

numéro 3
été 2023

akiltour ?

LE GRATUIT DES LOISIRS LUDIQUES



Monsieur
Guillaume
Rédacteur en chef
invité !

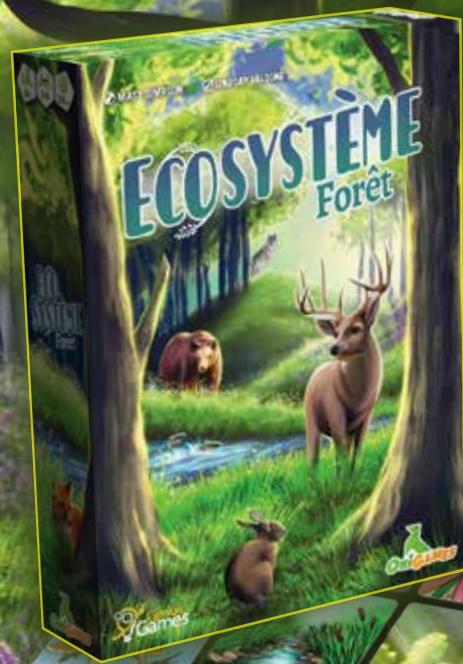


Les jeux qui font l'actu !

130 jeux
chroniqués



CRÉEZ VOTRE PROPRE ÉCOSYSTÈME !



1
JOUEZ LES BONNES CARTES ANIMAUX OU HABITATS PARMI 11 TYPES DIFFÉRENTS

2
CHAQUE ESPÈCE VOUS RAPPORTE DES POINTS SELON SON INTERACTION AVEC LES AUTRES



**RETROUVEZ LE JEU
VILLAGE DES JEUX, PLACE DU
DRAPEAU, ESPACE "RÉFLEXION"**

3
COMPOSEZ UN ÉCOSYSTÈME COMPLET ET ÉQUILIBRÉ, LA BIODIVERSITÉ DE VOTRE FORÊT SERA RÉCOMPENSÉE.

ABONNEZ-VOUS
À NOS RÉSEAUX SOCIAUX

DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR NEOLUDIS - www.origames.fr



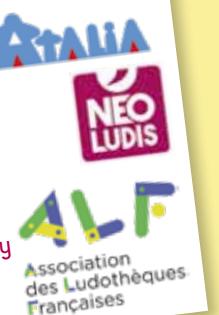
sommaire



I était une fois Akiltour. Tric Trac Mag auparavant. Et après Tric Trac, je vous retrouve dans Akiltour ! Quel plaisir ! Les 130 jeux à découvrir dans ces pages sont présents sur le festival et feront l'actu cet été. Quoi de mieux qu'un peu de lecture pour les repérer et savoir où s'arrêter, à quoi jouer et avec qui ? Des plus jeunes aux initiés, en passant par la famille et les connaisseurs, il y en aura pour tous... Avec même des jeux à gagner en élisant votre « Grand Prix du jeu » !

Merci à vous pour votre présence, aux passionnés qui font vivre ce mag, libre et indépendant, ainsi qu'aux éditeurs qui le rendent possible ! On se retrouve autour d'une table de jeu ? Euh, au fait, c'est Akiltour ?
Monsieur Guillaume

Passez demander Akiltour dans votre meilleure boutique de jeux ! Merci à nos partenaires distributeurs en boutiques : Atalia et Neoludis. Merci à l'Association des Ludothèques de France pour sa distribution numérique du mag ! Merci aux Festivals PEL et Parthenay qui distribuent Akiltour chacun dans une version adaptée !



akiltour !? 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 et Jean-Michel Auzias • Conception graphique et maquette : Hervé Loiselet • Relecture APOL • Ont participé à ce numéro : Jean-Michel Auzias, Delphine Auzias, Lia-Sabine Laverrière, Olivier Larue, Stéphane Gallani, Olivier Boisard • Merci tout spécialement à nos invités : Astrid Aka Poupi, Antonin Merieux et Monsieur Guillaume ! • Remerciements : la team PEL, Antoine, Etienne Delorme pour le FLIP de Parthenay, l'ALF, nos annonceurs et nos partenaires distributeurs. Mathieu Saintout de Arkhane Asylum, Julien Parny de Detective

Society, Alexandre Emerit, Marie Fort, Corentin Lebrat, Jules Messaud, Nathalie et Rémi Saunier, Marie et Wilfried, Olivier Boisard et surtout à Jean-Michel et Delphine Auzias sans qui ce mag n'existerait pas ;-) • Crédits photos : Florian Belmonte, Martin Vidberg, PEL photos, Rodolphe Gilbart et Loulou La Loute. Les photos et les visuels appartiennent à leurs auteurs et ne peuvent être utilisés sans leur accord • Dépot légal et ISSN en cours, BNF identifiant éditeur 00047845 BNF • Impression : SIB (France) • PAPIER RECYCLÉ

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

Ils l'ont fait ! Delphine, Jean-Michel, Hervé, Lia-Sabine, Vincent, Olivier, Stéphane, Olivier & M. Guillaume !



akiltour !?

LE GRATUIT DES LOISIRS LUDIQUES

niouzes

- 12 Petits joueurs
- 22 Jeux pour tous
- 52 Jeux d'ambiance
- 66 Connaisseurs
- 78 Jeux d'Histoire
- 82 Jeux de rôle

la liste des jeux !

- 48 La liste de tous les jeux pour vous y retrouver dare-dare

FLIP !

- 40 Toutes les infos sur votre festival en cahier central

rencontrez

- 5 Auteur de jeu : un bien beau métier
- 64 Les ludothécaires : et si on allait à la ludothèque ?
- 76 Notre sélection de jeunes éditeurs

Jouez en votant pour vos jeux préférés sur le FLIP puis pendant tout l'été et gagnez de nombreux jeux !



Avez-vous le talent d'un vrai détective ?

DÉCOUVREZ LE FUTUR DU JEU D'ENQUÊTE IMMERSIF

THE
DETECTIVE
SOCIETY.

Un succès outre-manche
plusieurs fois primé

BULLSEYE AWARDS

Meilleur jeu d'enquête
2020 / 2021

Prix du public
2021

UK GAMES EXPO
Meilleur jeu hybride
2022

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

valable jusqu'au 30 09 2023



urlz.fr/mdSU

interview croisée

Un bien beau métier

Être auteur de jeux fait rêver bien du monde. Il suffit d'arpenter les festivals et leurs tables consacrées aux prototypes, en se disant qu'il ne s'agit là que d'une sélection, pour s'en convaincre.

Vous, comme moi, avons certainement dans un coin de notre tête une mécanique ou un univers que nous souhaiterions étoffer avec, peut-être, le désir secret de le voir publier pour que d'autres s'amusent avec ce qui est sorti de notre cabrioche. Prestige du nom sur la boîte, besoin de créer ou de se prouver que nous le pouvons, envie de vacances aux Bahamas ou à la GenCon d'Indianapolis, tout se mêle un peu !

Être autrice ou auteur de jeux, c'est aussi un métier qui change au rythme des évolutions du « monde du jeu » comme on se plaît à appeler ce microcosme plus si « micro » que ça.

C'est pour ces raisons, entre autres, que nous partageons avec vous nos rencontres avec eux.

Alexandre Emerit : Son premier jeu *BOOUM !* édité par Haba en 2018 passe directement par la case « nomination à l'As d'Or-Jeu de l'année ». *Troll & Dragon*, *Prehistories*, ou encore *Rainbow 7* et *Cosmic Race* cette année sont peut-être sur vos tables de jeu.

Marie Fort : Depuis 2014, l'aventure ludique se déploie : As d'Or-Jeu de l'Année en 2018 avec *Mr Wolf*, Kinderspiel des Jahres 2019 (jeu de l'année enfant en Allemagne) avec *la Vallée des Vikings*, le doublé l'année suivante avec *Dragomino*... Si vous croisez Marie, Wilfried n'est pas loin, tant le couple dans la vie l'est dans la création.

Corentin Lebrat : Depuis 2012, Corentin, en duo, trio ou quatuor, nous propose ses créations. *Draftosaurus* ou *Trek12*, ça



par Monsieur
Guillaume

vous parle ? Sinon, à jouer d'urgence. *Elawa* chez Bombyx ou *Faraway* chez Catch Up Games sont dans les tuyaux pour cette année.

Jules Messaud : Jules est un peu le benjamin de notre article : *Complices* et *Akropolis*, deux jeux seulement. Mais *Akropolis* réussit à rafler le Tric Trac d'Or famille, l'As d'Or-Jeu de l'année 2023, le Mensa Select et le meilleur jeu familial de la UK Games Expo, à la fois par le jury et par le public.

Nathalie Saunier : Lorsque *Twin It!* sort en 2017 et est nommé à l'As d'Or-Jeu de l'année en 2018, Nathalie ne se doute pas que la création ludique, avec son tendre et cher Rémi, vont l'emmenner si loin. Vous les retrouvez dans *Maudit Mot Dit*, *Petits Peuples* ou le poétique *À la manière d'Arcimboldo*.

Comment êtes-vous devenus autrice et auteur de jeu ?

Alexandre : Au début des années 2010, à force de lire des règles de jeux et detraîner sur Tric-Trac, une idée m'est venue. J'ai rapidement fait un prototype, que j'ai testé et retesté. Puis j'ai envoyé les règles à un éditeur qui m'a dit « OK, ça a l'air intéressant, envoie-moi le proto ». Je me suis dit que ce que je faisais n'était pas si mauvais que ça (même si l'éditeur l'a finalement refusé) alors j'ai continué.

Marie et Wilfried : Le point de départ, c'est le désir de créer tous les deux. On a exploré plein de pistes et c'est la création de jeux qui s'est imposée !

Corentin : À force de jouer à des jeux, j'ai voulu les modifier puis créer mes propres jeux. J'estime être devenu auteur au moment où mes idées de game design sont devenues un prototype qui m'a satisfait et qui a intéressé un éditeur.

« Est-ce que je te
demande lequel
de tes enfants
tu préfères ?! »

Jules : En intégrant l'équipe d'OldChap en tant que directeur artistique. Grâce à eux, j'ai ensuite participé au développement de nos jeux et c'est ce qui m'a donné la curiosité et l'envie de réfléchir à d'autres idées de jeux.

Nathalie et Rémi : En jouant ! On jouait dans une association près de chez nous : tas de beaux jeux et rapidement Rémi a eu une idée puis une autre et de fil en aiguille on est tombés dans la marmite tous les deux.

Est-ce qu'il faut être un peu fêlé pour créer des jeux... Et surtout pour continuer à en faire ?

Alexandre : Hum, je dirais plutôt qu'il faut être persévérant :) Et aimer créer, parce que le chemin de l'édition est long, la concurrence rude et le temps où ton jeu a le droit à la lumière de plus en plus court !

Marie et Wilfried : La folie c'est un ingrédient nécessaire à la créa. Et si les gens aiment ta folie, ben ça te pousse à continuer !

Corentin : Je ne crois pas qu'il faille forcément avoir un grain pour ça. Il faut parfois être assez méthodique et Carré pour avancer. Pour espérer en vivre par contre il faut être un peu fêlé, mais à force de persévérence, on peut y arriver !

« La folie c'est un ingrédient nécessaire à la créa. »



Jules



Alexandre



Marie & Wilfried

Jules : Je n'exagère presque pas en disant que j'ai une nouvelle idée de jeu par jour, donc je suis sûrement un peu fêlé, oui. Ensuite, parmi cette bouillie d'idée, il y en a heureusement certaines qui sont mieux que d'autres, et le manque de temps m'aide à ne me consacrer qu'aux plus convaincantes de toutes ces idées ;)

Nathalie et Rémi : Absolument ! Il faut une âme d'enfant, un regard émerveillé sur tout ce qui nous entoure, d'une idée folle vient souvent un bon élément à conserver. Et il faut aussi une bonne dose de rigueur donc être fêlé oui. Pour continuer, il faut parfois de la motivation, souvent de l'abnégation et surtout de la patience !!

Est-ce que le hasard ou le destin a sa part de responsabilité là-dedans ?

Alexandre : 50/50, moitié destin : il faut quand même bosser pour avoir un jeu qui tienne la route ; moitié hasard : les rencontres font beaucoup dans notre milieu. Et si l'on parle des auteurs, le travail réalisé avec les autres (testeurs, co-auteurs, éditeur et illustrateur) fait énormément pour trouver les petites épices qui donneront un goût de reviens-y à un prototype.

Marie et Wilfried : Sûrement un peu, mais il y a surtout une grosse part de travail, d'analyse. La réussite cache souvent un paquet d'échecs...

on pourrait vous conter la fabuleuse histoire de *la Vallée des Vikings*, mais ce serait trop long ! Sur l'après sortie en revanche, j'ai l'impression qu'aujourd'hui il faut s'en remettre beaucoup à la chance, car en tant qu'auteurs, on ne maîtrise plus grand-chose à cette étape.

Corentin : Je pense effectivement que le hasard des bonnes rencontres a une importance non négligeable dans tout ça. Et j'appuie bien sur le terme « hasard » parce que je pense que ce n'est jamais bon de TROP vouloir provoquer des rencontres prétendument fortuites. Je crois fort en l'instinct et au feeling.

Jules : Toutes mes idées viennent de mon expérience de vie au quotidien : une phrase dans un livre, la forme d'une fleur, une image dans la rue... Donc oui, le hasard et l'imprévu y sont pour beaucoup. Mais c'est surtout mon émotion face à ces expériences que je cherche à comprendre et à retrancrire ensuite dans les jeux.

Nathalie et Rémi : Je dirais plutôt les rencontres, mais rien n'est possible sans un bon

alignement de planètes. Tu dois arriver avec le bon jeu, au moment où l'éditeur recherche ce type de mécanique, que ce soit la tendance du moment, mais, avant tout, que la rencontre fasse une étincelle !

Être auteur, ce n'est pas un peu pénible pour jouer aux jeux des autres, imaginant : « oh, là, moi, je n'aurai pas fait pareil » sans profiter du jeu simplement ?

Alexandre : Mon cerveau arrive très bien à faire la part entre mon moi « auteur » et mon moi « joueur », donc je ne suis pas atteint de cette malédiction et j'en suis très heureux !

Marie et Wilfried : Oui, ça nous arrive très souvent. Mais certains jeux réussissent tout de même à nous faire lâcher prise.

Corentin : Si, indubitablement. Du coup, j'essaye de jouer qu'à des excellents jeux pour lesquels je n'ai rien à redire ^_^

Jules : Si, c'est terrible ^^ J'ai passé beaucoup de temps à ne pouvoir m'empêcher d'analyser le moindre élément d'ergonomie ou de rythme. Là, depuis peu, j'ai l'impression que mon attention est plutôt sur l'observation de mes émotions, ce qui est bien plus reposant, car plus impalpable comme sujet.

Nathalie et Rémi : Pénible de jouer ? Jamais ! Même si nous faisons pas mal de rencontres d'auteurs. Nous aimons décorer les jeux, mais quand je parlais tout à l'heure d'émerveillement, nous avons gardé le plaisir de jouer et nous sommes souvent bluffés par l'idée qu'a eu un auteur et du boulot de l'éditeur derrière. Et l'expérience du jeu est toujours un plaisir (enfin presque ^^).

Le 15 décembre 2022, plusieurs représentants du monde ludique étaient à l'Assemblée Nationale pour avancer sur la reconnaissance de l'objet jeu de société comme produit culturel. Bien ou bien ?

Alexandre : Très bien. Un énorme merci à notre cher Président (Benoît) qui sacrifie son temps de cerveau disponible pour la création au profit de tous. J'espère que tous les auteurs seront éternellement reconnaissants à ceux qui font avancer la cause au sein de la SAJ.

Marie et Wilfried : Bravo à eux pour tout ce travail ! De notre côté, on pense que c'est aussi les gens qui vont faire du jeu un produit culturel. Ça va dans le bon sens mais, si on sort un peu du monde du jeu, on constate très vite une grande méconnaissance du milieu. Et c'est pour cela aussi que, de notre côté, on



Nathalie & Rémi



Corentin

intervient dans différentes écoles pour présenter notre métier d'auteurs de jeux.

Corentin : Je suis ça d'assez loin. Cela permettra d'avoir une reconnaissance forte pour les auteurs et les autrices ainsi que pour celles et ceux qui font le marché. Cela dit, je considère le design comme un art appliquée plus qu'un art, et le jeu comme un objet technique plus qu'un objet artistique ou culturel.

Jules : Très bien ! J'ai, depuis, rejoint la Société des Auteurs et autrices de Jeux (SAJ), car il m'a semblé important de pouvoir donner de mon temps pour favoriser la reconnaissance du jeu de société comme objet culturel auprès du public et des instances politiques.

Nathalie et Rémi : Alors la première chose qui nous réjouis c'est que l'ensemble des acteurs du monde ludique bosse là-dessus main dans la main et ils ont fait un boulot incroyable. Il y a quelques années on avait l'impression d'être devant un mur, aujourd'hui ils sont reçus, c'est tellement peu et tellement énorme en même temps .

Sentez-vous que la reconnaissance de votre statut d'auteur s'améliore ? Sur tous les plans (économique, administratif, avec le public...) ?

Alexandre : Surtout sur le plan administratif (oh la nouvelle case « droits d'auteur de jeu pour déclarer nos impôts !) et avec le public. Sur le plan économique... je ne roule pas encore en Bugatti.

Marie et Wilfried : Sur certains points oui. Mais le point noir du moment c'est le faible temps qu'a un jeu pour s'imposer en boutique... en tant qu'auteurs, on se sent complètement impuissants à ce niveau là.

Corentin : Le jeu de société ne cesse de s'ouvrir à un public de plus en plus large. De fait, puisque nous sommes plus exposés, notre situation s'améliore sur certains plans (administratif,

visibilité, etc) et se fragilise sur d'autres (concurrence, critiques infondées, etc.).

Jules : Un tout petit peu, oui, mais grâce à l'énergie folle de personnes comme Benoît Turpin (président de la SAJ), qui s'investissent depuis des années pour cela. J'ai, cependant, l'impression que rien n'est encore gagné et qu'il va falloir continuer à s'investir pour que cela continue sur cette bonne lancée.

Nathalie et Rémi : Administrativement oui, on peut aujourd'hui déclarer nos revenus, être inscrits à l'URSSAF, ça peut paraître rien, mais il y a très peu de temps, c'était le néant. Par rapport au public, il semble que l'intérêt pour les auteurs soit plus grand. À ce titre, il faut remercier le GBL, qui a fait un énorme travail sur ce point en valorisant les auteurs, et en n'accep-

concours de proto, très long échec éditorial 1, échec éditorial 2, coup de cœur de Haba, édition Haba, Kinderspiel 2019.

Corentin : C'est une question difficile puisque la réponse peut être amenée à changer souvent, mais cela fait quelque temps que je suis fier de Connec'Team (avec Jonathan Favre-Godal, chez Grre Games), j'aime sa simplicité et son minimalisme ainsi que l'ambiance qu'il suscite autour de la table. J'ai peut-être aussi une affection particulière pour

Et puis, il y a l'enfant chéri : *Petits peuples*. Pour la relation incroyable qui s'est nouée durant les 8 années passées chez Bombyx. Pour le travail éditorial fabuleux d'Erwan et Loïg et leur gang. Il a fallu passer la frontière finistérienne, mais aujourd'hui, c'est la famille. Et à nouveau, les joueurs et leurs retours enthousiasmants sur le jeu nous poussent à aller plus loin.

ouvert à le retravailler avec un nouvel éditeur ^_~). On a voulu imposer notre vision et le fait qu'il soit à cheval sur deux types de public. Mais ça a peut-être créé de la confusion auprès des joueuses et joueurs. La règle n'était pas très claire non plus...

Jules : Complices, car on s'est rendu compte par la suite qu'en voulant être très généreux, on en avait peut-être fait un peu trop et, qu'avec une expérience plus épurée et en

assumant que l'expérience de jeu n'aurait pas une durée de vie très importante, on aurait sûrement touché plus simplement les joueuses et les joueurs.

Nathalie et Rémi : C'est plus une autre façon de penser la relation éditeur-auteur.

« On est dans un secteur bienveillant où les gens ont envie de faire avancer les choses ensemble »



tant pas dans leur catalogue les jeux dont le nom de l'auteur était absent. Et les éditeurs qui font aussi une belle place à l'auteur que ce soit sur les boîtes mais aussi sur les supports de com, les interviews, les carnets d'auteurs, du coup ça évolue dans le bon sens. Économiquement, il suffit de se pencher deux secondes sur les chiffres du secteur pour voir que le monde ludique va bien. On est dans un secteur bienveillant où les gens ont envie de faire avancer les choses ensemble, donc on va y arriver.

Allez, retour aux jeux ! Quel est le jeu dont vous êtes le plus fier ? Pourquoi ?

Marie et Wilfried : Impossible de comparer ! En revanche, chaque jeu est pour nous une aventure différente et, parmi les plus palpitantes (et comme on en a parlé un peu plus haut), on peut résumer l'aventure *La Vallée des Vikings* : échec

« Pénible de jouer ? Jamais ! »

celui-ci en partie parce qu'il n'a pas vraiment trouvé son public.

Jules : *Akropolis*, car il correspond exactement à ce que j'aime en tant que joueur : de la compétition en toute bienveillance :)

Nathalie et Rémi : Question difficile ! Est-ce qu'on peut dire qu'on préfère ce bébé plutôt qu'un autre ? Je ne peux pas ne pas parler de la belle rencontre avec Laurent Prin qui a débouché sur *Maudit mot dit* chez CG, et j'aimerais tant parler des jeux passés et futurs... Mais il y en a deux qui nous ont marqués en effet plus que les autres.

Le premier c'est *Twin it*. D'abord pour la rencontre avec Tom Vuarchex et l'équipe Cocktail Games et surtout Matthieu. Ce jeu nous a fait passer de bricoleurs de jeux à auteurs. Mais au-delà, ce sont les milliers de parties, les rencontres incroyables et les émotions de dingues que le public nous a renvoyées qui font de lui un ovni dans nos vies.

Et quel est, parmi vos jeux édités, celui que finalement, vous referiez différemment ? Pourquoi ?

