?

JE M'APPELLE LÉANDRE PROUST. JE SUIS ANIMATEUR INDÉPENDANT, FABRICANT D'OBJETS LUDIQUES EN BOIS, AUTEUR DE JEUX DE SOCIÉTÉ ET LUDOTHÉCAIRE DE FORMATION. JE TRAVAILLE DANS LE MONDE DU JEU DEPUIS PLUSIEURS ANNÉES, QUE CE SOIT EN BAR À JEUX, EN BOUTIQUE DE JEUX SPÉCIALISÉE, EN LUDOTHÈQUE OU SUR DES PROJETS LUDIQUES ATYPIQUES. ACTUELLEMENT, JE DÉVELOPPE UN CONCEPT INNOVANT : UNE GAMME DE JEUX DE SOCIÉTÉ FREE-TO-PLAY.

PEUX-TU NOUS EN DIRE PLUS ?

IL S'AGIT DE JEUX DE SOCIÉTÉ MINIMALISTES QUI SONT COMPOSÉS D'UNE SEULE FEUILLE CARTONNÉE ET QUI SONT GRATUIT. CHAQUE MOIS, JE CRÈVE UN NOUVEAU JEU QUI EST IMPRIMÉ À 20 000 EXEMPLAIRES ET QUI EST DIFFUSÉ PAR DES PARTENAIRES DISTRIBUTEURS (BOUTIQUES, FESTIVALS...). L'IMPRESSION DES JEUX EST FINANÇÉ PAR UNE PUBLICITÉ D'UN ÉDITEUR AU DOS DU JEU. LES JOUEURS QUI APPRECIENT MES JEUX ET MA DÉMARCHE D'ÉDITION ATYPIQUE PEUVENT ME SOUTENIR SUR TIPEEE.



TÉLÉCHARGER LES JEUX
ET LES RÈGLES SUR

➤ TIPEEE.COM/LEANDREPROUST ◀

DÉJÀ 5 JEUX DISPONIBLES



JEU OFFERT EN PARTENARIAT AVEC AKILTOUR

TÉLÉCHARGER LA RÈGLE SUR TPEEE.COM/LEANDREPRAUST



10'