Alexandre : Honnêtement, avec l'expérience acquise, je les modifierais tous. Pas en profondeur, mais un petit coup de papier ponce pour les rendre encore plus fluides. Par exemple, je recherche un nouvel éditeur pour *Zoom*, et lorsque je prospecte je le présente avec plusieurs modifications (nombre de tours réduit, double fond plus durable...). Et avec Benoit on travaille à une version plus « costaud » de *Préhistories* :)

Marie et Wilfried : C'est *Wallet*, un jeu avec un portefeuille jamais sorti en France. Le jeu avait à l'époque été beaucoup trop étouffé par l'équipe éditoriale. Avec le recul on aurait dû être beaucoup plus casse-pieds avec eux pour faire entendre notre voix. Aujourd'hui, on le fait beaucoup mieux :P

Corentin : Peut-être *Oh mon château* (on est d'ailleurs

Sur nos premiers jeux, il y a eu des modifications faites sans notre consentement et nous n'avons pas osé dire que nous n'étions pas d'accord. Du coup, à l'arrivée, il y a eu des flops. Mais ce sont des erreurs utiles et peut-être qu'un jour nous les reprendrons pour en faire autre chose. Pour le moment ce n'est pas d'actualité, on a beaucoup trop de projets à terminer avant ^^.

Ressentez-vous, comme moi, à l'issue de ces rencontres, les différences de profils, mais aussi ces expériences qui se recoupent ? Ces grands traits qui dessinent le pourtour de l'autrice, de l'auteur de jeux de sociétés ? Sans oublier ses évolutions !

Merci à tous pour ces réponses, n'hésitez pas à en discuter avec eux, avec nous, dans les allées des festivals. Direction les prototypes pour y rencontrer les auteurs et autrices de demain !

TENDANCE LUDIQUE

JOUEZ COLLECTIF !

Les jeux coopératifs ont le vent en poupe ! Le jury du Spiel des Jahres allemand ne s'y est pas trompé, sa sélection 2023 en comporte quatre : **Fun Facts**, nommé pour le jeu de l'année, **Mysterium Kids**, nommé dans la catégorie enfants, ainsi qu'**Unlock! Game Adventures** et **Unlock! Kids**, déjà couronné d'un Prix spécial. On les passe en revue.



Le cross-over ultime ! Associer des jeux de société aux escapes game d'Unlock!, voilà le principe de ces 3 aventures inspirées des Aventuriers du Rail, de Pandemic et de Mysterium.



L'escape game à la portée des enfants. Trois aventures à explorer ensemble, en observant des cartes et résolvant des énigmes accessibles dès 6 ans.



S'écouter pour développer la créativité et la concentration. Au son du tambourin, les enfants partent à la recherche du trésor du Capitaine Bouh.



Le jeu brise-glace pour lancer des conversations. Où vous situez-vous, dans des sujets variés, par rapport à vos amis (voire des inconnus) ? C'est ce que vous allez découvrir en enchaînant les parties !



C'est quoi un coop' ?

Le principe est simple. Les joueurs et joueuses s'y allient, pour relever des défis tous ensemble. Une idée rassembleuse, idéale pour des parties en famille ou entre amis.



Partez en citytrip en 15 minutes

Après New York, Londres, Amsterdam et San Francisco, c'est Berlin qui rejoint ce 25 août la série « Cities » des Aventuriers du Rail. Découvrez ces jeux rapides et compacts, parfaits pour les vacances !

Les Aventuriers du Rail Cities proposent des parties de 2 à 4 joueurs, d'une durée de 10 à 15 minutes, accessibles dès 8 ans. Mais toutes les boîtes enrichissent les règles d'une mécanique -légère- supplémentaire.

NEW YORK ET SES TAXIS

Placez vos taxis dans les rues bondées de Manhattan... et veillez à connecter les attractions touristiques de la ville pour gagner des points supplémentaires !

LONDRES ET SES BUS À IMPÉRIALE

Contrôlez les lignes de bus dans l'ambiance des seventies et tentez de connecter les différents districts de la capitale britannique.

AMSTERDAM ET SES CHARIOTS

En plein XVII^e siècle, les marchandises s'accumulent dans la ville. Vous devrez remplir des contrats de livraison et maîtriser les routes commerciales.

SAN FRANCISCO ET SES CABLE CARS

Jouez les touristes et faites la course aux souvenirs en visitant les lieux iconiques du San Francisco des seventies.

BERLIN ET SES TRAMWAYS ET SES MÉTROS

Pour parcourir la capitale allemande et relier ses principaux centres d'intérêt vous aurez le choix entre les lignes de Tramway... et le réseau express du métro ! Découvrez ce nouveau jeu en boutique à partir du 25 août !



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



LE CAMÉLÉON DES COULEURS NOS AMIS CAMÉLÉONS ADORENT LES COULEURS !

OBSERVATION - DÉPLACEMENT - RECONNAISSANCE DES COULEURS

3+ ans – 10 minutes – 2 à 4 joueurs

Les caméléons ont perdu leurs couleurs ! Vite, aidez-les à retrouver leur parure de couleurs resplendissantes. Lancez le dé, déplacez-vous, trouvez la bonne couleur, posez-la sur votre caméléon. Un premier jeu de plateau, de déplacement, adapté pour les tout-petits, dans lequel ils vont devoir bien reconnaître les couleurs.

TOKO ISLAND: DES TRÉSORS AU-DELÀ DES MERS !

MÉMOIRE - DÉDUCTION - COOPÉRATION

6+ ans – 15 minutes – 1 à 4 joueurs

12 missions proposées, dans lesquelles, vous partez à la recherche de trésors. Choisissez les bons équipements, faites appel à votre mémoire, coopérez, car oui, vous devez réussir ensemble. Remplissez-vous votre livret de trophées ? Deviendrez-vous une légende des mers ? Un jeu coopératif, évolutif, familial doté d'un matériel très original.

Helvétiq
Marie et Wilfried Fort
Sandie Sénac-Retaud



LA TOUPIE VOYAGEUSE

TOURNEZ, VIREVOLTEZ VERS DES MONDES MERVEILLEUX !

ADRESSE - COORDINATION - OBSERVATION

6+ ans – 20 minutes – 1 à 4 joueurs

En solo ou en mode coopératif, repérez bien vos cibles et les obstacles sur les plateaux. Lancez la toupie à l'aide du propulseur à ressort et c'est parti pour un parcours à grande vitesse ! Accomplissez les missions qui se révèlent de plus en plus enchanteresses (dragon, chinois, crocodile africain...) mais aussi difficiles.

Buzzy Games
Wlad Watine
Nikao



SAFARI PHOTO

REPORTAGE PHOTO DANS LA SAVANE !

OBSERVATION - MANIPULATION - LOGIQUE

3 à 6 ans – 10 minutes – 1 joueur

Positionnez bien les animaux, comme demandé sur chaque carte « défi » afin de réaliser de belles photos. Déplacez-les à votre guise, mais attention, car chaque animal a une particularité : la girafe est très grande, l'éléphant un peu enveloppé, etc., et ne peuvent donc passer partout ! Un premier jeu de logique, au matériel beau et de qualité, dès 3 ans.

Smart
Raf Peeters
Studio Smart



TACO CHATON PIZZA

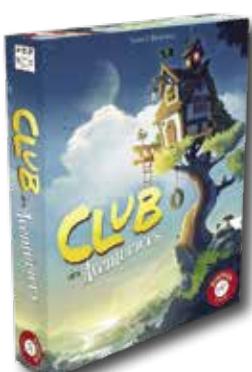
LE CÉLÈBRE JEU ADAPTÉ POUR LES PETITS !

DISCRIMINATION VISUELLE - OBSERVATION - RAPIDITÉ

4+ ans – 5 minutes – 2 à 6 joueurs

3 mots à retenir : Taco, Chaton, pizza. Vous êtes prêts à jouer. Vous énoncez un des 3 mots et retournez votre carte, s'il y a correspondance, vous rejouez, sinon c'est au joueur suivant. Attention, si c'est une carte « Bonbon » qui apparaît, tous les joueurs doivent taper sur la pioche. La main sur le bonbon rejoue. Plus de cartes en main, vous gagnez !

Blue Orange
Dave Campbell
Simon Douchy



CLUB DES AVENTURIERS

RELÈVE LE DÉFI !

IMAGINATION - COOPÉRATIF - NARRATIF

+ 8 ans – 30 minutes – 2 à 5 joueurs

Prêt ? Un joueur lit l'aventure à voix haute jusqu'à ce qu'il arrive à une mission que vous devez réussir tous ensemble. Pour cela, un aventurier propose des objets de sa main. Les autres discutent pour retrouver les bons objets parmi ceux à disposition. Si vous êtes tous d'accord pour combattre le requin avec un slip, c'est gagné !

Piatnik
Henrik Havighorst & Mathias Spaan
Felix Wermke



HAPPY FOX**RENARD FUTÉ ET JOYEUX, MAIS QUELQUEFOIS MALCHANCEUX**

BLUFF - PRISE DE RISQUE - STOP OU ENCORE

6+ ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

Attrapez les oies de vos adversaires grâce à vos renards très gourmands tout en protégeant les vôtres avec vos fidèles chiens. Si vous dévoitez « l'oie » d'un adversaire : continuez-vous au risque de faire face au chien d'un adversaire qui vous fera tout perdre ? Alors : Stop ou encore ? Un jeu de cartes, familial, rapide et simple.

**POLE POSITION****COMME SUR UN CIRCUIT DE FORMULE 1 !**

COURSE - VOITURE - LOGIQUE

7+ ans — 10 minutes — 1 joueur

48 défis et 5 circuits de F1 différents. Choisissez-en un puis placez les éléments selon la consigne indiquée et... c'est parti ! Les bolides doivent arriver dans l'ordre demandé, en roulant sur la piste et... oh ! attention aux arbres ! Le parfait jeu de voyage, magnétique, dans une boîte métallique plus solide, pratique et facile à transporter.

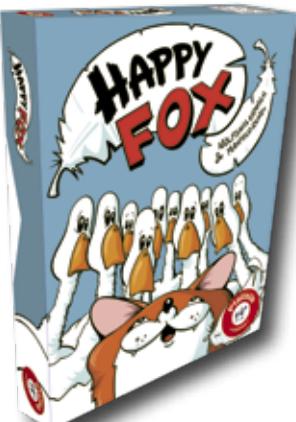
**WIKOTI****ÇA COMANCHE BIEN !**

MÉMOIRE - COOPÉRATIF - ÉCO-CONCEPTION

+ 5 ans — 20 minutes — 1 à 6 joueurs

Une grande fête est organisée : toute la nuit les Indiens dansent autour du feu. À toi de les aider à rejoindre un tipi avec leur famille avant la fin du feu. À tour de rôle, les joueurs révèlent un jeton personnage qui danse autour du feu. Ils essaient de se souvenir ensemble quel tipi n'abrite pas encore ce membre de famille.

Piatnik
Wolfgang Kramer & Manfred Reindl
Alexander Slawik



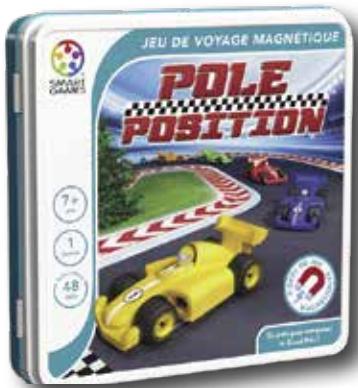
6-99 20mn 1-4

LA TOUPIE VOYAGEUSE

VENEZ VOYAGER SUR NOTRE STAND !



Tactic
—
—



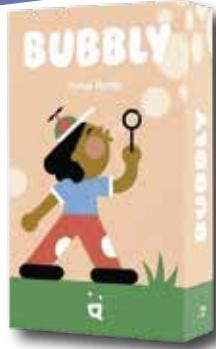
Bioviva
Erwan Morin
Aurélie Guarino

WLAD

NIKAO

SPINBOARD


Blackrock GAMES



BUBBLY MAINTENEZ VOTRE BULLE EN L'AIR !

BLUFF — CHANCE — PRISE DE RISQUE

6+ ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs

Vous êtes une Bulle, que les autres joueurs, qui incarnent le Ciel, veulent faire descendre au sol. Poserez-vous la même carte que le Ciel, pour rester en l'air ? Ou une carte différente qui vous fera descendre ? Mais peut-être est-ce pour mieux remonter ? Le bluff sera aussi votre meilleur allié. Un jeu de cartes asymétrique, familial, rapide et simple.

Helvétiq
Tobia Botta
Clara San Millan



CHOU Y ES-TU ?

UN JEU TOUT CHOUPINOU

DÉDUCTION — ASYMÉTRIQUE — ÉQUIPE

+ 6 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Les joueurs forment deux équipes : d'un côté les lapins qui mangent les choux, de l'autre les jardiniers qui attrapent les lapins. La nuit les jardiniers dorment tandis que les lapins mangent les choux et se déplacent secrètement. Dans la journée les jardiniers réfléchissent où se cachent les lapins et soulèvent les choux pour les attraper.



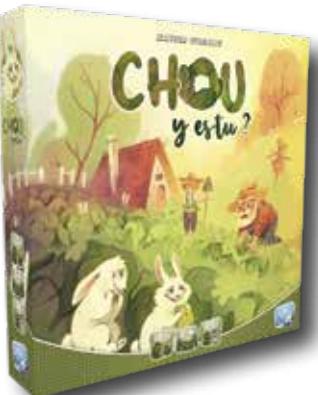
CHATS TOURNENT EN ROND ET SE CACHENT SOUS LES CARTONS !

OBSERVATION — DÉPLACEMENT — LOGIQUE

7+ ans — 10 minutes — 1 joueur

Des défis à réaliser dans lesquels vous devez positionner les chats dans leurs cachettes préférées : les cartons. Suivez bien les consignes de départ de chaque défi (positionnement des chats et des cartons) puis déplacez les cartons afin de cacher les chats (qui eux, ne bougent pas). Plaisir des yeux, de la manipulation, difficulté croissante.

Smart
Raf Peeters
Studio Smart



LE GRAND MÉCHANT MONSTRE PLUS C'EST LAID, PLUS C'EST GAGNÉ !

DÉS — STOP OU ENCORE — DESSINER

+ 5 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Lance les dés. Tu choisis la face œil ? Tu dessines alors un œil à ton monstre ? Il a déjà quatre yeux ? Pas de problème : tu pourras récupérer la grande tuile à cinq yeux pour la placer dans le trouillomètre. Le joueur qui fait monter son trouillomètre au maximum emporte la partie.

Bankiiiz Editions
Benoit Turpin & Joan Dufour
Rémi Leblond



La magie de Disney rencontre la poésie de Dixit

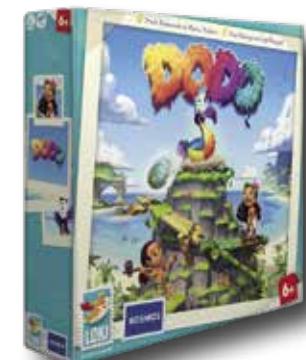
SEPTEMBRE 2023



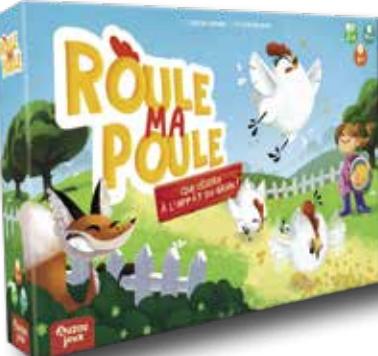
ROULE MA POULE**POULE QUI ROULE AMASSE DU GRAIN****DÉPLACEMENT - PARI - FERME****+ 6 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs**

Les poules ne veulent pas rentrer au poulailler !

La fermière jette du grain sur le chemin du poulailler et c'est la course : les poules se précipitent pour tout manger. Tu paries sur la poule qui arrivera en premier pour gagner plein de grains. En chemin, tu déplaces la fermière pour faire avancer une poule et récupérer des grains.



Auzou jeux
Gricha German
Olivier Danchin

**DODO****NE FAIT PAS DODO PETIT DODO****MÉMORY — RAPIDITÉ — COOPÉRATIF****+ 6 ans — 10 minutes — 2 à 4 joueurs**

L'oiseau très maladroit qui s'appelle Dodo a fait tomber son œuf. Les joueurs doivent vite construire des passerelles pour qu'il dévale la montagne sans se casser. Lance le dé, retrouve le jeton face cachée indiquée par le dé : tu peux construire la première passerelle. Les passerelles suivantes sont toujours plus compliquées à construire.

**LE LIÈVRE ET LES TORTUES
RIEN NE SERT DE COURIR****OBSERVATION — DÉPLACEMENT SÉQUENTIEL — LOGIQUE****De 5 à 10 ans — 10 minutes par défi — 1 joueur**

48 défis, dans lesquels vous devez amener chaque animal devant son légume préféré. Pas de course comme dans la célèbre fable, mais des déplacements où seuls les lièvres peuvent sauter par-dessus les tortues. Attention aux barrières ! Le parfait jeu de voyage magnétique, dans une boîte métallique plus solide, et facile à transporter.

VOTEZ POUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS
et participez au tirage au sort pour gagner de nombreux jeux !

akiltour! ?

Box art for various board games including *Two Rooms and a Boom*, *Cheese Master*, *Time & Gold*, *Infernal Haggadah*, and *Schotten Totem*.

GRAND PRIX DU JEU
AKILTOUR - ÉTÉ 2023

★ ★ ★

MINI GAMES**POUR VOS
VACANCES...****EMPORTEZ
DES GRANDS
JEUX DANS DES
PETITES BOITES !****-25 %****SUR LE 2^e JEU****-50 %****SUR LE 3^e JEU**

f
SUIVEZ-NOUS !
www.iello.com

Offre valable dans les magasins participants, et dans la limite des stocks disponibles, entre le 01/07/2023 et le 19/08/2023. Sont éligibles l'ensemble des jeux de la collection Mini Games. Remise immédiate de 25% sur le 2^e jeu acheté et de 50% sur le 3^e jeu acheté. ©2023 IELLO.





Les jeux de Logique

à jouer sur place ou à emporter,
pour tous les goûts, tous les âges et tous les budgets.



Trouvez le vôtre !

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



Été 2023
NOUVEAU :
les jeux de voyage
en boîte en métal



Les jeux magnétiques
SmartGames évoluent :
ils prennent du volume et
voyagent en boîte !



niouzes//jeux tout public



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



FAUNA PAS BÊTE COMME JEU !

ANIMAUX - CONNAISSANCES - PRISE DE RISQUE

+ 10 ans — 45 à 60 minutes — 2 à 6 joueurs

Vous rêvez de mieux connaître les animaux ? Ou vous voulez montrer vos connaissances ? Ce jeu est fait pour vous ! Piochez une carte tel l'Échidné à nez court, puis placez vos cubes sur le planisphère pour situer son habitat ou sur la règle pour évaluer sa taille. Plus vous êtes proche, plus vous marquez des points.

Huch !
Friedemann Friese
Peter Braun, Alexander Jung, Volker Maas



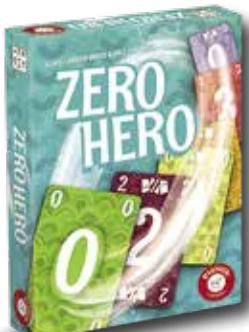
ZERO HERO DUO KO, TRIO OK

CARTES - COMBINAISON - INTERACTION

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Amassez des jetons pour récupérer vos cartes préférées. Triez vos cartes par couleur pour marquer les valeurs des cartes isolées. Les trios de cartes de même couleur rapportent aussi alors essayez de ne pas vous en faire voler. Amassez les zéros... Tout est une question de valeur, mais surtout de couleur !

Piatnik
Klaus-Jürgen Wrede & Ralf zur Linde



pour tous



ELAWA ET VOILÀ L'AWALÉ...

CARTES - COMBINAISON - RESSOURCES

8+ ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

Nos ancêtres préhistoriques sont installés autour du feu de camp. Vous choisissez une carte personnage et récupérez des ressources en tournant autour du feu. Ces ressources permettent de poser vos cartes pour activer leurs pouvoirs et asseoir votre suprématie sur la tribu. Un petit jeu pour découvrir de grands mécanismes ludiques.

Bombyx
Johannes Goupy & Corentin Lebrat
Elsa Roman



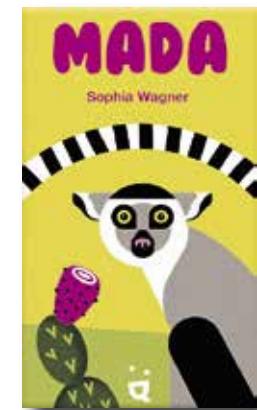
1987 TUNNEL SOUS LA MANCHE NE PAS DÉVIER DE SA STRATÉGIE

POSE D'OUVRIER - ASYMÉTRIQUE - CONSTRUCTION

+ 12 ans — 45 minutes — 2 joueurs

Creusez (presque tout droit) pour vous rejoindre et vous serrez la main... C'est beau ! Pourtant, ce jeu n'a rien de coopératif ! Bloquez l'autre, foncez, récupérez l'argent... Pour réaliser une action, vous posez tous vos ouvriers d'une même couleur. Vous prenez tous ceux déjà présents, mais les vôtres doivent être plus nombreux.

Origames
Sheila Santo & Israel Cendrero
Pedro Soto



MADA IL EST MALIN CE MADA

CARTES - DÉFAUSSE - SIMPLE

+ 7 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs

Un petit jeu de cartes facile à prendre en main pour toute la famille : pour gagner, il suffit de défausser des cartes de valeurs croissantes. Parfois une carte scorpion ou lémurien pourra vous aider, mais il vous faudra prendre des risques en piochant une carte face cachée !

Helvetica
Sophia Wagner
Clara San Millán



SA-RÉ NE PROVOQUEZ PAS SA-RÉ(VOLTE) !

RESSOURCES - CONSTRUCTION - ANTIQUITÉ

+ 14 ans — 45 à 90 minutes — 2 à 4 joueurs

Pharaon demande à chacun de ses enfants de bâtir une citée pour choisir son successeur. Vous allez donc construire des bâtiments en défaussant des ressources. La production de ressources est un stop ou encore : piocher plus de cartes donne plus de ressources, mais augmente aléatoirement la révolte des ouvriers. Au risque de tout perdre...

Nostromo Edition
François Bachelart
Mara



**HEROES OF FAIRY TAIL****UN JEU DE MAGIE ET DE MYSTÈRE...****DRAFT - COMBAT - MANGA****+ 10 ans — 40 minutes — 2 à 4 joueurs**

Drafez les héros pour composer votre guilde et sauver le royaume de Fiore. Utilisez leurs pouvoirs pour combattre, pour réussir des missions et pour soigner. Durant la partie vous composez trois fois votre équipe avant de comparer vos points de prestiges à la fin du jeu.

- Don't Panic Games
- Team Kaedama
-

**BRIGANDS****LE JOUEUR LE PLUS FOURBE... RIE****PROGRAMMATION - INTERACTION FORTE - ASYMÉTRIQUE****+ 10 ans — 35 minutes — 2 à 6 joueurs**

Les brigands s'affrontent pour vider les coffres de la ville, mais le prince veille ! Chacun programme secrètement ses quartiers de destination. Chaque quartier rapporte plus ou moins de sous en prenant plus ou moins de risques. Si le prince est présent, vous allez croupir en prison, à moins de payer pour sortir.

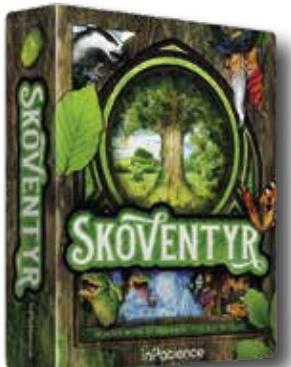


- Aspic Games
- Florian Boué & Laurène Brosseau
- Sylvain Aublin

SKOVENTYR**QUEL FINAUD CE BLAIREAU !****CARTES - COOPÉRATIF - MYTHOLOGIE****+ 10 ans — 15 minutes — 1 à 4 joueurs**

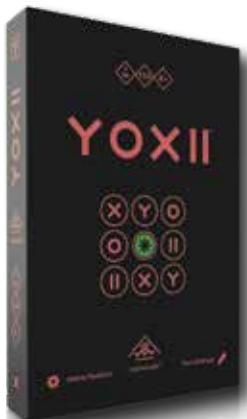
Issu de la mythologie nordique, le diable poursuit l'âme de la forêt incarnée dans un blaireau. Des cartes d'arbres sont placées en cercle, et les deux figurines se déplacent dessus. Les joueurs essaient ensemble de sauver le blaireau à l'aide de cartes d'alliés qu'il faudra bien payer... mais éliminer les sbires du diable n'a pas de prix.

- InPatience
- Morten Monrad Pedersen
- Vincent Dutrait

**YOXII****YO ! SI QU'C'EST BIEN !****PIONS BOIS - DÉPLACEMENT - ABSTRAIT****+ 8 ans — 15 minutes — 2 joueurs**

Tout d'abord, déplacez le totem d'une seule case, ou le faire sauter par-dessus un de ses pions. Puis posez un pion à sa couleur d'une valeur de 1 à 4. Lorsqu'il n'est pas possible de déplacer le totem, on procède au décompte. Le but est d'entourer le totem avec une valeur totale de pions supérieure à celle de l'adversaire.

- Cosmoludo
- Jérémie Partinico
- Tom Delahaye

**FRESH FRUITS****UNE JOYEUSE PURÉE****POSE DE TUILES - OBJECTIFS - FRUITS****+ 8 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs**

Vous partez au marché chercher des fruits, les cartes objectifs représentant un peu votre liste de courses. Évidemment vous placez les fruits fragiles au-dessus des fruits lourds, parce qu'une pastèque posée sur une mûre va l'écraser et vous perdrez 3 points. Mais les fruits sont tirés au hasard et vous remplissez d'abord le bas du panier.

- Huch!
- Francesco Calvi
- fiore-gmbh.de

**UN NOUVEAU JEU D'EXTÉRIEUR ET D'ADRESSE EN BOIS FABRIQUÉ EN FRANCE****DÉDICACE SUR LE STAND****LE SOLEIL CHAUFFE SUR LA SAVANE !**

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

**TACTIC****Pour découvrir l'univers TACTIC :****tactic.net**

pour tous

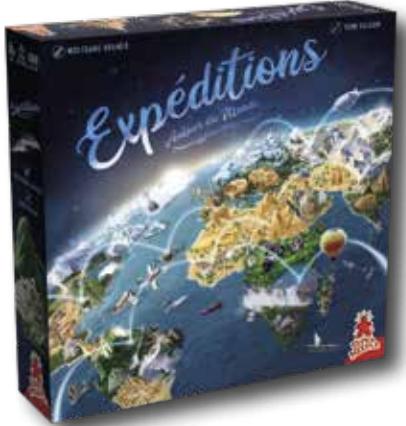
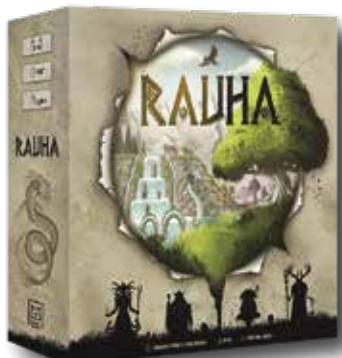
EXPÉDITIONS AUTOUR DU MONDE

À TRAVERS LES MERS ET AU-DELA...

MOUVEMENT - OBJECTIFS - CULTURE

+ 8 ans — 30 à 45 minutes — 2 à 6 joueurs

Quel fabuleux voyage à la rencontre d'animaux exotiques et de cultures lointaines ! Placez des flèches à tour de rôle sur le planisphère pour faire avancer vos expéditions. Vous possédez la carte du lieu d'arrivée ? Bingo ! À vous de gérer au mieux vos bonus pour rejouer au moment opportun et atteindre votre but.



Super Meeples
Wolfgang Kramer
Yann Valéani

RAUHA LA NATURE FAIT PEAU NEUVE

DRAFT - ALIGNEMENT - NATURE IMAGINAIRE

+ 10 ans — 45 minutes — 2 à 5 joueurs

Pour un monde harmonieux, vous incarnez les Chamans qui redonnent l'énergie à la Terre. Un draft simplifié vous permet de choisir une carte avec un élément naturel : champignon, cristal, oiseau.... Vous la placez judicieusement sur votre plateau de manière à attirer les bienfaits d'un dieu... avant qu'un adversaire vous le vole !

MINUIT, MEURTRE EN MER 2 L'INTÉGRALE UN FLOT D'INDICES

27 SCÉNARIOS - DÉDUCTION - ENQUÊTE

+ 14 ans — 75 minutes — 1 à 5 joueurs

Un horrible meurtre vient d'avoir lieu dans la suite de luxe du splendide navire de croisière. Comme par hasard, vous participez à bord à un congrès de détectives. En solo, en compétitif ou en coopératif, à vous de trouver le coupable avant l'arrivée au port. Utiliser vos actions pour fouiller et interroger les passagers.



Multifaces Editions
Alain Luttringer
Fabrice Weiss & Baptiste Reymann



MINDBUG HYDRESCARGOT VS TIGRECUREUIL

CARTES - POINTS DE VIE - COMBAT

+ 8 ans — 20 minutes — 2 joueurs

Invoquez vos créatures aux pouvoirs uniques pour éliminer votre adversaire. Pour cela, posez une de vos cinq cartes en main ou activez une carte déjà posée. Vos créatures peuvent recevoir les coups à votre place pour vous protéger, mais surtout attaquer ! Si votre adversaire invoque une créature trop forte, volez-lui avec un MindBug !

iello
Christian Kudahl,
Skaff Elias, Richard
Garfield, Marvin Hegen
Denis Martynets

RAINBOW

Simplissime et étonnamment tactique !

7-99
2
10 min

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

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

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



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

Venez y jouer sur le stand Wilson Jeux



K3

8-99 2-4 20 min

Le jeu qui vous fera grimper très haut !

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

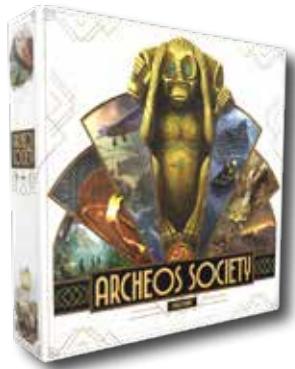
« Parfait pour la famille, très bien pour les copains, excellent à emmener en voyage. » (Proxi-Jeux)

GRAIL CUP**AVANCEZ MASQUÉS !**

HUMOUR - RÔLES CACHÉS - COURSE

+ 10 ans — 30 minutes — 3 à 8 joueurs

Les chevaliers de la Table ronde se lancent dans une course déjantée pour atteindre le Graal. Chacun choisit secrètement son mentor : Merlin, la fée, le dragonnier... Leurs aides sont très différentes : jouer avant les autres, inverser des places, doubler.. Mais on en change dès la fin du tour. Tout peut arriver... ou n'importe quoi !

**ARCHEOS SOCIETY**
EXPLORATION LUDIQUE

CARTES - GESTION DE MAIN - ARCHÉOLOGIE

+ 12 ans — 60 minutes — 2 à 6 joueurs

La fouille des sites archéologiques vous fascine ! À votre tour, vous prenez une nouvelle carte ou vous posez un groupe de cartes. Vos cartes posées représentent vos expéditions : elles sont toutes de la même couleur ou du même personnage. La carte du dessus vous offre un bonus et vous indique le site où vous pouvez avancer.

CANDIES
BONBONS PIQUANTS

ALIGNEMENT - LOGIQUE - ÉCO-RESPONSABLE

+ 7 ans — durée à volonté — 1 joueur

Pas facile de ranger correctement vos bonbons dans leur boîte. Soixante défis vous attendent pour réaliser les alignements demandés à l'aide de tuiles de formes variées, contenant plus ou moins de bonbons. La difficulté est croissante, et des défis supplémentaires vous attendent en ligne si vous avez tout terminé !

**CARTAVENTURA : VERSAILLES**
UNE VIE COMPLÈTE EN SOIXANTE-DIX CARTES !

NARRATIF - COOPÉRATIF - HISTORIQUE

+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 6 joueurs

À l'époque du roi Soleil, vous incarnez une jeune fille. À vous de choisir : acceptez le mariage arrangé qui fera de vous une dame de la Cour ? Ou vous battre en duel ? L'émancipation des femmes doit beaucoup à ce personnage historique. Vous habillerez-vous en pantalon ou en robe ? Votre avenir en dépend.

Matagot
Bruno Faidutti
John Kovalic



Space Cowboys
Paolo Mori
John McCambridge



Blam !
Thomas Dupont & Peggy Chassenet
Guillaume Berthon & Jeanne Landart

NEXT STATION

LONDON™

VENEZ LES TESTER PENDANT LES FESTIVALS D'ÉTÉ

DE LONDRES À TOKYO...

DESSINEZ LES MEILLEURS PLANS DE MÉTRO !

NOUVEAU ! DÉJÀ DISPONIBLE

Bienvenue dans le monde du jeu

MATTHEW DUNSTAN MAXIME MORIN

8+ 1-4 25 min

/blueorangenews

pour tous

LOOK AT THE STARS

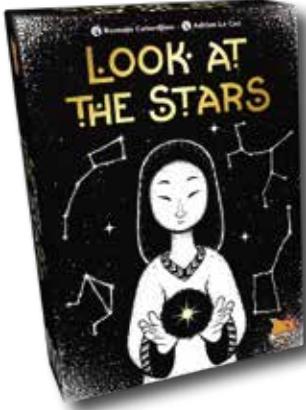
SOYEZ BRILLANT

FLIP&WRITE - OBJECTIFS - SIMULTANÉITÉ

+ 8 ans - 20 minutes - 2 à 8 joueurs

Tels les dieux mythologiques, vous dessinez des étoiles pour créer les constellations. Sur votre petit ciel personnel, vous reliez les étoiles comme indiqué sur les cartes révélées. Ajoutez-y quelques planètes et étoiles filantes pour cumuler les points... quelle merveille ! Gare au lever de soleil qui met fin à votre belle nuit !

Bombyx
Romain Caterdjian
Adrien Le Coz



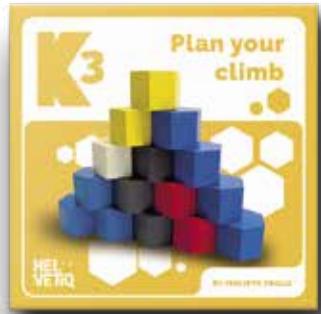
K3

POUR ATTEINDRE LES SOMMETS !

PION BOIS - PLACEMENT - ABSTRAIT

+ 8 ans - 20 minutes - 2 à 4 joueurs

Vous construisez l'Himalaya en empilant des pions en bois colorés. Vous jouez soit en coopératif, soit en compétitif, au choix. Les règles de pose sont simples : choisissez un pion en haut de votre propre montagne et posez-le à cheval sur un pion de la même couleur sur l'Himalaya en construction.

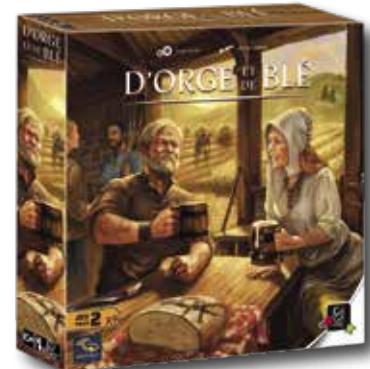


D'ORGE ET DE BLÉ UN JEU À CHOPER

DRAFT - RESSOURCES - ARTISANAT

+ 10 ans - 30 minutes - 2 joueurs

Chaque carte propose les trois actions au choix : récolter, améliorer vos bâtiments ou fabriquer de la bière ou du pain. Vous devez aussi gérer vos stocks, éviter de souffrir de la sécheresse et vider vos fabriques. À la fin, seul le score le plus petit entre votre bière et votre pain est pris en compte.



Helvetica
Philippe Proux

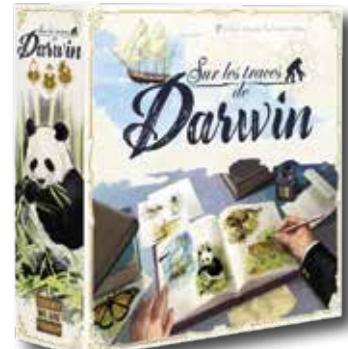


SUR LES TRACES DE DARWIN DÉCOUVERTE D'UN ANIMAL LUDIQUE

COLLECTION - COMBINAISON - ANIMAUX

+ 8 ans - 30 minutes - 2 à 5 joueurs

À bord du bateau de Darwin, vous étudiez ces animaux exotiques qui vous entourent. Vous choisissez une tuile animal tout mignon et la rangez sur votre carnet. Vous obtenez ainsi des points ou des boussoles à combiner avec des parchemins. Vous complétez votre carnet de connaissances dans l'espoir de succéder à Darwin.



Sorry we are French
Grégory Grard et Matthieu Verdier
Maud Briand et David Sitbon



pour tous

RIVALITY

MALINE MAJORITÉ POUR LE MANA

EFFET À DISTANCE - POSE DE TUILES - MAJORITÉS

+ 10 ans - 20 minutes - 1 à 4 joueurs



Nostromo Éditions

François Bachelart
Lucie Mercier



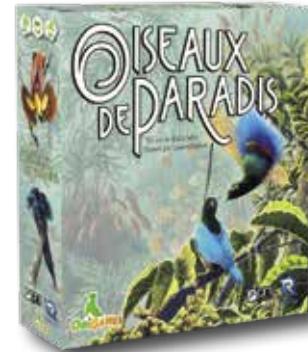
OISEAUX DE PARADIS UN JEU PARADISIAQUE

COLLECTION - POINT D'ACTION - ORNITHOLOGIE

+ 12 ans - 45 minutes - 1 à 5 joueurs

Photographes animaliers, vous rivalisez pour réaliser le plus beau journal photo. Avec vos trois points d'action par tour, vous pouvez attirer des oiseaux dans votre arbre, en photographier dans celui du voisin avec un zoom, publier un article... De quoi remplir votre journal photo !

Origames
Zakir Jafry
Lauren Helton



VILLAINOUS : STAR WARS JOUER À ÊTRE VILAIN...

DECK - ASYMÉTRIQUE - FIGURINES

+ 10 ans - 20 min / joueur - 2 à 4 joueurs

Chaque joueur incarne un méchant de Star Wars avec sa figurine, ses cartes personnelles, ses propres objectifs, ses capacités uniques.... Vous déplacez votre figurine avant d'effectuer les actions du lieu : montrer votre ambition, déplacer un vaisseau, affronter vos gentils ennemis et surtout embêter vos adversaires.

Ravensburger
Prospero Hall
Lucas Torquato,
Piotr Rossa, Uzuri,
Vathan Suwannaworn,
James Watson

Piatnik
Alex Randolph
Tony Rochon



BISON FORCE DU BISON VS RUSE DE SIOUX

PLATEAU - DÉPLACEMENT - ASYMÉTRIQUE

+ 7 ans - 30 minutes - 2 joueurs

Le troupeau de bisons fonce à travers la prairie ! Si un seul traverse le plateau, ce joueur gagne la partie. Face à eux, quatre chiens très rapides tentent de les bloquer, accompagnés du chef indien qui les capture, mais lentement... Si les bisons ne peuvent plus avancer, l'indien l'emporte.

EPIC SPELL WARS**BASTON DE SORCIERS****AU MONT DU CRANE CHAUVE**

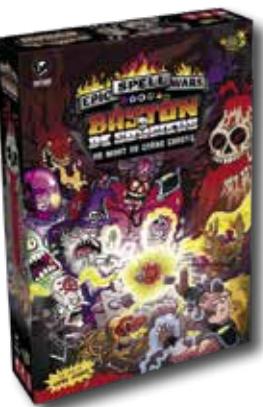
PROGRAMMATION - POINT DE VIE - SORTILÈGES

+ 14 ans — 40 minutes — 2 à 6 joueurs

Vous n'êtes pas des gentils puisque votre objectif est de faire exploser vos adversaires. Combinez vos cartes ! Lancez votre sort d'une profonde voix de sorcier ! Faites chuter les points de vie des autres ! Profitez-en pour récupérer des trésors, mais évitez les cartes de sorcier crevé...

Don't Panic Games

Cory Jones

**ORION DUEL
UN JEU DE STAR !**

PLACEMENT DE TUILE - ABSTRAIT - CONSTELLATION

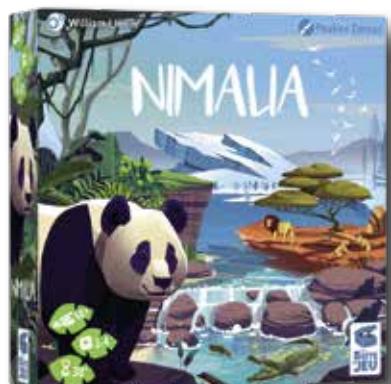
+ 12 ans — 20 minutes — 2 joueurs

**L'ANNÉE DES 5 EMPEREURS
UN POUR LES GOUVERNER TOUS !**

DECK BUILDING - OBJECTIFS - ANTIQUITÉ

+ 12 ans — 40 minutes — 2 à 5 joueurs

Tout commence par un deck building normal : défaissez vos cartes pour en acheter de nouvelles... Lorsque votre deck vous semble assez fort, vous vous déclarez Empereur ! Vous placez alors vos légions dans une région de l'empire. Les pouvoirs des cartes sont débloqués et le jeu devient une course pour valider quatre objectifs avant les autres.

**NIMALIA****BONIFIEZ VOTRE NATURE**

DRAFT - PLACEMENT DE CARTES - NATURE

+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

Créez une réserve animalière respectant au mieux la nature. Quatre objectifs, qui seront comptabilisés plusieurs fois dans la partie, sont indiqués dès le début : créer un cours d'eau, installer des manchots, planter des forêts... Drafter les cartes avant de les placer dans votre parc pour l'agrandir et répondre aux objectifs.



Game Flow
 Clément Leclercq, Roméo Hennion, L'Equipe Ludique
 Zael
 


La Boîte de Jeu
 William Liévin
 Pauline Détraz
 Notre sélection de l'été**Sa-ré**

Édifiez la plus belle cité et devenez Pharaon

Un magnifique jeu de stratégie mêlant gestion de ressources et "stop ou encore"

**Rivality**

Invoquez, déployez et remportez la bataille

Un jeu d'affrontement et de majorité dynamique et rapide

**Fauna**

Savez-vous qu'une girafe peut atteindre plus de 5m de haut ?

Répondez, pariez, bluffez et gagnez

Un très beau jeu de connaissance et de bluff

**NOUVEAU !****Fresh Fruits**

Achetez les bons fruits et rapportez les intacts chez vous sans les écraser !

Un jeu de pose de tuiles avec des règles simples et une prise en main rapide

**Witchstone**

Incarnez des sorciers et régénérez le champ énergétique de la légendaire pierre des sorcières

Un jeu de stratégie plébiscité en Allemagne

Extention Full Moon disponible !

**Go Nuts**

L'hiver arrive ! C'est le moment de faire le plein de glands. Plus il y en a, mieux c'est.

Un jeu de stop ou encore, en format de poche, idéal pour les vacances.



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





À L'OMBRE DU SAKURA ... LE CERF TU ATTIRERAS

PLACEMENT DE TUILES - OBJECTIFS - NATURE

+ 14 ans — 20/30 minutes — 2 à 4 joueurs

Ensemble, les joueurs conçoivent un parc boisé. Pourtant la victoire est personnelle : les alignements d'arbres identiques rapportent les points dans les allées des jardiniers. Le placement de ses jardiniers est donc capital, surtout qu'ils attirent les animaux pour remplir des objectifs. L'ordre du tour suivant dépend de la tuile choisie.