2



8+

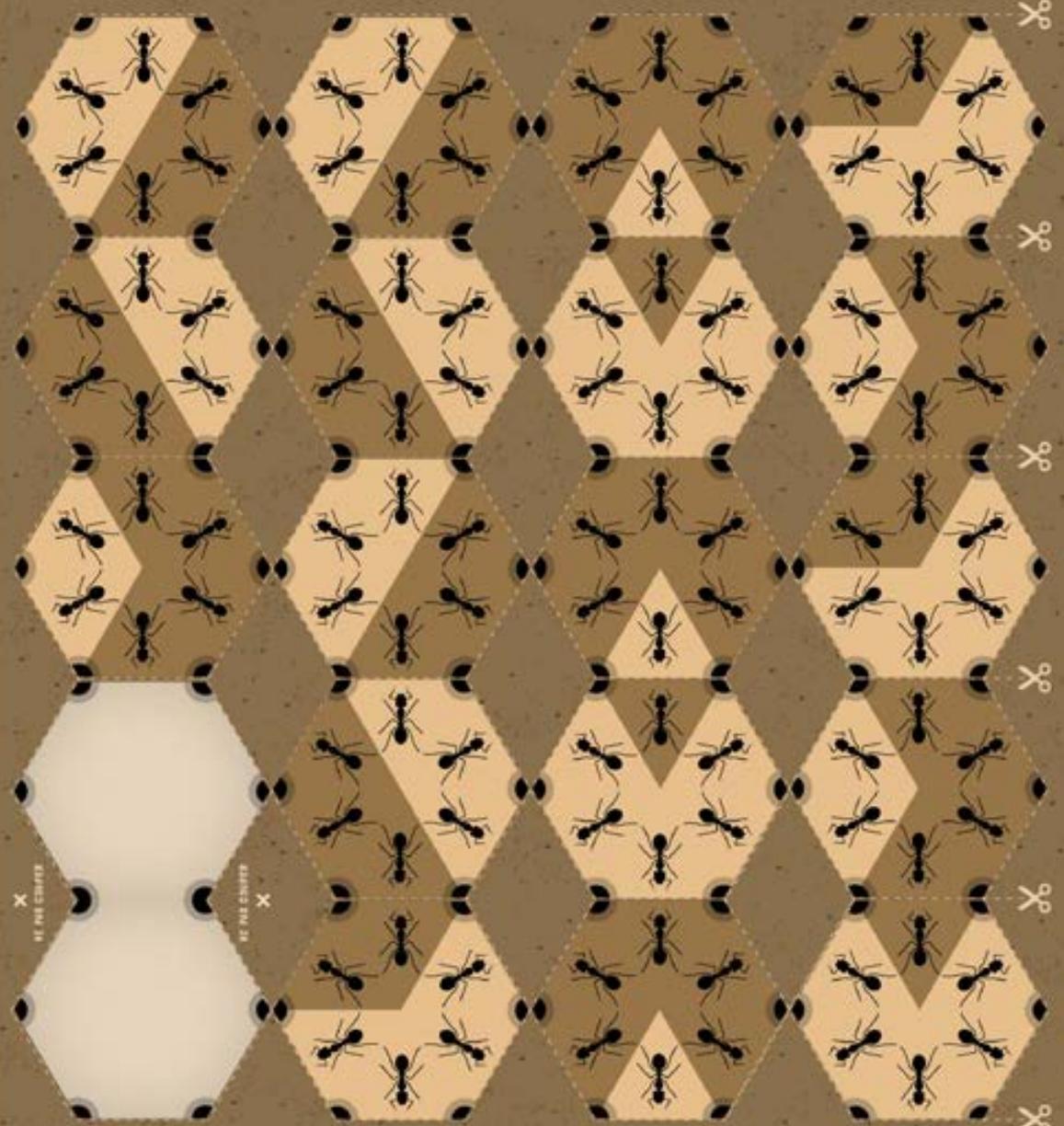
ANTS

created by Léandre Proust

n°4

Téléchargez la règle du jeu
Download the rule of the game

www.tpeee.com/leandreproust



Auteur : Léandre Proust - Mise en page / Design : Clément Proust - Illustrations : freepik
Ne pas jeter sur la voie publique. Jeu de société gratuit, ne peut être vendu.



RETROUVEZ-NOUS À PEL SUR LE STAND 52...



Évalue tes connaissances de 1 à 10 et réponds aux questions !

Alors, tu te mets combien en... fuseaux horaires ?
fromages ? koalas ? personnages de dessins animés ?
cure-dents ? moustaches ?



TAPAGE NOCTURNE

Vous allez adorer la fête des voisins !
Sacrée ambiance...



KAMI

«Nana korobi ya oka»:
Tomber sept fois,
se relever huit ...



KORSAR

Tous sur le pont !
(Re)découvrez vite ce grand classique !

...en compagnie de nos éditeurs !



MEISIA

• Bar à jeux de société • Restaurant • Boutique •



Participez à des tournois acharnés !

Gouîtez des mets exotiques !



Découvrez un millier de jeux !

Complétez la carte...
et accédez au trésor !