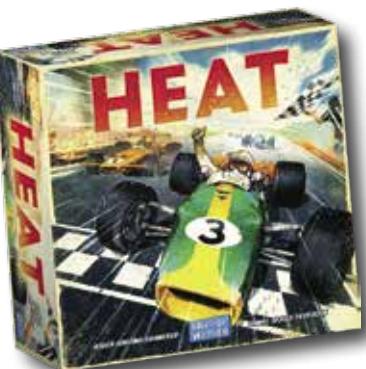
HEAT

À QUELQUES CARTES DU PODIUM

GESTION DE MAIN - SIMULTANÉITÉ - COURSE

+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 6 joueurs

Days of Wonders
A. H. Granerud & D. S. Pedersen
Vincent Dutrait



Prêt à foncer ? Passez la seconde, choisissez deux cartes dans votre main et, dans l'ordre de la course, révélez-les. Vous avancez d'autant de cases que leurs valeurs. Encore plus vite ? Passez plutôt la troisième pour jouer trois cartes, mais passer deux vitesses d'un coup vous oblige à prendre une carte Heat qui dégrade votre deck.



CRISS CROSS CUBE

UN CUBE QUI VOUS FAIT TOURNER LA TÊTE !

MANIPULATION - OBSERVATION - LOGIQUE

+ 8 ans — 10 minute par défi — 1 joueur

Smart Games
Raf Peeters
Studio Smart



Un gros cube transparent avec des faces à trous, des vis de tailles différentes, 80 défis, une seule solution. Surprenant ! Assemblez ces vis dans le cube, sans qu'elles ne se touchent dans le cube ! Bien sûr, le niveau de difficulté augmente ! De quoi vous dévisser le cerveau ! Un jeu de logique, manipulation et assemblage en 3D, pour toute la famille.

Don't Panic Games
Hayato Oshikiri
Yota Suzuki

CAPITAIN
MEEPLE

Les CROISIÈRES MEEPLE 2023

DÉPART 23 SEPTEMBRE (9 JOURS) OU 25 SEPTEMBRE (7 JOURS)

CROISIÈRE DE 7 JOURS • DU 25 SEPTEMBRE AU 1^{ER} OCTOBRE

TARIFS DES CABINES	OFFRE DE BASE	OFFRE PARTENAIRES -10%
INTÉRIEURE DOUBLE	1188 €	1069 €
BALCON DOUBLE	1378 €	1240 €
BALCON TRIPLE	1311 €	1180 €
DOUBLE BALCON SINGLE	1836 €	1653 €
STUDIO SINGLE	1425 €	1283 €

CROISIÈRE DE 9 JOURS • DU 23 SEPTEMBRE AU 1^{ER} OCTOBRE

TARIFS DES CABINES	OFFRE DE BASE	OFFRE PARTENAIRES -10%
INTÉRIEURE DOUBLE	1425 €	1283 €
BALCON DOUBLE	1691 €	1522 €
BALCON TRIPLE	1501 €	1351 €
DOUBLE BALCON SINGLE	2254 €	2029 €
STUDIO SINGLE	1710 €	1539 €



DÉJÀ PLUS DE 250 INSCRITS

CODE PROMO

LAST10



Si vous êtes intéressé, scannez le QR code, remplissez le formulaire de pré-inscription et nous vous contacterons.

Venez en parler directement sur notre stand à PEL ou au FLIP !

Des questions ? Envoyez un mail cedric@capitainemeeple.com ou appelez +33 6 08 56 67 61 (SMS)

CAPITAIN
MEEPLE

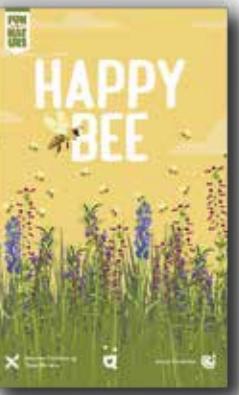
HAPPY BEE**ABEILLES JOYEUSES,
BUTINEZ VOS CARTES FLEURIES !**

CARTES - DRAFT - ÉCO-RESPONSABLE

+ 8 ans - 15 minutes - 3 à 6 joueurs

Des fleurs de couleurs diverses et valeurs variées sont exposées sur la table. Chacun joue des cartes abeilles colorées de sa main. Celui qui en a joué le plus d'une couleur gagne la fleur correspondante. Les abeilles non jouées sont alors draftées. Un jeu éco-conçu pour toute la ruche familiale.

Helveticq
Théo Rivière &
Maxime Rambourg
Anna Formilan

**RAINBOW****FAITES-EN VOIR DE TOUTES
LES COULEURS !**

CARTES - COULEURS - MÉMOIRE

+ 7 ans - 10 minutes - 2 joueurs

Les cartes sont très simples : une couleur au verso et une autre couleur au recto, rien de plus ! Vous posez des cartes à tour de rôle, soit du côté recto que vous connaissez, soit du côté verso au hasard. Vous devrez aussi retourner des cartes déjà posées, votre but étant de créer un arc-en-ciel sans couleur en double.

Piatnik
Mathias Spaan

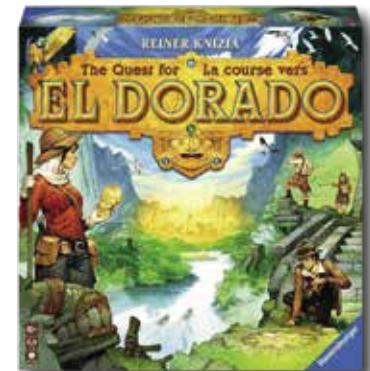
**LES CONTE DES 1001 TUILES
UN JEU BIEN INSPIRÉ**

DÉPLACEMENTS - OBJECTIF - IMAGINATION

+ 12 ans - 10 minutes - 2 joueurs

Le concours annuel des conteurs de Bagdad commence et vous comptez bien le gagner. Tout d'abord vous voyagez à la recherche d'inspiration : ramenez les tuiles : animal, lieu, monstre... que vous croisez. Puis racontez votre aventure avec ferveur. Les autres joueurs vous attribuent des points, mais l'or et les combats permettent aussi d'en gagner.

Holy Grail Games
404 éditions
Matthieu Podevin
& Olivier Melison
Amber Scharf &
Joëlle Drans

**LA COURSE VERS EL DORADO****LES AVENTURIERS
DE LA CITE PERDUE**

DECK BUILDING - COURSE - EXPLORATION

+ 10 ans - 45/60 minutes - 2 à 4 joueurs

Partez à la découverte du mythique El Dorado et surtout : soyez le premier à le découvrir ! Achetez des cartes d'explorateurs expérimentés pour traverser la jungle ou les rivières plus rapidement. L'avion à hélice permet d'aller vite et loin, mais il coûte cher et ne s'utilise qu'une seule fois. Allez-vous l'acheter ?

Ravensburger
Reiner Knizia
Vincent Dutrait

THE NUMBER

HISASHI HAYASHI

"ON VOIT DE TEMPS À AUTRE PASSER UN VÉRITABLE OVNI, UN JEU QUE PERSONNE N'ATTENDAIT ET QUI DÉNOTE AUTANT QU'IL DÉTONNE. À N'EN PAS DOUTER, THE NUMBER EST DE CEUX-LÀ..."

QUENTIN CHARDOME, CONSO MAG

"UN DES TRUCS LES PLUS ENTHOUSIASMANTS, QUE J'ATTENDAIS DEPUIS DES ANNÉES"

SIMON, LE PASSE-TEMPS

8
3
2
1

5
4
3-5
8+
15'

REPOS PRODUCTION

pour tous

MICRO DOJO

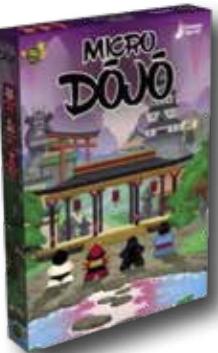
MÉGA RÉFLEXION

DÉPLACEMENT - RESSOURCES - JAPON

+ 10 ans — 30 minutes — 1 à 2 joueurs

Dans ce jeu au matériel minimaliste, vous gérez une ville complète : déplacez un des quatre serviteurs (ninja, samouraï...) pour réaliser l'action de sa case d'arrivée. Vous pouvez ainsi récupérer de l'or ou du riz, construire un bâtiment, acheter un point de victoire ou déclencher un objectif. Le premier joueur à sept points gagne la partie.

Don't Panic Games
Ben Downton
El'Ton Studio



NAMIJI

PÊCHEURS DE POINTS

COLLECTION - STOP OU ENCORE - DÉPLACEMENT

+ 8 ans — 45 minutes — 2 à 5 joueurs

Remplissez vos casiers de crustacés et vos filets de poisson colorés en tournant autour d'îles japonaises. Le joueur dont le bateau se trouve en dernier joue en premier. Il réalise l'action du lieu d'arrivée, comme admirer des dauphins. Les points s'obtiennent de manières variées, offrant la liberté de foncer ou de profiter du paysage.

Funforge
Antoine Bauza
Naïade

IQ TWINS

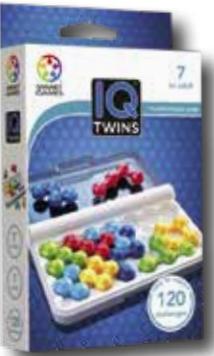
DES PAIRES MAIS PAS TOTALEMENT !

OBSERVATION - MANIPULATION - ENCASTREMENT

+ 7 ans — 10 minutes par défi — 1 joueur

Une petite boîte, 5 paires de 5 formes géométriques, 120 défis, 5 niveaux de difficulté ! Encastrez des formes selon le modèle présenté. Ok mais pas si facile quand une pièce est posée à 45 degrés et sa jumelle à 90 degrés ! De quoi mettre votre cerveau en ébullition. Un jeu de logique, manipulation et encastrement, pour toute la famille et facile à transporter.

Smart Games
Raf Peeters
Studio Smart



VOTEZ POUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS

et participez au tirage au sort pour gagner de nombreux jeux !

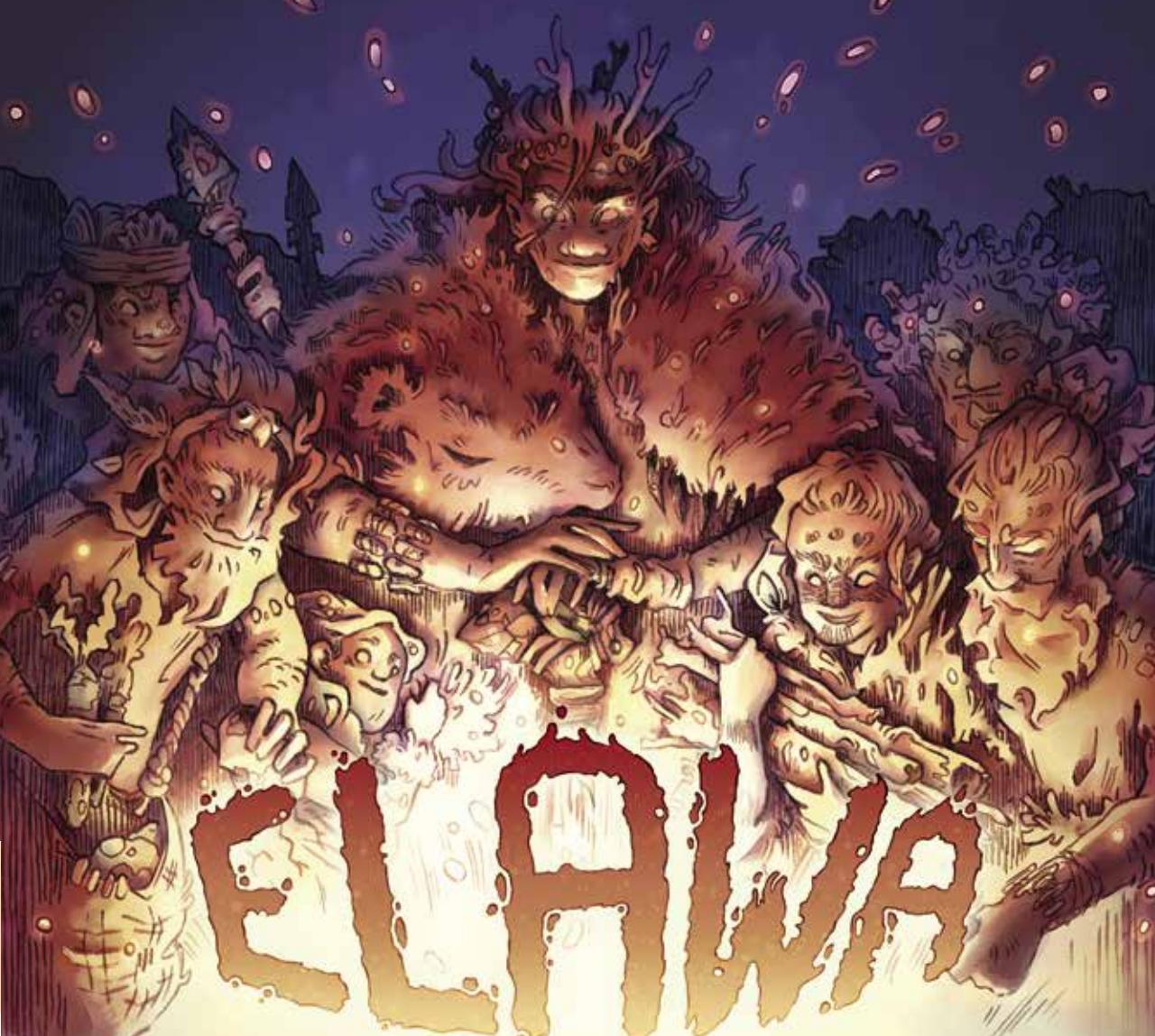
akiltour!?



GRAND PRIX DU JEU
AKILTOUT - ÉTÉ 2023

★ ★ ★

Autour du feu, les chefs font leurs choix !



8+



2-4



20

ColorADD
The Color Alphabet

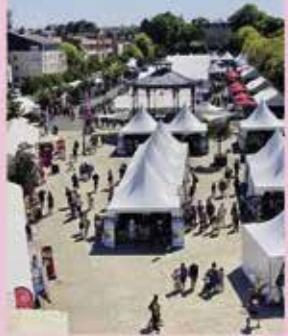


Johannes Goupy & Corentin Lebrat

Elsa Roman



VILLAGE JEUX DE SOCIÉTÉ



★ Place du Drapeau ●(1)
⌚ 10h-20h

LE POUMON DU FESTIVAL !

Des centaines de nouveaux jeux de société ! Découvrez les dernières nouveautés des plus grandes maisons d'édition, et participez à des dédicaces, tournois et animations exclusives.

Avant-premières : Oxono, Sky Team, Lanfeust de Troy, Brigands, et des jeux Blackrock Games. Ravensburger a aussi choisi le FLIP pour animer chaque jour à 16h un tournoi de son jeu de cartes à collectionner, Disney Lorcana, dont la sortie est attendue pour l'automne 2023.



★ Place du Drapeau ●(2)
⌚ 14h-20h

Profitez des espaces « Jeux de Demain » et « Tout le Monde Joue » pour découvrir des prototypes de jeux en présence de leurs auteurs.

TROPHÉE FLIP CRÉATEURS 20 au 22 juillet



Le FLIP organise une remise de prix pour récompenser les meilleurs jeux du moment. La catégorie Créeurs ne concerne que des jeux qui n'ont pas été édités au moment du concours.

14h JAM FLIP les 19 et 20 juillet

Atelier de création de prototype de jeu sous contraintes, concevez votre jeu de société en 24h !

Plus d'informations à retrouver sur le programme.

VILLAGE DES ENFANTS



★ Place de la Mairie ●(8)
⌚ 10h-20h

Espaces : Ludothèque, Jeux de Construction, Motricité, Jouets, Jeux d'imitation, Loisirs Créatifs, Sable et Eau.

Construire, imaginer, créer, jouer ! Venez découvrir les jeux incontournables de l'été.



15h-19h MAQUILLAGE ARTISTIQUE
Place de la Mairie - 18 au 23 juillet
Sarah et Lou font escale sur le FLIP pour transformer la tête de vos bambins.



★ Palais des Congrès ●(3)
⌚ 14h-20h



Au programme : du jeu en accès libre, des tournois, des animations et bien plus encore !

FOCUS ESPORT :

Le FLIP accompagne la démocratisation et le développement du e-sport, notamment avec un tournoi Overwatch le 21 juillet, avec Eleven Esport, un tournoi Rocket League le 18 juillet et un tournoi Super Smash Bros Ultimate le 22 juillet avec Boss Rush Club.

TROPHÉE FLIP VIDÉOS 20 au 22 juillet

Pendant 3 jours, découvrez les 6 jeux-vidéos sélectionnés par notre jury de professionnels. Ce concours est ouvert aux étudiants et aux petits studios de développement indépendants afin de mettre en avant leurs jeux vidéo.

DU JEU DE SOCIÉTÉ AU JEUX VIDÉO :

OLEM 15 juillet

OLEM, le robot qui vous offre des aventures inédites mêlant technologie et jeux de société.

SQUAREONE 21 au 23 juillet

La première console de jeux de société unissant deux univers : le jeu de plateau et le jeu vidéo.

VILLAGE MULTIMÉDIA



★ 117 Boulevard de la Meilleraye ●(9)
⌚ 14h-20h



Toute la diversité de l'environnement et de ses enjeux avec des jeux éco-conçus et des animations autour de la nature.

CPIE

Jouez avec des passionnés et agissez pour la nature ! Rencontres avec les associations partenaires du CPIE et leur escape game "Le Mystère du Bocage".

ANIMATION EXCLUSIVE LEROY MERLIN

Leroy Merlin vous propose des animations jeux en bois et des ateliers de fabrication d'un bomboisé et d'un cornhole.

Présence de fabricants de jeux en bois : Concept Jeux & Bois, Bibock, Ô Prestige du Bois, Gravure Création.

Les éditeurs Blam! et Subverti vous présenteront leurs jeux éco-conçus.



PLAN DU FESTIVAL



LEGENDE

- | | | | | | | | |
|---------------------------|-------------------------------------|-----------------------|-------------------------|----------------------------------|--------------------|----------------------------|--------------------|
| 1 Accueil | 11 Village Parallel Ludique | 20 L'Escale Bombyx | 29 Médiathèque | 38 Maquillage | 47 Palais des Jeux | 56 Escape Game Créalchimie | 65 Distribution |
| 1 Village Jeux de Société | 12 Salle Mendès France | 21 Galérapagos Café | 30 Musée | 27 Ludothèque | 48 Food Trucks | 57 Points Jeux | 66 Premiers secour |
| 2 Village Créateurs | 13 Escapes Games Mobiles | 22 Meeple Club | 31 Maison du Patrimoine | 28 Village des Enfants | 49 Jeux en Bois | 58 Podium | 67 Pla'Jeux |
| 3 Village Multimédia | 14 Chapelle des Arts Ludiques | 23 Le Repaire Gigamic | 32 Lange-bébés | 29 Village Jeux et Environnement | 50 Place Saunerie | 59 Boutiques Jeux | 68 Points d'eau |
| 4 Village Jeux Sportifs | 15 Le Théâtre du Palais des Congrès | 24 L'Arkham Society | 33 Dépôt groupes | 30 Village Réel | 51 La Cachette | 60 Office de Tourisme | |
| 5 Jeux et Accessibilité | | | | | | | |

Entrez dans l'univers des jeux de rôles, d'histoire, de plateau, de stratégie et de figurines.

VILLAGE PARALLÈLE LUDIQUE (11)

★ Collège et Salle Mendès France
⌚ 14h30-19h/21h-2h

Le Village Parallèle, est un collectif d'associations de la région Grand Ouest qui organise et participe à de nombreux événements ludiques.

VILLAGE RÉEL (10)

★ Place Maurice Poignat ⌚ 14h-19h/21h-4h

Les animateurs de l'association Réel vous accueillent tous les jours, pour vous expliquer leurs 900 références de jeux. Au programme, notamment : du trollball et des murders...

VILLAGE SPORTIFS



★ Place du Drapeau (4)

⌚ 14h-20h



Labellisée « Terre de Jeux 2024 », Parthenay est engagée dans la promotion de l'activité sportive. Le 12 juillet, venez rencontrer Marine CORREIA, championne du monde de Longboard Dancing et capverdienne. Démonstration de skate avec l'association Pyra.

Pour tous les âges, cet espace ludique propose de nombreuses activités sur le thème du sport, sous l'œil bienveillant du service des sports de la ville de Parthenay et des clubs sportifs.

★ Place du Drapeau (5)

⌚ 14h-20h



Des jeux de société pour tous, c'est l'un des enjeux de l'accessibilité. Valide ou en situation de handicap, venez vous familiariser avec l'univers du jeu de société avec nos partenaires :

- Les Jeux de la CIA
- L'Alchimie du Jeu de Toulouse
- Accessijeu
- Access+



JEUX ET ACCESSIBILITÉ



VILLAGE SIMULATION



Des jeux de réflexion simples et malins pour toute la famille !



2 joueurs 15 minutes Dès 8 ans

RENDEZ-VOUS SUR NOTRE STAND

Paris est Ludique ! FLIP FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL DE PARTHENAY

Blackrock GAMES



SCANNEZ JOUEZ



HOKITO



YOXII

gratuitement sur



Suivez-nous @cosmoludogames - www.cosmoludo.com

Faites vos jeux



JEU	ÉDITEUR	PAGE STAND	AACHETER	A VOIR	A JOUER	JEU	ÉDITEUR	PAGE STAND	AACHETER	A VOIR	A JOUER
PETITS JOUEURS											
Bubbly	Helvétiq	14	□□□	□□□	□□□	Happy Bee	Helveticaq	34	□□□	□□□	□□□
Chats tournent en rond	Smart games	14	□□□	□□□	□□□	Heat	Days of Wonders	32	□□□	□□□	□□□
Chou y es-tu ?	Space Cow	14	□□□	□□□	□□□	Heroes of Fairy Tail	Don't Panic Games	22	□□□	□□□	□□□
Club des aventuriers	Piatnik	11	□□□	□□□	□□□	K3	Smart games	36	□□□	□□□	□□□
Dodo	Loki	16	□□□	□□□	□□□	L'année des 5 empereurs	Helveticaq	28	□□□	□□□	□□□
Happy Fox	Piatnik	12	□□□	□□□	□□□	La course vers El Dorado	Ravensburger	34	□□□	□□□	□□□
La toujoune voyageuse	Buzzy Games	11	□□□	□□□	□□□	Les contes des 1001 tulles	404 éditions	34	□□□	□□□	□□□
Le caméléon des couleurs	Tactic	10	□□□	□□□	□□□	Look at the Stars	Bombyx	28	□□□	□□□	□□□
Le grand méchant monstre	Bankiiiz	14	□□□	□□□	□□□	Mada	Helveticaq	21	□□□	□□□	□□□
Le lièvre et les tortues	Smart games	16	□□□	□□□	□□□	Micro Dojo	Don't Panic Games	36	□□□	□□□	□□□
le parcours des Nénuphars	Tactic	12	□□□	□□□	□□□	Mindbug	Iello	24	□□□	□□□	□□□
Pole position	Smart games	12	□□□	□□□	□□□	Minuit meurtre en mer	Multifaces éditions	24	□□□	□□□	□□□
Roule ma poule	Auzou Jeux	16	□□□	□□□	□□□	Namiji	Funforge	36	□□□	□□□	□□□
Safari photo	Smart games	11	□□□	□□□	□□□	Nimalia	La Boîte de Jeu	30	□□□	□□□	□□□
Taco Chaton Pizza	Blue Orange	11	□□□	□□□	□□□	Oiseaux de Paradis	Origames	29	□□□	□□□	□□□
Toko Island	Helvétiq	10	□□□	□□□	□□□	Orion duel	Matagot	30	□□□	□□□	□□□
Wikötli	Bioviva	12	□□□	□□□	□□□	Rahua	GRRRE Games	24	□□□	□□□	□□□
POUR TOUS											
1987 tunnel sous la manche	Origames	21	□□□	□□□	□□□	Rainbow	Piatnik	34	□□□	□□□	□□□
A l'ombre du Sakura	Don't Panic Games	32	□□□	□□□	□□□	Rivality	Nostrono édition	29	□□□	□□□	□□□
Archeologic	Ludonauta	32	□□□	□□□	□□□	Sa-Ré	Nostrono édition	21	□□□	□□□	□□□
Archeos Society	Space Cowboys	26	□□□	□□□	□□□	Skoventyr	InPatience	22	□□□	□□□	□□□
Bison	Piatnik	29	□□□	□□□	□□□	Sur les traces de Darwin	Sorry we are French	28	□□□	□□□	□□□
Brigands	Aspic Games	22	□□□	□□□	□□□	The great split	Iello	22	□□□	□□□	□□□
Candies	Bankiiiz	26	□□□	□□□	□□□	Villainous Star Wars	Ravensburger	29	□□□	□□□	□□□
Cartaventura Versailles	Blam!	26	□□□	□□□	□□□	Yoxii	Cosmilo	23	□□□	□□□	□□□
Cross cross cube	Smart games	32	□□□	□□□	□□□	Zero Hero	Piatnik	20	□□□	□□□	□□□
D'Orge et de Blé	Gigamic	28	□□□	□□□	□□□	AMBiance					
Elawia	Bombyx	21	□□□	□□□	□□□	Badass Force	Don't Panic Games	58	□□□	□□□	□□□
Epic spell wars	Don't Panic Games	30	□□□	□□□	□□□	Buum	Morning	60	□□□	□□□	□□□
Expéditions autour du monde	Super Meeple	24	□□□	□□□	□□□	Champions!	Repas Production	60	□□□	□□□	□□□
Fauna	Huch!	20	□□□	□□□	□□□	Cheese Master	Iello	58	□□□	□□□	□□□
Fresh Fruits	Huch!	23	□□□	□□□	□□□	Crazy Pilot	Helvétiq	54	□□□	□□□	□□□
Grail Cup	Matagot	26	□□□	□□□	□□□	Focus	OldChap Games	54	□□□	□□□	□□□
Pass Pass	FunnyFox	52	□□□	□□□	□□□	Gardeners	Sit Down	58	□□□	□□□	□□□

JEU	ÉDITEUR	PAGE STAND	AACHETER	A VOIR	A JOUER	JEU	ÉDITEUR	PAGE STAND	AACHETER	A VOIR	A JOUER
CONNAISSEURS											
After Us	Catch Up Games	65	□□□	□□□	□□□	Go Nuts	Game Factory	52	□□□	□□□	□□□
Alice is missing	Origames	69	□□□	□□□	□□□	High Score	Iello	60	□□□	□□□	□□□
Ancient Knowledge	Iello	66	□□□	□□□	□□□	Hula Hoo !	Drei Hasen	52	□□□	□□□	□□□
Autobahn	Intrajin	72	□□□	□□□	□□□	Kites	Matagot	51	□□□	□□□	□□□
Beast	Don't Panic Games	68	□□□	□□□	□□□	Les toits de Paris	Kyf édition	51	□□□	□□□	□□□
Biotopes	Palladi's Games	64	□□□	□□□	□□□	Line-it	Gigamic	52	□□□	□□□	□□□
Books of Time	Pixie Games	66	□□□	□□□	□□□	Mind Up !	Catch Up Games	56	□□□	□□□	□□□
Bruxelles 1893 Belle époque	Geek Attitude Games	69	□□□	□□□	□□□	Mission super pas possible !	Origames	50	□□□	□□□	□□□
Ca tourne	Lucky Duck Games	66	□□□	□□□	□□□	Next Station Tokyo	Blue Orange	51	□□□	□□□	□□□
Caral	Blue Cocker	70	□□□	□□□	□□□	Nutty Business	Studio H	50	□□□	□□□	□□□
Demain tu m'as tué	Iello	69	□□□	□□□	□□□	Pass Pass	FunnyFox	52	□□□	□□□	□□□
Discordia	Sylex	65	□□□	□□□	□□□	Roll'n Bum	Gigamic	58	□□□	□□□	□□□
Doggerland	Super Meeple	65	□□□	□□□	□□□	Sea Salt & Paper	Bombyx	54	□□□	□□□	□□□
Full Moon	Huch !	72	□□□	□□□	□□□	Sides	Captain Games	51	□□□	□□□	□□□
Hybris	Aurora Games	70	□□□	□□□	□□□	Smart 10	Wilson jeu	56	□□□	□□□	□□□
COIN JEUX DE RÔLE											
Colostile	Arkhan Asylum Pub.	72	□□□	□□□	□□□	Snack Match	Blue Orange	56	□□□	□□□	□□□
Hunter : le jugement	Arkhan Asylum Pub.	80	□□□	□□□	□□□	The Number	Repos Production	54	□□□	□□□	□□□
L'anneau unique - Boîte initiation	Edge	81	□□□	□□□	□□□	Trio	Cocktail Games	56	□□□	□□□	□□□
L'appel de Cthulhu - Farce macabre	Edge	81	□□□	□□□	□□□	Books of Time	Pixie Games	66	□□□	□□□	□□□
Mechatron	Arkhan Asylum Pub.	80	□□□	□□□	□□□	Bruxelles 1893 Belle époque	Geek Attitude Games	69	□□□	□□□	□□□
Pax Eflita	Les XII Singes	80	□□□	□□□	□□□	Ca tourne	Lucky Duck Games	66	□□□	□□□	□□□
VOS DÉCOUVERTES											
											



ATALIA ÉTOFFE SA GAMME ET LANCE GO NUTS ! UN JEU ATTRACTIF, OÙ PERSONNE N'EST PASSIF

Atalia - distributeur et éditeur français - propose une sélection attrayante et volontairement restreinte où la qualité et le « petit truc en plus » font toute la différence.

Fidèle à ses idées, Atalia lance ainsi le jeu Go Nuts ! en parfaite adéquation avec les points forts de cette gamme, qui compte déjà deux valeurs sûres : Punto et Gold.

« Des jeux simples d'accès, malins et très interactifs dans de toutes petites boîtes qui tiennent dans le creux de la main, le tout à moins de 9 €. »

Troisième jeu d'une gamme ayant fait ses preuves, Go Nuts ! est lancé en avril 2023.

Dans cet opus, les joueurs incarnent des écureuils qui, bien évidemment, amassent et ramassent des glands, de manière assidue, dans l'objectif de passer l'hiver en toute tranquillité... Mais gare aux « gros-becs », cette race d'oiseaux connue pour piller les réserves de nos braves écureuils.



UN JEU D'AMBiance PAR EXCELLENCE

L'attrait majeur de Go Nuts ! est son interactivité et son rythme. Ainsi, chaque joueur peut continuer à jouer, bien que ce ne soit pas son tour :

1. Le joueur actif lance les 5 dés et compte les glands, les dés faisant apparaître des « gros-becs » sont alors écartés.
2. Après chaque lancé, il est libre de continuer à tenter sa chance, ou de renoncer, en compilant les glands obtenus, qu'il note sur la feuille de score.
3. Le tour prend fin si le joueur n'obtient que des « gros-becs » ce qui entraîne aussi la perte de tous ses glands accumulés pendant ce tour.

Jusqu'ici, c'est du classique me direz-vous. Mais si le joueur n'obtient que des écureuils, le jeu peut prendre une tournure frénétique, déclenchant la phase Go Nuts ! :

1. Le joueur actif continue à lancer les dés non écartés afin d'obtenir des glands
2. Les adversaires, eux, tentent d'obtenir le plus vite possible un chien sur leur dé. Lorsqu'un adversaire réussit à tomber sur la face « chien » de son dé, il crie « Ouaf ouaf ». Une fois que tout le monde a obtenu un chien, le tour prend fin et le joueur actif note le nombre total de glands qu'il a amassé. Un nouveau tour est alors lancé, le premier à obtenir 50 points gagne la partie.

PRISE DE RISQUE, OUI MAIS RIEN N'EST JAMAIS PERDU !

Lancer les dés est un pur jeu de hasard, mais la formule régissant Go Nuts ! permet d'atténuer cela et de satisfaire tout le monde.

D'abord, sa conception reposant sur une mécanique de « stop ou encore » force chaque joueur à une prise de décision pouvant lui être fatale : « est-ce que je m'arrête pour marquer tout de suite ou est-ce que je continue au risque de tout perdre... ? ».



Une gamme complète de jeux « mini » par leur taille, « maxi » par leur entraînement et... à prix malin

Cependant, les éventuels échecs qui peuvent découler de ses choix, sont atténués par la deuxième chance, limitant ainsi les frustrations.

Ensuite, même en tant qu'adversaire, le joueur reste actif en vérifiant que celui qui lance les dés ne se trompe pas et, surtout, en restant sur le qui-vive au cas où une phase de « go nuts ! » survient.

Enfin, proposant l'alternance entre phase calme et posée d'une part, et moment frénétique de l'autre, chaque joueur peut tendre vers le type de sensation qui lui plaît le mieux.

PUNTO LANCE L'AVENTURE DES JEUX MINI

La première partie de Punto, de l'éditeur Suisse Game Factory, a tout de suite enthousiasmé l'équipe d'Atalia qui a, dès lors, tenu à être LE distributeur qui lancerait la version française.

Plus concrètement, Punto est un jeu de cartes pour deux à huit joueurs où l'objectif est d'aligner 4 cartes de sa couleur. La partie se joue en 2 manches gagnantes.

GOLD RENFORCE LA DYNAMIQUE

Du même éditeur, Gold a rapidement ravi Atalia à la différence qu'il s'agit ici d'un jeu de mémoire auquel s'ajoute un côté rusé et sournois, plutôt rare dans le genre.

Incarnant des chercheurs d'or de l'ouest américain, les joueurs, tour à tour, retournent une carte, puis une seconde, dévoilant pépites, chercheurs d'or et... dynamite !

Une fois les cartes retournées, leur valeur et leur symbole donnent lieu à des situations différentes. En toute logique, le joueur gagnant est celui ayant le plus de pépites en fin de partie.

GO NUTS ! CONFIRME LA MISE

Toujours du même éditeur, Game Factory, Go Nuts ! vient brillamment compléter la gamme avec le même ADN que ses prédecesseurs, qui font tout l'attrait de cette collection.

« Une base familière, une interaction forte et un brin retors, ainsi qu'une facilité à être mis en jeu partout et avec n'importe qui. »

AMBITION, QUALITÉ ET COHÉRENCE

Après Punto, bien installé dans le paysage Français, avec environ 35 000 ventes par an, uniquement en surfaces spécialisées, Gold commence à se faire connaître et devrait suivre la même trajectoire. Ainsi, la récente arrivée de Go Nuts ! renouvelle la gamme avec une mécanique et un matériel différent. L'ambition d'Atalia se veut mesurée, mais déterminée.

PIAZZA EMBOÎTE LE PAS

Piazza, un nouveau jeu d'alignement de motifs, aussi malin et addictif que ces prédecesseurs, verra le jour fin 2023, au sein d'une gamme portée par son fleuron, Punto. Chaque nouveau titre poursuit un double objectif : celui d'apporter son lot d'originalité, tout en renforçant la collection de manière cohérente.



À ce titre, un réel travail de collaboration avec l'éditeur original est mis en place, afin de chercher des jeux pouvant se loger dans la petite boîte emblématique tout en restant aussi simples d'accès et malins que les 4 premiers.

Les jeux de la gamme se destinent à tous les publics, à partir de 8 ans, et particulièrement aux familles.



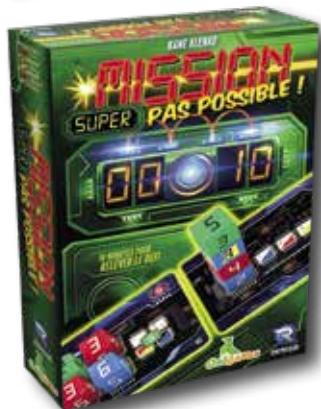
Pour en savoir plus
www.atalia-jeux.com

niouzes//jeux d'ambiance



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

Ambiance !



MISSION SUPER PAS POSSIBLE ! UN JEU EXPLOSIF !

DÉS - TEMPS LIMITÉ - COOPÉRATIF

+ 10 ans — 10 minutes — 2 à 4 joueurs

Une douzaine de bombes va exploser aux quatre coins de votre vaisseau ! Répartissez les cartes de pouvoir personnel, emparez-vous de deux cartes bombes chacun, démarrez le chrono et lancez les dés ! Vite, vite, vite... Vous êtes neuf joueurs ? Pas de problème : combinez avec le jeu *Mission pas Possible !*

Origames
Kane Klenko
Josh Kasper & Chris Ostrowski



NUTTY BUSINESS LES ÉCUREUILS MAFIEUX

CARTES - POUVOIR - MAFIA

+ 10 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs

Accumulez les noisettes, volez celles des autres, protégez les vôtres... dirigez le gang d'écureuils le plus futé. Pour cela, vous révélez une carte et vous activez deux cartes révélées. Votre gang comprend huit spécialistes : contrebandier, voleur, douanier, banquier... et le vacancier qui permet de reprendre ses cartes en main.

studio H
Alain Rivollet
Christine Alcouffe



ambiance

KITES

JOUER DONNE DES AILES

RAPIDITÉ - COOPÉRATIF - ÉVOLUTIF

+ 10 ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs

Matagot
Kevin Hamano
Beth Sobel

Votre spectacle de cerf-volant sera magnifique ! Tous ensemble, vous gérez les sabliers qui représentent les cerfs-volants. Si un sablier se vide : le cerf-volant est tombé et le jeu s'arrête. Vous regardez alors votre score. Les cartes en main limitent vos choix, donc prévenez vos coéquipiers en cas de problème en vue.



avant-première

LES TOITS DE PARIS

VOLEZ LA VICTOIRE !

MAJORITÉ - STOP OU ENCORE - VOLEURS

+ 10 ans — 25 minutes — 2 à 4 joueurs

KYF Edition
Ludovic Maublanc & Christine Alcouffe

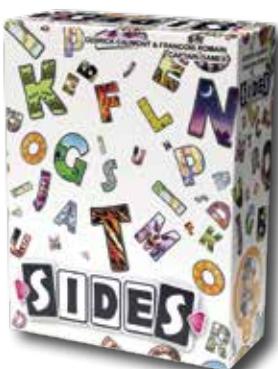
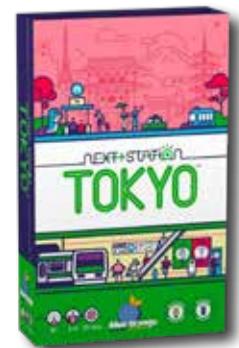
Une petite promenade nocturne sur les toits de Paris ? Bonne idée pour compléter vos collections d'œuvres d'art. Vous révélez une carte. Soit vous décidez de la voler et vous terminez votre tour : petit bras, mais parfois efficace ! Soit vous continuez à révéler des cartes, mais l'inspecteur approche...

NEXT STATION TOKYO MÉTRO, BOULEAU, LUDO

FLIP&WRITE - OBJECTIFS - CONNEXIONS

+ 8 ans — 25 minutes — 1 à 4 joueurs

Blue Orange
Matthew Dunstan
Maxime Morin



SIDES

MOT EN L ? LUDIQUE !

LETTRÉS - ASSOCIATION D'IDÉES - COOPÉRATIF

+ 10 ans — 45 minutes — 2 à 9 joueurs

Captain Games
Cedrick Caumont & François Romain

Deux enquêteurs devinent un mot grâce aux indices fournis par les autres joueurs : les témoins. L'un après l'autre, les témoins donnent un mot qui commence par une des lettres proposées. Ils peuvent retourner leur lettre ou associer deux lettres pour améliorer un indice. Les enquêteurs doivent deviner avant la fin des lettres.

GO NUTS !**UN ÉCUREUIL NOMMÉ DÉDÉ**

DÉS - STOP OU ENCORE - ÉCUREUIL

+ 7 ans - 15 minutes - 2 à 4 joueurs

Lancez les dés, cumulez les glands ! Relancez les dés et hop ! Encore des glands ! Par contre les faces Casse-noisette ne se relancent pas et risquent de vous faire perdre tous vos glands si vous ne savez pas vous arrêter à temps ! Quant aux faces écureuils elles provoquent des lancers de dés frénétiques chez tous les joueurs.

Game Factory
Garrett J. Donner,
Brian S. Spence,
Michael S. Steer
Sam Ward

**HULA HOO !****HAUT LES CERCEAUX !**

CARTES - ÉLIMINATION - VALEURS

+ 8 ans - 10 minutes - 2 à 6 joueurs



Drei Hasen
Jacques Zeimet
Mélanie Garanin

Les animaux jouent au hula hoop. Un joueur pose une carte et demande un cerceau plus haut ou plus bas. Le joueur suivant doit donc poser une carte supérieure ou inférieure. S'il ne peut pas, il est éliminé car son cerceau est tombé. Le poulpe possède tellement de bras qu'il a plusieurs cerceaux et sa carte sert de joker.

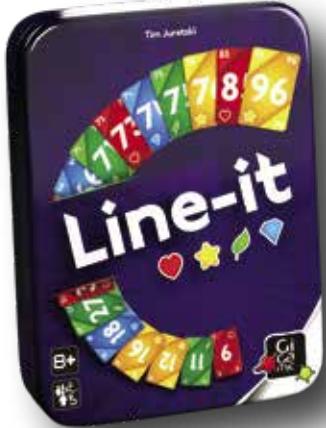
LINE-IT**STRATÉGIE CROISSANTE**

CARTES - PRISE DE RISQUE - NOMBRES

+ 8 ans - 20 minutes - 2 à 5 joueurs

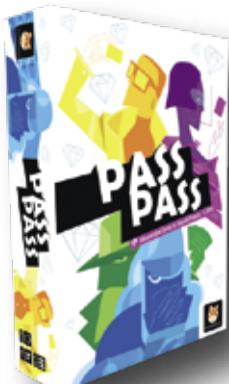
Choisissez vos cartes pour former une ligne croissante ou décroissante. Vous pouvez aussi parier : prenez un bonus 4 si vous pensez que votre ligne va accueillir encore quatre cartes. En cas d'échec, les quatre points sont en négatif. Dès qu'aucune carte ne peut se poser sur votre ligne, vous comptez les points et vous en commencez une nouvelle.

Gigamic
Tim Juretschi
Joey & Grumpy

**PASS PASS****NE PASSEZ PAS À CÔTÉ DE CE JEU**

PLIS - ALLIANCE - ABSTRAIT

+ 8 ans - 25 minutes - 3 à 6 joueurs



Funnyfox
David Paput &
Alexandre Droit
Ulric

Pass Pass est un jeu de plis, dans lequel les joueurs n'ont pas de contrainte de pose : chacun pose une carte puis ils additionnent les valeurs par couleur. La couleur avec le total le plus élevé gagne le pli : les joueurs qui se sont alliés pour poser cette couleur prennent des cartes. Un joueur qui possède les quatre couleurs a un Pass Pass.

CHAMPIONS!

DÉCOUVREZ CHAMPIONS ! LE JEU DES DUELS DÉJANTÉS OÙ S'AFFRONTENT VOS PERSONNAGES PRÉFÉRÉS.

MON BOSS ANGÈLE

FRODON PEPPA PIG

JEFF BEZOS SERENA WILLIAMS

BOOBA BEYONCÉ

ARRIVEREZ-VOUS À PRÉDIRE QUI REMPORTERA TOUS SES DUELS ET SERA COURONNÉ CHAMPION ?

3-8 10+ 30'

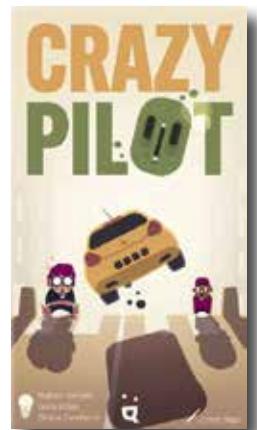
REPOS PRODUCTION

SEA SALT & PAPER**C'EST PLIÉ !**

CARTE - PRISE DE RISQUE - ORIGAMI

+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

Chaque action relève d'un choix stratégique : piocher deux cartes cachées ou une carte visible ? Révéler les paires pour utiliser les bonus immédiats ou attendre ? Défausser une carte qu'un autre joueur va récupérer ou la garder en main ? Et surtout : annoncer une victoire ou juste mettre fin à la manche ?



Bombyx
B. Cathala & T. Rivière
P.-Y. Gallard &
L. Derainne

**CRAZY PILOT**
FONCEZ, FREINEZ, ZOMBIFIEZ...

OBSERVATION - RAPIDITÉ - VOITURE

+ 8 ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs

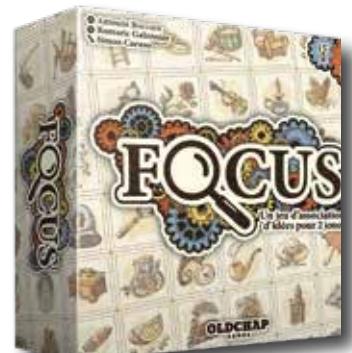
Conduisez votre voiture à travers une ville plutôt étrange : un cheval devant vous ? Contournez-le ! Un géant bloque le passage ? Faites demi-tour ! Un zombie vous sourit ? Criez Zombiiie ! Dans ce jeu d'observation et de vitesse, vous classez vos cartes suivant les obstacles sur la route, mais vite, vite, vite...