84 rue René Boulanger Paris X

01 40 18 48 52

contact@cafemeisia.com



	n° stand PEL	page Akiltour	à voir	à tester	à acheter	ma note
1, 2, 3 -> Piatnik	70	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13 Ghosts -> Matagot	9	33 b	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Abra Kazam ! -> Buzzy games	20	49	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amul -> Gigamic	17	70	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Architectura -> Game Brewer	73	70 b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bad Bones -> Sit Down !	71	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Black Angel -> Pearl Games	66	66	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Burgle Bros -> 2 Tomatoes Games	52	33 b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Catham City -> Gigamic	17	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chronicles of Crime -> Lucky Duck Games	78	70	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Clank -> Renegade - Origames	75	68	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Compagnons -> Gigamic	17	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Couleurs de Paris -> Super Meeple	74	70 b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crazy Theory -> Le Droit de Perdre	35	57 b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Costa Ruana -> Lifestyle Boardgames	41	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Culte -> Bragelonne games	59	62	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dealmaker -> Helveticq	70	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Decodix -> Okopix	8	54	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dice Forge : Rébellion -> Libellud	31	70	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dragon Market -> Blue Orange	36	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dungeon Academy -> Matagot	9	25	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escape Box Detectives -> 404 Éditions	57	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escape Quest -> Don't panic games	55	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Foothills -> Fun Forge	51	70 b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Galerapagos extension -> Gigamic	17	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gentes -> Game Brewer	73	60	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gravity Superstar -> Sit down !	71	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	n° stand PEL	page Akiltour	à voir	à tester	à acheter	ma note
Gunkimono -> Renegade France	75	64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hero Realms -> Iello	33	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ice Team -> The Flying Games	20	33 b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il était une ferme -> Smart Games	6	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Imhotep : Le Duel -> Iello	33	68	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Insider -> Oink Games	52	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Je n'ai jamais -> Coucoumba	73	57	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeanne d'Arc -> H2O	52	62	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jour de chance -> Origames	75	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Just One -> Repos Production	34	48	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kami -> Oka Luda Editions	52	68	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kanagawa - Yokai -> Iello	33	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Korsar -> Asyncron Games	20	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L' Ambition des rois -> Gigamic	17	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'Aube des Tribus -> Gigamic	17	31	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La Cour des Miracles -> Lumberjacks studio	38	66	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La vallée des marchands -> Bragelonne games	59	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La vallée des Vikings -> Haba	11	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Las Vegas -> Ravensburger	18	33	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le grand jeu -> Origames	75	56	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le Roi Sommeil -> Gigamic	17	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les Châteaux de Bourgogne -> Ravensburger	18	66	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les gens qui -> Chouic	73	56	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Little Battle -> Loki	7	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Little town -> Iello	33	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Magic Maze : Hidden roles -> Sit Down !	71	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maïko -> Don't Panic Games !	55	25	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	n° stand PEL	page Akiltour	à voir	à tester	à acheter	ma note
Medieval Pong -> Ravensburger	18	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ménestrel -> Sweet games	52	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Michel Strogoff -> Purple Brain	82	70 b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Minuit Meurtre en Mer -> Multiface édition	68	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Misty -> Helveticq	70	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mondrian -> Igari	67	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Monkey Temple -> Spaceballoon games	73	49	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Monsieur Carrousel -> Loki	7	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Montmartre -> Blam !	5	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mu -> Bankiiiz	40	64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Museum -> Holy Grail Games	53	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nessie -> Lifestyle Boardgames	41	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ninja Academy -> Iello	33	49	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nonsense Love -> Éditions du Hibou	57	49	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Obscurio -> Libellud	31	66	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oh my Gold ! -> Blue Orange	36	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
One Key -> Libellud	31	33	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pandaï -> Origames	75	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pirate Ships -> Piatnik	70	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Portrait Robot -> Cocktail Games	50	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poule Poule -> Oka Luda	52	33	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Prehistory -> A-Games	73	70	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Premier Contact -> Gigamic	17	54	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Punto -> Game Factory	73	54	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Naga Raja -> Hurrican	12	33 b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Root -> Matagot	9	68	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Roulapik -> Gigamic	17	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	n° stand PEL	page Akiltour	à voir	à tester	à acheter	ma note
Sakura -> Origames	75	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sherlock -> Geek Attitude Games	77	57 b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Size Up -> Helveticq	70	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Smak -> Helveticq	70	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Smile life -> Smile life	57	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Solenia -> Pearl Games	66	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Space Gate Odyssey -> Ludonaute	21	62	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Solenia -> Pearl Games	66	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Staka -> Helveticq	70	56	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stay Cool -> Scorpion Masqué	82	57 b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tag City -> Runes Editions	65	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tapage nocturne -> Hubvius	52	56	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Territories -> Bioviva	3	64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tini Epic Defenders -> Gamelyn Games	52	64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Toutilix -> Christine Larquetout	52	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trait Vite -> Brain games	73	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trapwords -> Iello	33	48	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TV Show -> KYF édition	60	57 b	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Underwater Cities -> Delicious Games	73	62	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Unlock ! -> Space Cowboys	81	54	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Villainous -> Ravensburger	18	33	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wingspan -> Matagot	9	60	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yeah Nope -> Ravensburger	18	57	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yokai -> Bankiiiz	40	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yum Yum Island -> Space Cow	81	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>