THE NUMBER
PLUS HAUT SERA LA CHUTE...

WRITE - PRISE DE RISQUE - ABSTRAIT

+ 8 ans — 15 minutes — 3 à 5 joueurs

Inscrivez secrètement un nombre à trois chiffres. Plus le nombre est élevé, plus vous marquez des points sauf... si un adversaire a un nombre plus petit et qui contient l'un de vos chiffres. Un joueur qui marque souvent des points a moins de choix dans ses chiffres, surveillez le bien pour ne pas inscrire les mêmes !

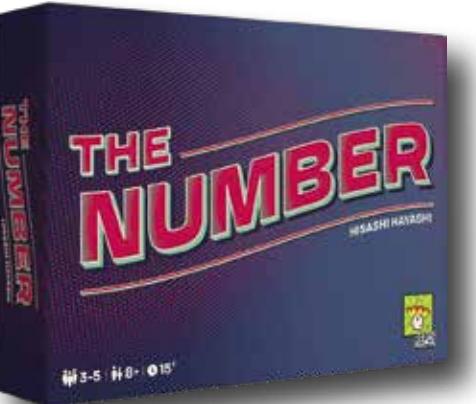
**FOCUS**
UN PETIT DESSIN VAUT MIEUX QU'UN LONG DISCOURS

ASSOCIATION D'IDÉE - DESSIN - COOPÉRATIF

+ 10 ans — 15 minutes — 2 joueurs

Vingt dessins au milieu de la table... En faire deviner un à son partenaire... en silence ! À tour de rôle, les joueurs prennent un dessin, mais il ne doit pas appartenir secrètement à l'autre. Les dessins récoltés donnent des indices sur les dessins à ne pas prendre. Comprenez-vous les secrètes associations de votre partenaire ?

Repos Production
Hisashi Hayashi



Oldchap Games
À. Bocvara &
R. Galonnier
Simon Caruso

SMART 10LE JEU DE QUIZ FUN ET COMPACT
À PASSER ENTRE TOUTES LES MAINS !

1 question, 10 propositions de réponses et tout le monde a sa chance !



14-99 2-8 20 min

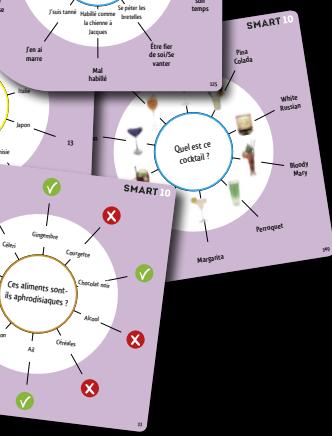
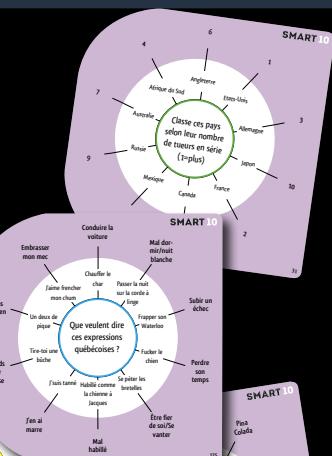


A découvrir sur notre stand Wilson Jeux

SMART 10

Le jeu de quiz décalé !

18-99 2-8 20 min



ambiance

TRIO

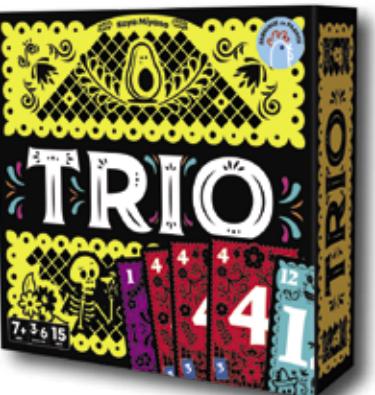
TRIO GAGNANT !

CARTE - MÉMOIRE - ÉQUIPE

+ 7 ans — 15 minutes — 3 à 6 joueurs



Cocktail Games
Kaya Miyano
Laura Michaud



Très simple ! Révélez deux cartes : soit face cachée sur la table, soit la plus forte ou la plus faible d'un joueur. Les deux cartes sont identiques ? Révélez-en une troisième ! Les trois sont identiques ? C'est gagné ! Les cartes différentes sont re-cachées, il faut donc les mémoriser. Une variante permet de jouer en équipe.



SNACK MATCH

LE JEU À AMENER EN PIQUE-NIQUES !

POSE DE TUILES - SIMULTANÉITÉ - CUISINE

+ 8 ans — 10 minutes — 1 à 9 joueurs



Blue Orange
David Amorin
Simon Douchy

NOUVELLE GAMME

Ouvrez & jouez !

ALLIE GATOR

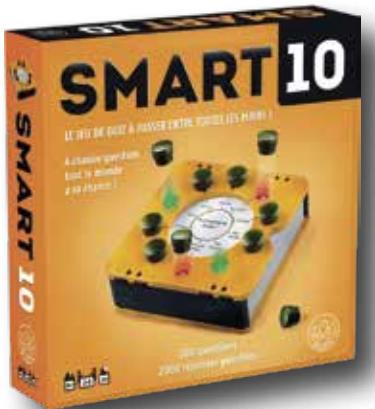
RÈGLES AU MINIMUM, FUN AU MAXIMUM !

SMART 10

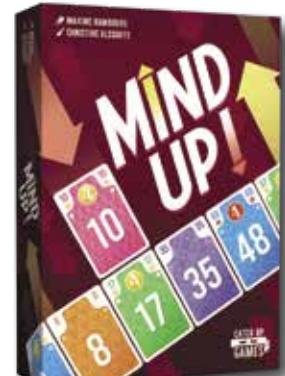
SAVOIR QUE L'ON NE SAIT PAS...

CONNAISSANCES - STOP OU ENCORE - ÉQUIPE

+ 14 ans — 20 minutes — 2 à 8 joueurs



Pour chaque thème, dix questions sont proposées. A tour de rôle, les joueurs donnent une réponse pour obtenir un point. L'important est de savoir s'arrêter, car une mauvaise réponse annule tous ses points du thème. Il est possible de jouer en équipe : choisissez votre question et entendez-vous sur la réponse jusqu'à la victoire !



MIND UP !

LA BONNE VALEUR DONNE LA BONNE COULEUR

CARTES - OBJECTIFS - ABSTRAIT

+ 8 ans — 20 minutes — 3 à 6 joueurs



Catch Up Games
Maxime Rambourg
Christine Alcouffe



Au centre, autant de cartes que de joueurs... Les joueurs sélectionnent une carte de leur main tous en même temps. Révélez : si vous avez la plus petite valeur, prenez la carte du centre de la plus petite valeur, et ainsi de suite. Collectionnez les couleurs qui vous rapportent le plus de points et surveillez les objectifs.

www.iello.com

SUIVEZ-NOUS !

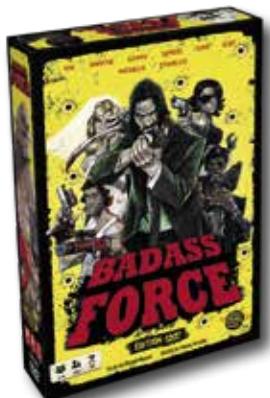


ROLL'N BUMP**LANCER GAGNANT**

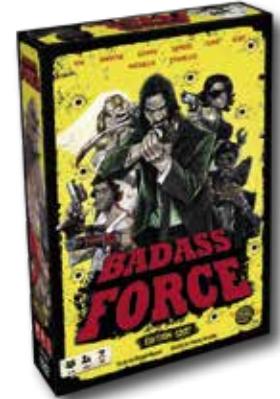
DÉS - CARTES - COLLECTION

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs

Répartissez vos dés sur les cartes pour tenter de les gagner, mais si vos adversaires réalisent de meilleures combinaisons, les cartes seront pour eux. Utilisez aussi vos dés pour gagner le dé blanc et augmenter votre stock de dés. Emparez-vous des cartes de même couleur pour cumuler les points.



Gigamic
Louis-Nicolas Dozois
Bernard Cabarrou

**BADASS FORCE****LE TRUAND, LA BRUTE ET... LE TRUAND**

CARTES - BLUFF - FLINGUE

+ 14 ans — 45 minutes — 3 à 6 joueurs

Don't Panic Games
Ghislain Masson
Evgeny Yurichev



Lancez les dés pour gagner des munitions...ou pas ! Tirez sur un adversaire puis jetez votre arme, mentez sur votre rôle pour utiliser ses pouvoirs, mais ne vous faites pas prendre, accusez vos adversaires.... Achevez tous les personnages d'un ennemi pour le faire passer en mode Vengeance et faire exploser les règles.

GARDENERS**UN JARDIN FOU, FOU, FOU !**

PLACEMENT DE TUILES - VITESSE - COOPÉRATIF

+ 10 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

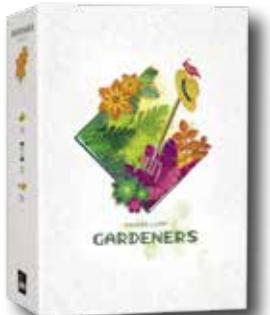
Le roi souhaite un jardin bien précis, mais il change tout le temps d'avis ! Durant le temps du sablier, les joueurs posent des morceaux de jardin, ou en retirent pour correspondre à leur objectif caché. Dès que l'objectif est réalisé, le joueur le révèle. Construire et reconstruire pour réaliser un maximum d'objectifs dans les temps.

**CHEESE MASTER**
UN FROMAGE DE PLUS EN MOINS

OBSERVATION - RAPIDITÉ - CHAÎNE ALIMENTAIRE

+ 8 ans — 10 minutes — 2 à 8 joueurs

Niveau facile : lancez trois dés, comptez les fromages, ne soyez pas le dernier à donner la réponse. Niveau normal : si un dé montre une souris, il faut compter un fromage de moins. Mais une face avec un chat fait fuir la souris avant qu'elle mange son fromage. Niveau très difficile : on ajoute un chien, le roi souris et l'aubergiste !



iello
Johan Benvenuto &
Alexandre Droit
Biboun

Tim Juretzki

**Line-it**

Du 1^{er} au 31 juillet,
1 boîte métal achetée :



-25%
sur la 2^e



-50%
sur la 3^e

Constituez la ligne parfaite !

Line-it, le nouveau jeu de cartes de l'été, est arrivé dans la gamme boîte métal de Gigamic. Ayez le bon timing pour fermer vos lignes et guettez les jackpots pour faire le max de points !



**Disponible
dès cet été !**



CHAMPIONS ! LES ÉLECTIONS DU RIRE

DRÔLE - MAJORITÉ - CÉLÉBRITÉS

+ 10 ans — 30 minutes — 3 à 8 joueurs

Huit célébrités participent au grand tournoi : elles s'affrontent sur des thèmes délirants. Par exemple qui préfère la pizza à l'ananas entre Elvis ou Mamy ? Ou qui bave le plus entre Dracula et Marilyn ? Les joueurs votent jusqu'à élire l'ultime Champion ! Était-ce votre préféré depuis le début ?

**BUURN****ÇA VA PIQUER !**

RAPIDITÉ - COLLECTION - ENCHÈRES

+ 10 ans — 40 minutes — 3 à 5 joueurs

Pour réaliser de bons plats, il faut de bons ingrédients ! Collectionnez donc les cartes moutarde, piment, citron, mais aussi cactus, explosifs... Les enchères se gagnent à la rapidité : le joueur qui s'empare du totem peut acheter des cartes. S'il attend, le prix va baisser, mais un autre risque de le devancer.

HIGH SCORE LES DÉS STRATÈGES

DÉS - DÉFIS - ABSTRAIT

+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs

La règle change à chaque manche : vous relancez tous vos dés ou que ceux que vous souhaitez, jusqu'à trois lancers ou jusqu'à quatre, la spirale vaut zéro ou moins cinq.... Même le scoring change : on compte tous les dés ou que les paires ou que les triplets.... Exploitez au mieux les règles de la manche pour marquer le plus haut score.

VOTEZ POUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS

et participez au tirage au sort pour gagner de nombreux jeux !

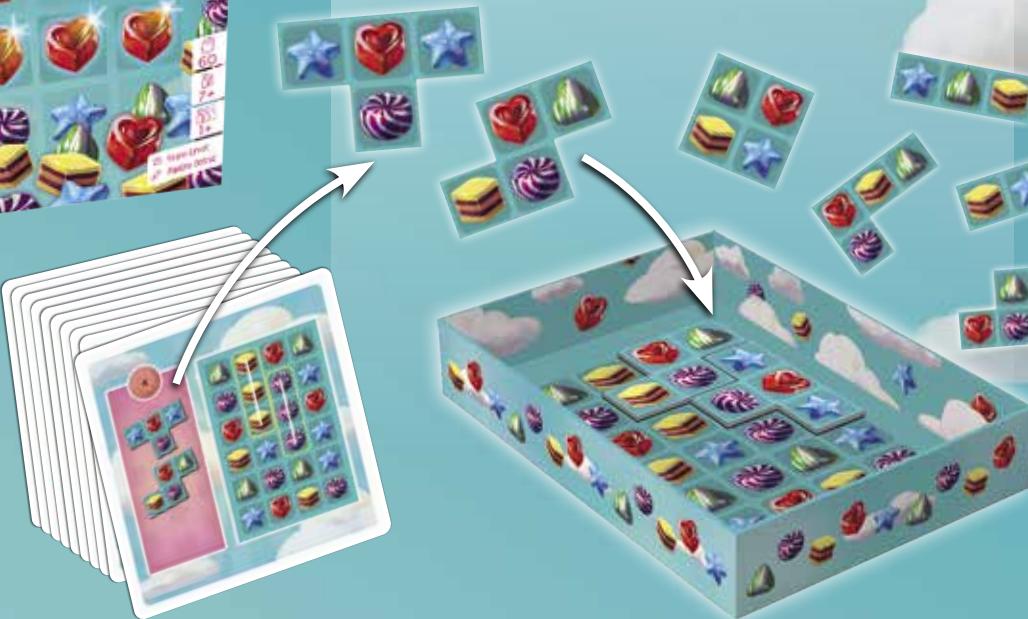
akiltour!?



Repos Production
Sébastien Pauchon, Grégoire Largay & Franck Crittin

LOGIC

Le Logic de l'été !



**Malin pour les enfants,
amusant pour les adultes !**

- Placez les pièces sur la grille pour reproduire les séries de 3 bonbons.
- Trouvez la seule solution possible.
- 60 niveaux à la difficulté croissante.



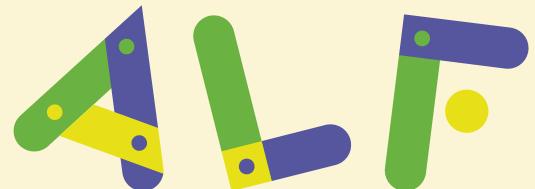
Sortie octobre !

Par Yoann Levet,
l'auteur de
Turing Machine

Retrouver gratuitement tous les jours de nouveaux défis sur :
defilogic.bankiiiz.com

BANKIIIZ EDITIONS

Et si on allait à la ludothèque ?



Association
des Ludothèques
Françaises

La ludothèque, c'est l'endroit où l'on range ses jeux... Mais c'est aussi un équipement de proximité qui propose ses services et met en place des actions pour les joueurs.euses !



Fête mondiale du Jeu à Laval, 2023

Devinette : dans quel type de lieu un bébé de six mois, une bande d'ado, un couple de passionné.es de jeux et une personne âgée isolée peuvent-ils tous passer en même temps une super après-midi. Réfléchissez bien, il n'y en a pas tant que ça. Ce qui est sûr, c'est que la ludothèque en fait partie.

Quand elles sont apparues en France il y a 50 ans, les ludothèques étaient surtout des lieux destinés aux enfants. Il faut dire qu'à l'époque, le jeu de société pour adulte était vraiment une niche minuscule (on parle d'une période où le *Trivial Pursuit* n'existe pas et *Donjons & Dragons* non plus !). Mais depuis, ces structures ont pris la vague du jeu de société contemporain et diffusent ces nouvelles pratiques ludiques auprès des publics qui en sont parfois éloignés. Aujourd'hui, le jeu de rôle

arrive également en ludothèque, avec une offre de formation pour le personnel et un partenariat conséquent avec l'éditeur Les XII Singes. De même pour le jeu vidéo, avec l'ambition d'amener les ados vers autre chose que *Fortnite* et *Roblox* (les ludothécaires aiment les défis).

Les bonnes raisons d'aller en ludothèque

Pour le parent joueur, la ludothèque présente un intérêt évident : on peut laisser son enfant jouer à l'épicerie ou aux Playmobil tout en lisant les règles du dernier *Cathala*, voire en entamant un début de partie avec un autre parent, en espérant que les ludothécaires ne diront rien. Du point de vue de l'enfant de parent joueur, l'intérêt est encore plus flagrant. Il ou elle pourra profiter du fait que le parent a trouvé des petits camarades pour jouer à des jeux de son âge, sans qu'on essaye

Les ludothécaires aiment les défis



Accueil à la ludothèque

Photo Remi Arbeau

Une partie de Maître Renard

Animation en extérieur, LudoPlanète

de lui apprendre les règles de *Terraforming Mars* à deux ans et demi.

Au-delà de la possibilité d'essayer de se débarrasser de ses enfants et de rencontrer d'autres joueurs.euses, la ludothèque donne aussi la possibilité d'accéder à un fonds de jeux important sans être obligé de les acheter tous, et sans devoir agrandir sa maison pour stocker les boîtes. Dans une perspective écologique de consommation raisonnée, le fait de pouvoir découvrir les jeux et s'assurer qu'ils nous plaisent avant de les acheter présente un avantage indéniable.

Encore plus intéressant, beaucoup de ludothèques proposent un service de prêt de jeu. Emprunter un jeu vous permettra en effet de faire tout ce que vous n'avez jamais pu faire avec vos propres jeux, comme manger des chips au guacamole en manipulant des cartes non-sleevées, s'amuser à perdre des pièces, sauter à pied joint sur la boîte, ou encore rembourser le prix du jeu auprès de votre ludothèque préféré.e.

Promouvoir les cultures ludiques

Outre l'accueil des petits et des grands, la mission des ludothèques est aussi de diffuser la culture ludique, ou plutôt les cultures. Car en effet, le jeu aujourd'hui ce ne sont pas seulement les pratiques de jeu de société contemporain, mais aussi les jeux traditionnels de tous lieux et toutes époques, les cultures enfantines, ou encore les jeux populaires comme les dominos ou la belote.

Pour cela les ludothèques mettent régulièrement en place des actions de valorisation. La plus importante est la Fête mondiale du Jeu, qui, comme son nom le laisse entendre, a lieu chaque année au mois de mai dans une quarantaine de pays de tous les continents. En France, l'événement est coordonné

par l'ALF et rassemble plusieurs dizaines de milliers de participants autour des ludothèques de tout le territoire.

Les ludothèques ont également leur prix ludique annuel. Qui ne l'a pas aujourd'hui ?, me direz-vous. Sauf que la Sélection des Ludothécaires a la particularité de primer non seulement des jeux de société,

mais aussi des jouets ou d'autres types de jeux (de construction, par exemple), ce qui est beaucoup plus inhabituel.

Enfin, certaines ludothèques portent des actions mettant en avant le travail des auteurs et des illustrateurs.trices. Le festival CreaGames, porté par le Centre Ludique de Boulogne-Billancourt, est ainsi l'un de plus anciens et des plus fameux concours de création de jeu. Plus récemment, le festival Ludissyme, organisé en partenariat avec le Musée de la Carte à jouer d'Issy-les-Moulineaux, s'est développé

avec l'objectif de promouvoir le processus de création en invitant des professionnel.les et en réalisant des expositions.

Emprunter un jeu vous permettra de faire tout ce que vous n'avez jamais pu faire avec vos propres jeux.

Trouver sa ludothèque

Maintenant que vous êtes convaincu.e de l'intérêt des ludothèques, vous allez évidemment vouloir vous précipiter vers la plus proche de chez vous. Pour cela, il faut savoir que les ludothèques ne sont pas toujours des équipements indépendants, et qu'elles peuvent aussi se

trouver dans des médiathèques, des maisons de quartiers, des centres sociaux, etc.

Pour trouver la ludothèque la plus proche de chez vous, rendez-vous sur le site de l'ALF à l'aide du QR-Code ci-joint.



niouzes//connaisseurs



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 !

Connaisseurs

WOODCRAFT

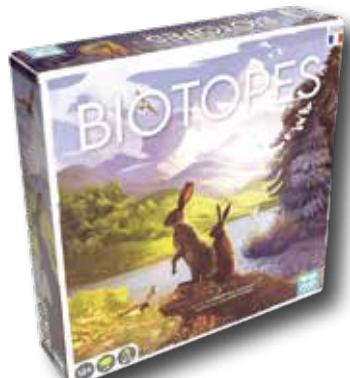
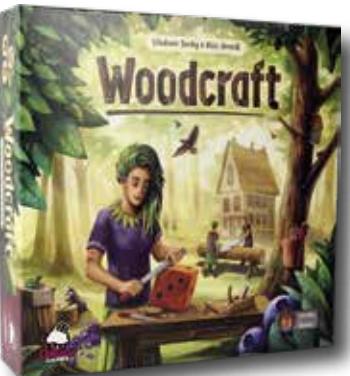
FAITES FEU DE TOUT BOIS

GESTION - AMÉLIORATION - NATURE IMAGINAIRE

+ 14 ans — 60/120 minutes — 1 à 4 joueurs

Avec l'aide des lutins, réalisez des objets en bois à échanger contre des myrtilles. Les dés représentent le bois : plantez-le pour le faire croître, coupez-le pour obtenir deux dés plus petits, collez-le... Choisissez l'action pour améliorer votre atelier ou vendre du bois et à la fin posséder plus de noisettes que les autres joueurs.

Intrafin
Ross Arnold & Vladimír Suchý
Michal Peichl



BIOTOPES

LES CUBES C'EST LA VIE !

CONTRÔLE DE TERRITOIRES -
BAG BUILDING - NATURE

+ 12 ans — 90 minutes — 1 à 5 joueurs

La vie des plantes et des animaux dépend de leur écosystème. Vous développez le vôtre pour qu'il soit le meilleur ! Sur le plateau, vous vous étendez et volez des territoires à vos adversaires. Vos cartes accueillent des cubes tirés de votre sac pour représenter la matière organique de vos sols ainsi que vos populations animales.

Palladis Games
Sébastien Castano
Alizée Favier

connaisseurs

PETITS PEUPLES

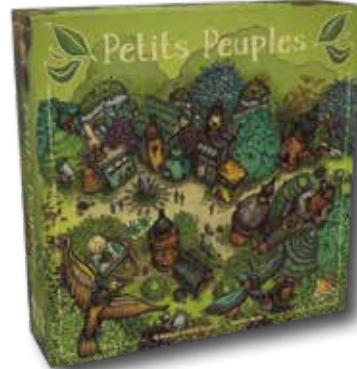
... ET GRANDES CONSTRUCTIONS

CONSTRUCTION - OBJECTIFS - MAJORITÉS

+ 10 ans — 60 minutes — 2 à 4 joueurs

Un jardin en friche et hop... les petits peuples investissent les lieux ! Chaque peuple construit ou agrandit un bâtiment à tour de rôle pour réaliser des objectifs et gagner des majorités. Original et stratégique : le joueur en cours définit le prochain lieu de construction ainsi que le prochain joueur.

Bombyx
Nathalie &
Rémi Saunier
Maxime Morin



DOGGERLAND

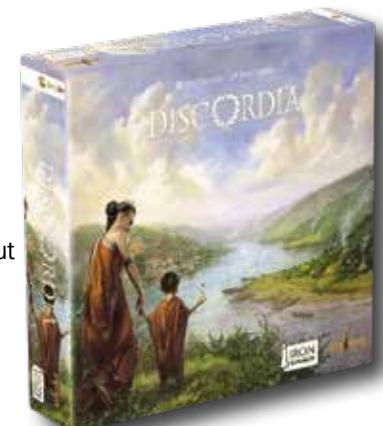
DANS UN PASSÉ TRÈS LOINTAIN...

GESTION DE RESSOURCES - PLACEMENT D'OUVRIER - PRÉHISTOIRE

+ 14 ans — 30 minutes / joueur — 1 à 4 joueurs

Super Meeple
Laurent Guibert & Jérôme Daniel
Snowrchoff
Emmanuel Roudier & Yvan Villeneuve

Placez vos meeples judicieusement pour ramener de la nourriture, fabriquer des fourrures pour survivre au froid, procréer... puis évoluez jusqu'à construire un lieu de culte et peindre une fresque. En découvrant de nouveaux territoires à exploiter, vous avancez vers la victoire, avec l'aide de votre Shaman.



DISCORDIA

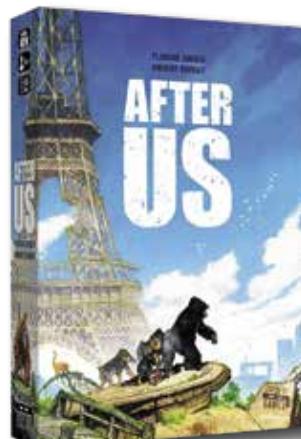
LE TRAVAIL C'EST LA VICTOIRE

DÉVELOPPEMENT - GESTION - ANTIQUITÉ

+ 14 ans — 60/90 minutes — 1 à 4 joueurs

L'objectif est très original : se débarrasser de tous ses meeples. Pour cela il faut les mettre au travail : pêcher, construire, partir à la guerre... Mais à la fin du tour, de nouveaux meeples arrivent, attirés par votre (trop) belle cité. À vous d'obtenir des bonus, de grimper sur les pistes pour gérer vos flux de meeples.

Sylex
Bernd Eisenstein
Lukas Siegmon



AFTER US

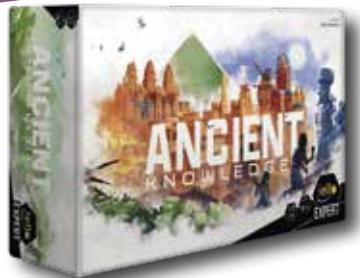
SOYEZ MALIN COMME UN SINGE

DECK BUILDING - SIMULTANÉITÉ - POST APOCALYPTIQUE

+ 12 ans — 40 minutes — 1 à 6 joueurs

Catch up Games
Florian Sirieix
Vincent Dutrait

Dans ce monde dévasté, vous développez une intelligence collective au sein de votre tribu. Piochez quatre cartes-singes de votre deck et assemblez-les au mieux pour gagner des ressources, des points ou autres avantages. Ensuite, vous pouvez recruter un nouveau singe pour améliorer votre deck. Continuez ainsi jusqu'à la victoire.



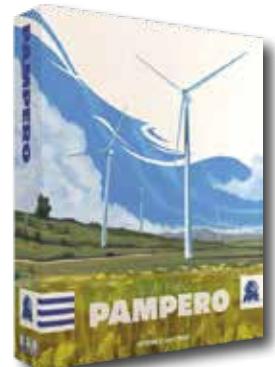
avant-première

ANCIENT KNOWLEDGE**CARTES - CONSTRUCTION - ARCHÉOLOGIE****+ 10 ans - 60 minutes - 2 joueurs**

Illustre bâtisseur, vous construisez les pyramides d'Égypte ou la cité de Babylone. Mais à chaque tour vos réalisations vieillissent jusqu'à tomber en ruine. Ces ruines rapportent des points, mais les jetons de Savoirs Perdus en fond perdre. Débarrassez-vous de ces jetons, par exemple en jouant une carte connaissance !

**ÇA TOURNE
C'EST DANS LA BOÎTE !****RÔLE PERSONNEL - PLACEMENT DE DÉS - COOPÉRATIF****+ 10 ans - 45/90 minutes - 1 à 4 joueurs**

Réaliser un film vous fait rêver ? Alors, lancez-vous ! Vous êtes une équipe de tournage confrontée aux problèmes habituels : réglage des lumières, prise de son, fabrication du décor... Tournez vos scènes dans les temps avant la fin du budget. Placez judicieusement les dés pour réaliser un chef-d'œuvre ou le navet absolu !



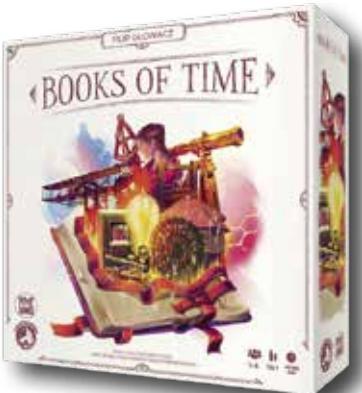
avant-première

PAMPERO**ÉNERGIE LUDIQUE RENOUVELABLE****GESTION - OBJECTIFS - DÉVELOPPEMENT****+ 12 ans - 60/240 minutes - 1 à 4 joueurs**

L'Uruguay se lance dans l'énergie renouvelable à grande ampleur. Posez une carte sur votre plateau pour choisir votre action : par exemple, déplacez votre bulldozer, ou celui d'un adversaire, à travers le pays pour ériger une éolienne. Mais vous devrez payer ! Allez-vous vous endetter ? Le plus riche gagne la partie...

**BOOKS OF TIME
UN MONDE DE LIVRES****RESSOURCES - OBJECTIFS - LIVRES****+ 14 ans - 60 minutes - 1 à 4 joueurs**

Racontez votre civilisation dans vos trois livres : commerce, sciences et industrie. À votre tour, ajoutez de nouvelles pages à vos livres ou activez les pouvoirs des pages ou fermez vos livres pour récupérer des ressources. Écrivez les pages dans le bon ordre pour valider vos objectifs.



Iello
 Rémi Mathieu
 Pierre Ples, Adrien Rives & Emilien Rotival

**VOUS SOUHAITEZ OUVRIR
UNE BOUTIQUE ?**

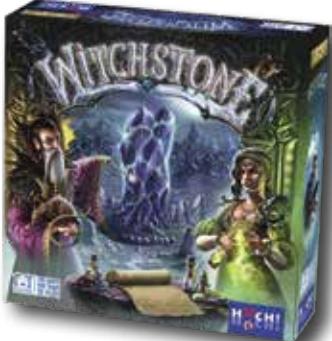
**TRAVAILLER DANS
UN UNIVERS LUDIQUE ?**



REJOIGNEZ L'AVENTURE

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





WITCHSTONE PIERRE MAGIQUE AU POUVOIR LUDIQUE

PLACEMENT - OPTIMISATION - MAGIE

+ 12 ans — 60 à 90 minutes — 2 à 4 joueurs

Comme tous les siècles, la pierre des sorcières a besoin du rituel pour se régénérer. Vous placez vos sorts stratégiquement dans votre chaudron pour optimiser vos actions : activer des chemins énergétiques, réaliser des prophéties, se déplacer sur le pentacle... À vous de prouver le pouvoir de votre clan !

Huch!
Martino Chiachiera & Reiner Knizia
Mariusz Gądzela



avant-première

PLANET UNKNOWN

LE JEU QUI DONNE LA FORME

POLYOMINOS - SIMULTANÉTÉ - TERRAFORMATION

+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 6 joueurs

L'avenir de l'humanité dépend de vos choix : terraformez votre planète avant la fin de notre Terre. Le joueur avec la planète la plus accueillante l'emporte. Tous en même temps, les joueurs choisissent une tuile en fonction de sa forme et de ses terrains. Ils la placent sur leur planète et montent sur des pistes de ressources et de bonus.



NEW EDEN PLONGEZ DANS L'UNIVERS LUDIQUE

ENCHÈRE - DÉVELOPPEMENT - SURVIE

+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 4 joueurs

La Terre a disparu sous les eaux ! Vous développez New Eden, la citée sous-marine qui puise ses faibles ressources de l'eau chaude volcanique. Vous récupérez des cartes pour améliorer les différents quartiers en envoyant des sous-marins les activer. Mais tout cela utilise de l'énergie qui épouse la citée... À vous de trouver l'équilibre.

Schmidt
Benjamin Schwer
Dennis Lohausen



avant-première

BEAST

NE CHERCHEZ PAS LA PETIT'BÊTE

DRAFT - POUVOIR PERSONNEL - ASYMÉTRIQUE

+ 14 ans — 30 minutes/joueur — 2 à 4 joueurs

Dans ces contrées sauvages, rode une bête...elle mange les troupeaux, mais aussi les colons ! Des chasseurs partent à sa poursuite, au risque de leur vie. Le joueur qui incarne la bête se déplace furtivement sur le plateau ; il tue les animaux et les humains pour gagner en force. Les chasseurs se coordonnent pour le débusquer.



Don't Panic Games
Aron Midhall, Elon Midhall & Assar Pettersson
Aron Midhall

avant-première



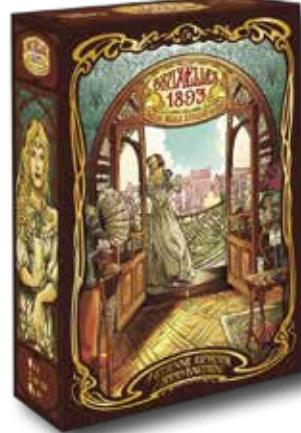
BRUXELLES 1893 : BELLE ÉPOQUE

SOYEZ L'ARCHITECTE DE VOTRE VICTOIRE !

GESTION - POSE D'OUVRIERS - ART NOUVEAU

+ 14 ans — 50/125 minutes — 2 à 5 joueurs

La capitale belge à l'époque de l'Art Nouveau se dote de magnifiques bâtiments. A vous de les concevoir, récupérer les matériaux, engager les ouvriers... Parmi les mécaniques, la plus originale est une pose d'ouvriers entraînant une majorité. Cette nouvelle version du classique Bruxelles 1893 contient directement une extension.



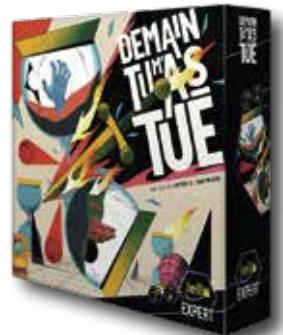
Geek Attitude Games
Étienne Espremian
Ammo Dastarc

DEMAIN TU M'AS TUÉ

... MAIS HIER JE GAGNERAI

DÉPLACEMENT - ÉVOLUTIF - VOYAGE TEMPOREL

+ 14 ans — 30 minutes — 2 joueurs



LE CLAN DES LOUPS

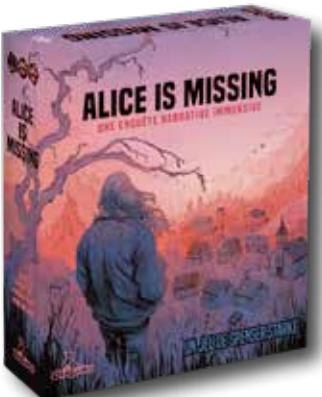
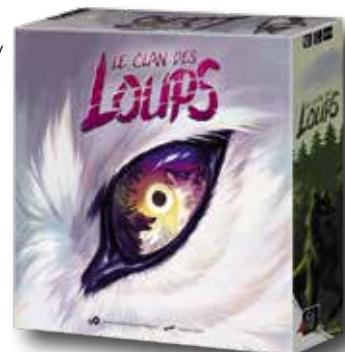
MENEZ LA MEUTE À L'ANTRE !

RETOURNEMENT DE TUILE - AMÉLIORATION
CONTRÔLE DE TERRITOIRE

+ 14 ans — 60 minutes — 2 à 5 joueurs

Grâce à un original système de retournement de tuiles, vous dirigez vos loups pour prendre le contrôle de territoires. Par exemple : une de vos six tuiles représente la forêt, vous la retournez pour déplacez vos loups vers de la forêt. En construisant des tanières et des antres, vous débloquez des bonus sur votre plateau personnel.

Pandasaurus Games /
Gigamic
Clarence Simpson &
Ashwin Kamath
Pauliina Linjama



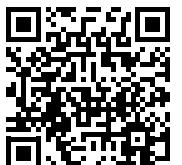
ALICE IS MISSING L'HISTOIRE VOUS APPARTIENT

TEMPS LIMITÉ - ENQUÊTE - IMMERSIF

+ 16 ans — 120/180 minutes — 3 à 5 joueurs

Incarnez les proches d'Alice qui s'inquiètent pour elle. Vous enquêtez tous ensemble pour résoudre le mystère, malgré vos petits secrets personnels. A chaque partie vous découvrez des vérités différentes, de nouveaux suspects, des lieux étranges... Partagez vos doutes avec vos compagnons, mais en silence, uniquement par SMS...

Origames
Spenser Starke
Caleb Cleveland &
Julianne Griep





HYBRIS : DISORDERED COSMOS DEVENEZ LE DIEU DES DIEUX

POSE D'OUVRIER — COMBATS — MYTHOLOGIE

+ 14 ans — 60/150 minutes — 1 à 4 joueurs

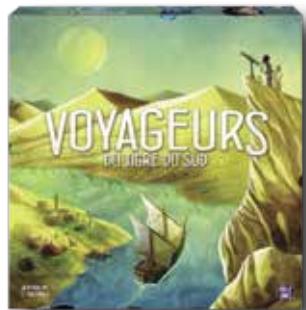
En toute modestie, vous êtes un dieu et vous allez le prouver à vos adversaires ! Vous programmez la destination de vos héros pour obtenir les bienfaits d'un lieu, par exemple l'Olympe ou les Enfers, s'il y a encore de la place. Il vous faudra souvent vous battre, mais aussi descendre sur Terre pour convertir les mortels.

PAGAN — LE DESTIN DE ROANOKE UN JEU ENSORCELANT

DECK — ASYMÉTRIQUE — DUEL

+ 12 ans — 60 minutes — 2 joueurs

Les habitants du village subissent le duel qui affronte la sorcière au chasseur de sorcières. Celle-ci a pris l'apparence d'un villageois. Le chasseur cherche à la brûler, mais il se trompe parfois de villageois. La sorcière veut accomplir un rituel pour charmer tout le village. Chacun avec son deck et ses actions propres peut l'emporter.



VOYAGEURS DU TIGRE DU SUD À LA DÉCOUVERTE D'UN MONDE LUDIQUE

POSE DE DÉ — POSE D'OUVRIER — MOYEN-ORIENT

+ 12 ans — 60/90 minutes — 1 à 4 joueurs

Scientifiques, vous souhaitez cartographier le pays autour de Bagdad. À la gauche de votre plateau, vous rangez les cartes paysages terrestres, à droite les cartes maritimes. En y posant vos dés, vous pourrez déclencher des pouvoirs. Au-dessus, vous placez les cartes du ciel, pour obtenir des points de fin de partie.

CARAL ELLE JOUERA LA CARTE LAMA ALPAGA DE CARAL

CONSTRUCTION — RESSOURCES — ANTIQUITÉ

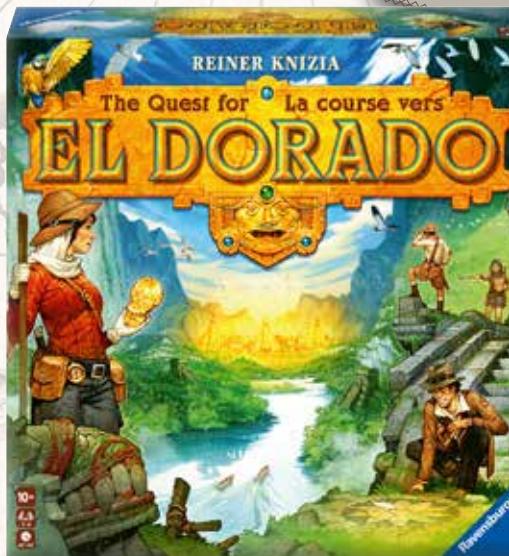
+ 12 ans — 60/90 minutes — 2 à 4 joueurs

Votre famille participe à la construction de la plus vieille cité des Amériques. Elle se déplace devant l'architecte pour réaliser une action : récupérer des pierres, obtenir des alpagas, activer la construction. Elle pourra aussi piocher des cartes pour obtenir des bonus ou les offrir en sacrifice. Le jeu contient des modules optionnels.



- Aurora Games Studio
- Damien Chauveau
- Damien Chauveau, Luc-David Garraud, Stefano Collavini

Une course effrénée vers la mythique cité d'Or



DECKBUILDING



Un trésor de Reiner Knizia
illustré par Vincent Dutrait

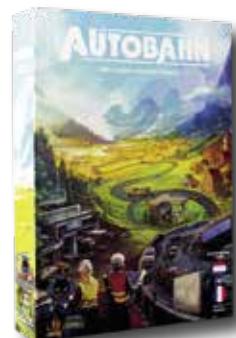
Ravensburger

FULL MOON**RAT, CORNEILLE, CRAPAUD SONT VOS AMIS POUR LA VIE.**

PLACEMENT - OPTIMISATION - EXTENSION

+ 12 ans — 60 à 90 minutes — 2 à 4 joueurs

Cette extension de Witchstone propose du matériel supplémentaire, telles des figurines de grands maîtres à placer sur leurs tours. Elle offre aussi deux nouveaux modules dont : la Puissance de la Pleine Lune dont les rayons activent de nouveaux pouvoirs. Vous les utilisez avec l'aide de votre familier adoré.

**AUTOBAHN****L'AUTOROUTE DE LA VICTOIRE**

GESTION DE CARTES - CONSTRUCTION - RÉSEAUX

+ 14 ans — 60/150 minutes — 1 à 4 joueurs

Les autoroutes allemandes sont votre terrain de jeu : construisez les routes pour relier les villes, placez des pompes à essence, faites rouler vos camions, gérez le conseil d'administration.... Un jeu complet pour diriger efficacement l'Autobahn. Choisissez votre carte et placez là sur l'action que vous souhaitez réaliser.

LA CATHÉDRALE ROUGE : RECRUTEURS
FACILE DE RECRUTER DES JOUEURS

RESSOURCES - MAJORITÉ - EXTENSION

+ 10 ans — 80 minutes — 1 à 4 joueurs

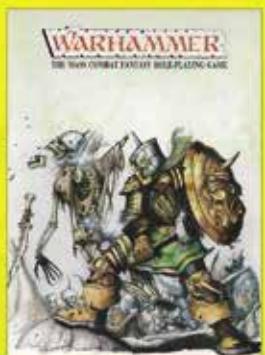
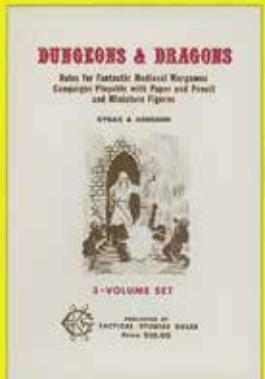
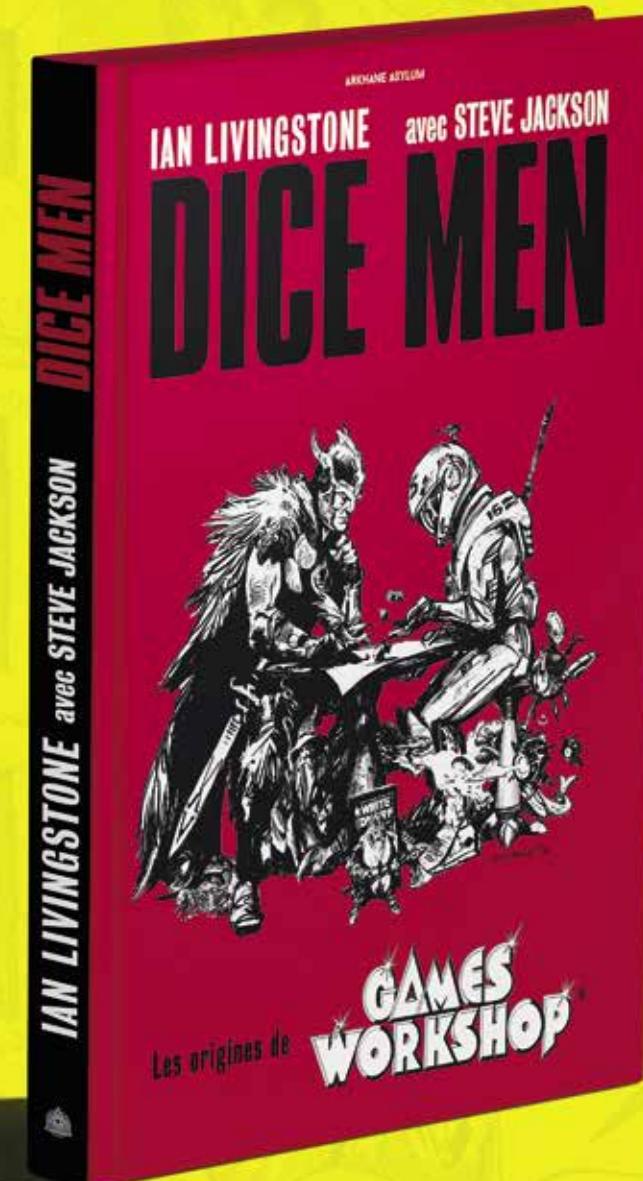
La construction de la Cathédrale Rouge prend de l'ampleur : vos recruteurs parcourent la Russie à la recherche des meilleurs spécialistes qui offrent des bonus pour l'activation du dé noir mais donnent aussi des points. Nouvelles guildes, nouveau dé, nouveaux plateaux, nouveaux meeples... Cette extension à la taille du jeu de base !

VOTEZ POUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS
et participez au tirage au sort pour gagner de nombreux jeux !

akiltour?



Huch!
Martino Chiachiera & Reiner Knizia
Mariusz Gandel



DÉCOUVREZ LA FABULEUSE AVENTURE DE IAN LIVINGSTONE ET STEVE JACKSON

LES CRÉATEURS DE

GAMES WORKSHOP® ET

FSF
FIGHTING FANTASY

les jeunes éditeurs

Avant de devenir des éditeurs reconnus par tous les joueurs, la plupart des « Grands » éditeurs ont commencé un jour par un tout premier jeu, souvent auto-édité, et par un petit stand dans leurs premiers salons. Aujourd’hui l’auto-édition est facilitée par l’utilisation des plates-formes participatives qui permettent d’aider à la constitution du budget de départ pour lancer la production du premier jeu.

Nous vous invitons à découvrir plusieurs de ces jeunes éditeurs qui se sont lancés dans l’aventure ludique avec passion et dont vous pouvez découvrir les jeux qu’ils vous proposent et discuter directement avec eux de leurs projets. Faites leur bon accueil et suivez-les au fil des ans !

TRICKY DICE ÉDITION VOUS PRÉSENTE PARC NATUREL

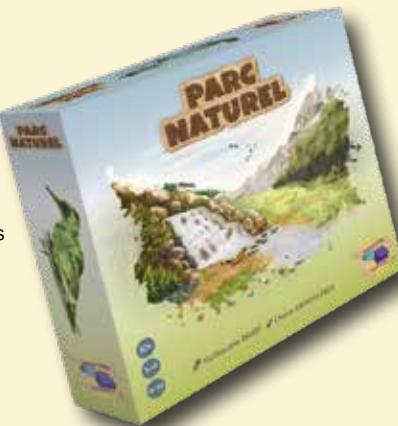
BIODIVERSITÉ - GESTION - PARC NATUREL

+ 10 ans — 45 à 90 minutes — 1 à 4 joueurs

Vous devez vous occuper d’un nouveau parc naturel et découvrir les espèces qui y vivent, accueillir et satisfaire les visiteurs. Mais attention à la biodiversité, certaines espèces exotiques deviennent envahissantes. Réussirez-vous à endiguer leur propagation avant qu’il ne soit trop tard ? Découvrez plus de 50 espèces sauvages en vous confrontant aux difficiles choix d’un bon gestionnaire !



Guillaume Body
Claire Gravelines



LES ÉDITIONS TARANIS VOUS PRÉSENTENT KORIUM

GESTION DE MAIN - DECK - POUVOIRS

+ 10 ans — 45 minutes — 2 à 4 joueurs

Prenez les rênes d’une des quatre civilisations pour assurer votre suprématie. Choisissez-vous de poser votre carte sur la ligne de front pour attaquer ou en soutien pour profiter de son bonus ? Déplacez une carte, attaquez un adversaire... mais assurez-vous d’avoir le plus de valeurs sur vos cartes à la fin de la manche !

INFORIA VOUS PRÉSENTE LES HÉROS DU SANG

POUVOIR PERSONNEL - COOPÉRATIF - ENGAGÉ

+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs

Comment encourager le grand public à donner son sang ? En lui faisant comprendre la nécessité de donner régulièrement à l’aide d’un jeu réaliste. Les joueurs incarnent des donneurs de différents groupes sanguins et niveaux de plaquettes. Certains mois ils ne peuvent pas donner alors il faut s’entendre pour que le stock ne soit jamais vide.

Boris Tchorbadjian
Maria Mestre



les jeunes éditeurs

COLLECTIVE ADVENTURE VOUS PRÉSENTE ROLETIME : LA PLAINE DES BOURDONNEMENTS

JEU DE RÔLE - ÉCO-CONCEPTION - COOPÉRATIF

+ 10 ans — 60 minutes — 3 à 7 joueurs

Vous avez l’âme d’une coccinelle roublarde ou d’un papillon musicien ? Ce jeu est fait pour vous ! Incarnez un insecte prêt à sauver la biodiversité dans cette aventure d’initiation aux jeux de rôle. Les débutants prendront en main les cartes indiquées sur la règle, alors que les experts choisiront parmi les cent cartes proposées.

Jérémie Buisson
& Laura Degracia
Mathieu Clochard



THE DETECTIVE SOCIETY VOUS PRÉSENTE THE DÉTECTIVE SOCIETY

DÉDUCTION - ÉNIGME - ÉPISODES

+ 7 ans — 90 à 120 minutes — 1 joueur

La fille d’un diplomate a disparu ! Son père sollicite l’aide de votre agence de détectives. Au rythme d’une enveloppe par mois, vous recevrez chez vous les éléments du mystère à résoudre. Cette première saison vous entraînera sur six mois de recherches afin de démêler tous les fils de cette disparition... Bientôt la saison 2 !

ANE & GRAMME PRÉSENTE ANE & GRAMME

CARTES - ÉVOLUTIF - ANAGRAMME

+ 10 ans — durée à volonté — 1+ joueurs

Pour les amoureux des mots, ce jeu vous propose de chercher des anagrammes. En mode compétitif, il vous faudra être rapide, mais vous pouvez aussi jouer en coopératif ou par équipe. Plusieurs niveaux sont proposés, ainsi que des noms propres en bonus. Ce jeu est fabriqué en France

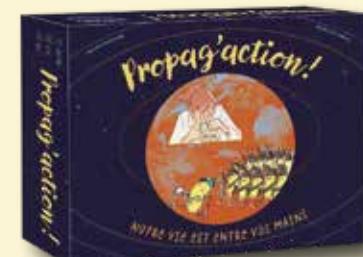
Jean Yves Legendre
François Brémont



EN AUTO-ÉDITION PROPAG'ACTION !

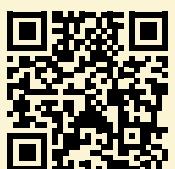
DECK BUILDING - COOPÉRATIF - MÉDECINE

+ 10 ans — 60 minutes — 2 à 6 joueurs



En l’an 3000, la Terre a été envahie par les bactéries. Les humains se sont réfugiés dans des stations spatiales menacées à leur tour. À vous de sauver l’humanité ! Un jeu pour comprendre le problème des antibiotiques et la recherche de nouvelles solutions. Il est validé par l’Institut français Inrae de recherche contre l’antibiorésistance.

Nalini Rama Rao
& Mathilde Lenou
Amélie Doistau,
Claire Fouquet &
Lorenzo Chiavini



Jeux d'Histoire

**TETRARCHIA****POUR LA GLOIRE DE ROME !**

10 ans — 30 à 45 minutes — 2 à 4 joueurs

Fin du III^e siècle, l'Empire romain est au bord du gouffre. L'empereur Dioclétien imagine une solution inédite : partager le pouvoir, formant ainsi la première « Tétrarchie ». Tetrarchia est un jeu coopératif dans lequel les joueurs jouent les 4 Empereurs afin de calmer les révoltes au sein de l'Empire et repousser les armées barbares qui tentent de prendre Rome. Un jeu accessible à la difficulté totalement modulable.


**LA COMMUNE OU LA MORT
QUAND NOUS CHANTERONS
LE TEMPS DES CERISES**

14 ans — 45 minutes — 1 à 2 joueurs

Ce jeu reconstitue le soulèvement populaire de 1871 où chaque faction, Versaillais ou Communard, combat pour prendre le contrôle de Paris. La bataille se situe tant au niveau militaire que politique. Le jeu utilise une mécanique « card driven » facile à prendre en main ou les joueurs font appel soit à une personnalité notable, soit à un événement marquant de la commune de Paris. Le drapeau rouge flottera-t-il sur Paris ?


**LES CONQUÊTES DE NAPOLÉON
J'AIME L'OIGNON FRIT À
L'HUILE, J'AIME L'OIGNON
QUAND IL EST BON**

14 ans — 120 à 180 minutes — 2 à 5 joueurs



Revivez la période napoléonienne en jouant la France ou l'une des quatre autres nations européennes, Grande-Bretagne, Russie, Autriche ou Prusse, à un niveau grand stratégique. Les grognards du jeu d'histoire s'amuseront avec la gestion tactique des batailles, les eurogamers retrouveront leurs habitudes avec le côté gestion. Un jeu original avec une toute nouvelle approche de cette période charnière.



**ARCHEOS
SOCIETY**

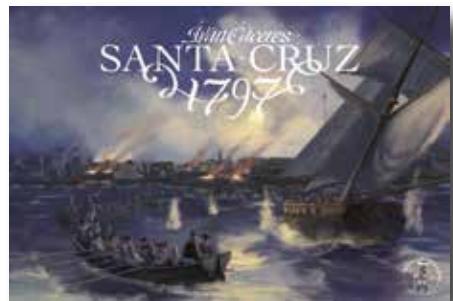
Embarquez pour une course archéologique autour du monde et apportez le plus de prestige à l'Archeos Society

CANGACEIROS**HÉROS OU BANDITS ?
LA GRANDE ÉPOPÉE DU
CANGAÇO BRÉSILIEN**

12 ans — 60 à 250 minutes — 2 à 5 joueurs



Au Brésil, à la fin des années 1800, de grands propriétaires terriens ont affamé le nord-est du pays. Sont alors apparus les Cangaceiros, des bandits qui s'opposaient à la corruption généralisée. Chaque joueur incarne un gang qui tente de survivre dans des territoires désertiques hostiles tout en étant poursuivi par les Volantes, la police d'État formée pour les tuer. La gestion de sa main de cartes et la planification des actions sont essentiels pour gagner. Qui sera le bandit le plus fameux du sertão ?

**SANTA CRUZ 1797
LA BATAILLE OÙ NELSON
N'A PERDU QUE LE BRAS**

10 ans — 45 minutes — 2 joueurs

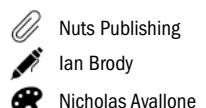


Le jeu retrace la tentative du contre-amiral Horatio Nelson de s'emparer de Santa Cruz de Tenerife par un assaut amphibie direct. Les Anglais ont le nombre, les Espagnols, le terrain ! Il s'agit d'une parfaite initiation aux bloks games, ces jeux qui utilisent des unités en

bois qui permettent de cacher l'identité de ses forces jusqu'à la bataille, le fameux « brouillard de guerre ». Les parties sont courtes et souvent acharnées, la faible durée de jeu permet de refaire une partie en changeant de camp.

**QUARTERMASTER GENERAL 1914
MON CENTRE CÈDE, MA
DROITE RECOULE, SITUATION
EXCELLENTE, J'ATTAQUE !**

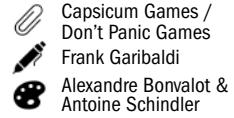
12 ans — 120 minutes — 2 à 5 joueurs



Ce dernier opus dans la série QuarterMaster vous permet de revivre la première guerre mondiale en deux heures avec des règles simples. Cette simplicité n'empêche pas une grande subtilité et chaque carte jouée est une décision importante. Chaque nation dispose de ses forces et de ses faiblesses et chaque attaque doit être judicieusement planifiée – la victoire se dispute souvent au finish.

**FIGHTERS OF THE PACIFIC
TORA ! TORA ! TORA !**

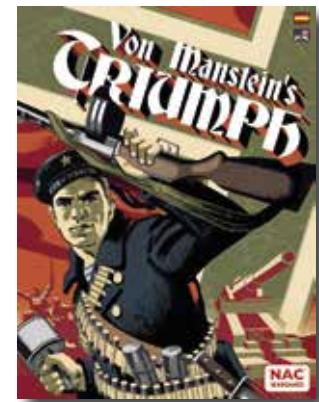
10 ans — 90-120 minutes — 2 joueurs



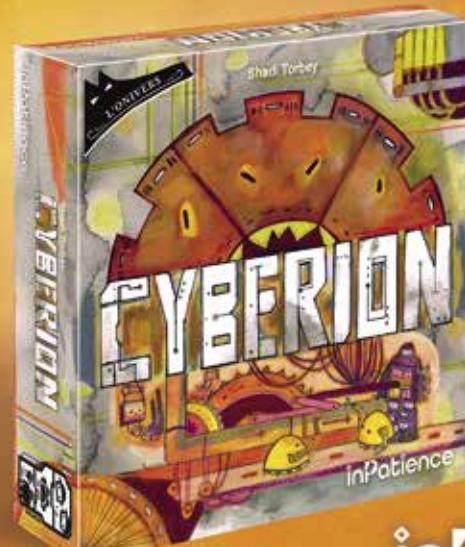
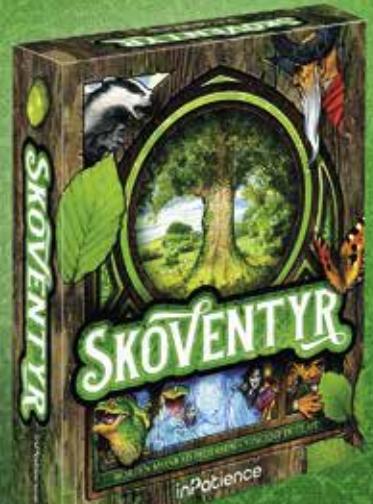
Les têtes brûlées, vous vous souvenez ? Revivez toute la furie des combats aériens du Pacifique entre Américains et Japonais. La mécanique est simple mais permet de simuler fidèlement les subtilités du pilotage. Chaque avion a ses propres attributs en termes de vitesse, de blindage et de capacités spéciales. Le jeu est servi par de superbes illustrations qui permettent de s'immerger immédiatement dans l'ambiance.

**LE TRIOMPHE DE VON MANSTEIN
OPÉRATION STÖRFANG :
FAIRE SAUTER
LE VERROU DU CAUCASE**

14 ans — 180 minutes — 2 joueurs

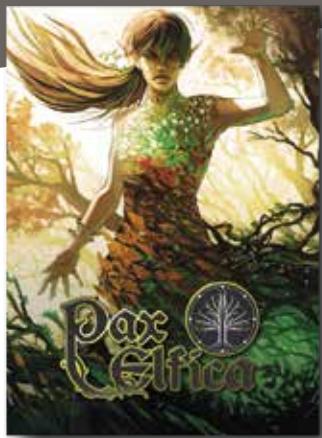


Le 6 juin 1942, la 11^e armée d'Erich von Manstein lance son dernier assaut contre le port fortifié de Sébastopol. En tant que joueur soviétique, vous devez échanger des hommes contre du temps. En tant qu'attaquant, vous devrez soigneusement planifier vos assauts pour maximiser les dégâts que vous infligez à l'armée soviétique. Chaque carte jouée et chaque combat compétent, Hitler a besoin de ses troupes ailleurs : serez-vous capable de prendre la forteresse à temps ?

L'ONIVERS S'ÉTEND
Automne 2023**UNE SAGA COMMENCE**
Été 2023

inPatience
www.inpatience.com

Jeux de rôle



PAX ELFICA

L'ENNEMI DE MON ENNEMI

MED-FAN - CAMPAGNE BAC À SABLE - COMPATIBLE 5^e

Les elfes ont libéré votre contrée du joug du Nécromant. Mais vos sauveurs ont établi des lois qui suscitent bien des injustices. Il est temps pour vous d'organiser la résistance !

Pax Elfica est une campagne pour la 5^e que vous pouvez également faire jouer avec le système Clé en main.

Les XII Singes

HUNTER : LE JUGEMENT COURS !

HORREUR CONTEMPORAINE - MONDE DES TÉNÈBRES - ENQUÊTE

Les monstres existent, vous le savez. Un jour, vous avez vu l'un d'entre eux et, depuis, vous ne pouvez plus fermer les yeux. Vous n'avez que votre couteau et votre colère pour les arrêter, et rien ne dit que vous y arriverez, mais peu importe, vous faites ce qui doit être fait !

Arkhan Asylum Publishing



MECHATRON

L'ESPRIT DANS LA MACHINE

POST-APO - ROBOTS - YEAR ZERO ENGINE.

Dans un univers dévasté par l'apocalypse, vous êtes un robot pas tout à fait comme les autres. Depuis que les humains ont quitté l'enclave dans laquelle vous vous trouvez et que vos semblables ont continué leurs tâches sans relâche, vous avez découvert que vous aviez une conscience...

Arkhan Asylum Publishing

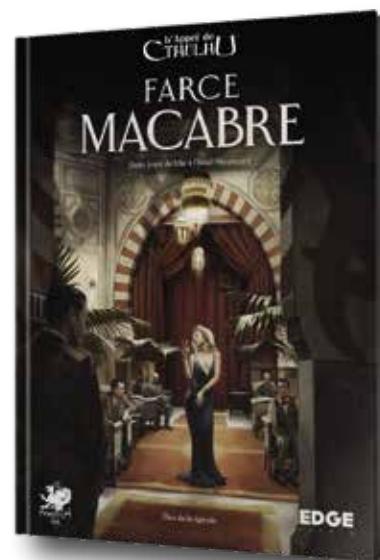
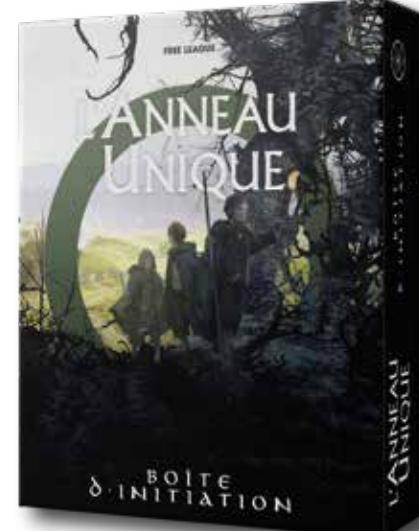


L'ANNEAU UNIQUE - BOÎTE D'INITIATION À PROPOS DES HOBBITS

MED-FAN - SEIGNEUR DES ANNEAUX - INITIATION AU JDR.

Entrez dans l'immense saga de Tolkien par la petite porte. Avec la boîte d'initiation de *L'Anneau unique*, jouez un groupe de hobbits de la Comté et lancez-vous dans de petites aventures qui mèneront à de grandes épopeées. Alors, n'oubliez pas votre second petit déjeuner !

Edge



L'APPEL DE CTHULHU - FARCE MACABRE LE CAIRE, NID D'ESPRITS

ÉPOUVANTE, CADRE HISTORIQUE, INVESTIGATION.

Dans ce scénario pour *L'Appel de Cthulhu*, vous mènerez l'enquête sur les faits étranges qui surviennent dans un luxueux hôtel du Caire, vous assisterez au tournage d'un film controversé et vous croiserez peut-être la route de Howard Carter et de Winston Churchill.



COLOSTLE

L'AVENTURE EN SOLO

JDR EN SOLO - EXPLORATION - ONIRIQUE.

Le Colostle est un château aux dimensions si titaniques que ses pièces peuvent contenir des montagnes et des océans. Grâce au système de génération d'aventures, vous deviendrez le seul maître de votre destinée. Alors, partez affronter les Beffrois et tirez profit de leur étrange magie !

Arkhan Asylum Publishing





AU BRÉSIL, À LA FIN DES ANNÉES 1800, DE GRANDS PROPRIÉTAIRES TERRIENS ONT AFFAMÉ LE NORD-EST DU PAYS. POUR RÉTABLIR LA JUSTICE ET S'OPPOSER À LA CORRUPTION GÉNÉRALISÉE, DES GANGS DE BANDITS SE SONT ALORS REVOLTÉS. ON LES APPELAIT...

CANGACEIROS

LE PREMIER JEU WESTERN SPAGHETTI BRÉSILIEN



RETRouvez-le
Bientôt en
Avant-Première dans
vos boutiques et en festival

PeL

PARIS EST LUDIQUE - STAND 110



FLIP - PALAIS DES JEUX

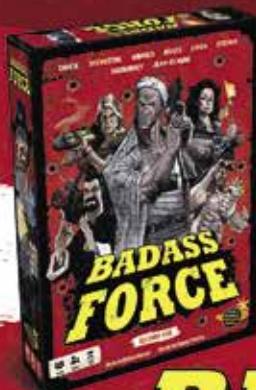


UN JEU DE ROBERTO PESTRIN
MAGNIFIQUEMENT ILLUSTRÉ PAR
EMILIANO MAMMUCARI



**“CHUCK NE BLUFFE PAS,
C’EST LA VÉRITÉ QUI SE TROMPE.”**

**ÉDITION
VHS**



UN JEU DE
GHISLAIN MASSON

BADASS FORCE

ILLUSTRÉ PAR
EVGENY YURICHEV

**“UNE BONNE VENGEANCE REQUIERT
DES ARMES. BEAUCOUP D’ARMES!”**



3-6



14+



45
min



**ÉDITION
DVD**

Un jeu de bluff, de flingues et de mauvaise foi.

EN BOUTIQUE ET SUR WWW.DONTPANICGAMES.COM

