

numéro 4  
automne 2023

# akiltour !?

LE GRATUIT DES LOISIRS LUDIQUES

Monsieur  
Guillaume  
Rédacteur en chef  
invité !

Les jeux qui font l'actu !  
**120 jeux  
chroniqués**



FESTIVAL  
DES JEUX  
DE VICHY



1-6

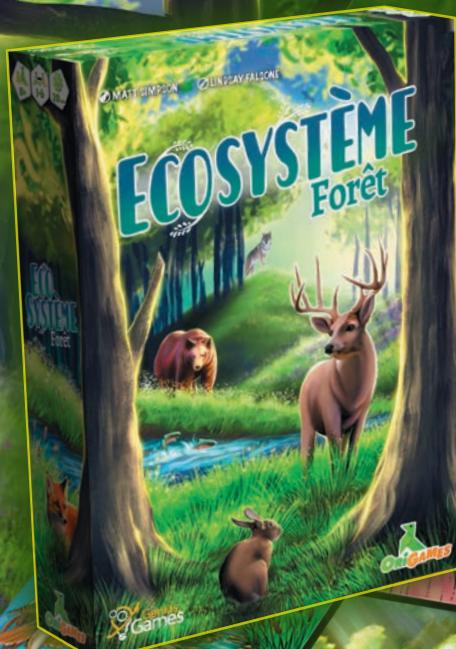


20 min



8+

# 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



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

les p'tits  
Pitch's



CANNES 2024  
LA GAMME S'ÉTEND SOUS L'OcéAN...



ABONNEZ-VOUS  
À NOS RÉSEAUX SOCIAUX

DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR NEOLUDIS - [www.origames.fr](http://www.origames.fr)



ORIGAMES

# sommaire



**I**l n'est pas encore venu le temps des prix ludiques à l'instar du prix Goncourt et consort où toute la presse s'empresserait de rencontrer les autrices, les éditeurs des jeux primés de la rentrée... Et pourtant le jeu de société continue son chemin, social, culturel et économique. Qui sait ? Peut-être verra-t-on ce jour dans quelques années au Festival des jeux de Vichy ? En attendant, que vos découvertes ludiques soient belles, accompagnées par ce numéro d'Akiltour ! D'ailleurs, c'est à vous de jouer !

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 au Festival des jeux de Vichy qui distribue Akiltour aux visiteurs pro et joueurs !



# akiltour!?

LE GRATUIT DES LOISIRS LUDIQUES

## niouzes

- 8 Petits joueurs
- 20 Jeux pour tous
- 36 Jeux d'ambiance
- 48 Connaisseurs
- 58 Jeux de rôle
- 60 Jeux d'Histoire

## la liste des jeux !

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

## rencontrez

- 4 les attendus de la rentrée
- 18 Zoom Vichy
- 34 Les ludothécaires : et si on allait à la ludothèque ?



Jouez en votant pour vos jeux préférés sur le festival des jeux de Vichy puis pendant tout l'automne et gagnez de nombreux lots !



**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 Gallian, Olivier Boisard ·

**Remerciements :** l'équipe de Destination Vichy, Antonin Mérieux, Monsieur Guillaume, Mathieu Saintout de Arkhan Asylum, Julien Parny de Detective Society, Olivier Boisard et surtout

à Jean-Michel et Delphine Auzias sans qui ce mag n'existerait pas ;-) · Crédits photos : Ludosphère, Agence Kinic, Florian Belmonte, PEL photos et Rodolphe Gilbart. Les photos et les visuels appartiennent à leurs auteurs et ne peuvent être utilisés sans leur accord · Dépôt légal et ISSN en cours, BNF identifiant éditeur 00047845 BNF · Impression : H.Brun (France).

Communication, partenariats, publicité :  
Vincent Vandelli, [vincent.vandelli@gmail.com](mailto: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 !



rentrée

# Sous les sunlights des cartables

Je ne sais pas si vous avez déjà fait la comparaison, mais la rentrée ludique, c'est un peu comme la rentrée littéraire, toute proportion gardée. Et pour faire écho à ce dessin de presse très humoristique de Martin Vidberg que vous retrouverez sur les réseaux, c'est à croire que les éditeurs se donnent le mot pour sortir plein de jeux le mois où tout reprend : école, travail, réunion... Et donc le mois où le temps de jeu est rare ! Mais haut les cœurs, hop, en avant pour une petite sélection subjective de ce qui fait frémir mes papilles ludiques. Et vous, quels jeux vous titillent ?

## Grosses boîtes, petites... nuits !

Ne cherchez pas, il n'y a aucun classement dans cette liste autre qu'alphabétique et c'est donc avec le chapitre 2 de **Descent** que nous commençons. Dans l'acte II de ces **Légendes des Ténèbres**, chez FFG, nos héros

repartent à l'aventure contre Waiqar le traître et son armée de dragons et d'Uthuks démoniaques. De nouveaux héros coopéreront avec de nouveaux équipements, affrontant de nouveaux ennemis autour de l'application-Maître du jeu et des décors en 3D qui rendent l'immersion si facile par chez nous. C'est un peu

le Heroquest de mon enfance que je partage avec mes loulous, du médiéval fantastique, des missions, de la magie, des coffres aux trésors, des monstres... Bref, l'Aventure !

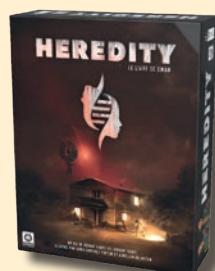
### **Heredity**, chez

Darcucat, est vraiment le « bébé ludique » de Jérôme Cance et Laurent Kobel. Là encore, il s'agit d'un jeu en campagne où vos parties se suivent pour avancer dans l'histoire. Dans cet univers, postapocalyptique cette fois, les personnages que vous incarnez partent à la

poursuite des ravisseurs de l'un des leurs. Vous gérerez votre équipement, bien sûr, ainsi que vos compétences, au moyen d'une sorte de feuille de personnage qui use de sorte de « connecteurs » rendant cette gestion intuitive. Mais vous prendrez également vos



par Monsieur  
Guillaume



propres décisions quant à votre attitude et vos relations avec les différents clans rencontrés. Bref, c'est narrativement prenant, avec une mécanique de jeu maligne et un univers prenant. J'ai hâte d'y retourner.

**Les Aventuriers du rail Legacy – Légendes de l'Ouest** chez Days of Wonder pourrait concourir pour le jeu au titre le plus long ! Et son prix est à l'aune de ce titre et de son matériel : foisonnant. Côté auteur, Rob Daviau, le papa du Legacy (jeu en campagne avec modification du matériel et des règles au fur

et à mesure des parties rendant chaque campagne unique et propre à ses joueurs) est au côté d'Alan R. Moon, le papa des Aventuriers du rail et Matt Leacock, le papa de Pandémie, autre succès des jeux de société moderne. Si votre première partie ressemblera dans ses grandes lignes à une partie classique des Aventuriers du rail, les 11 autres vous feront vivre des aventures bien différentes. Quelles régions allez-vous ouvrir ? Quelles règles seront alors découvertes ? Et pour combien de temps ? Et vous, magnat du rail, quel rôle allez-vous décider de jouer dans cette conquête de l'ouest ? Scélérate ou Citoyen modèle ? Si ce jeu demande là encore un véritable investissement financier et temporel, l'expérience vécue, pour moi, vaut très largement le détour !



### Cours de gestion de ressources

Si vous n'en avez pas encore marre des jeux autour du thème de la nature, des plantes qui poussent, après Living Forest, Earth, Biotope & co, voici **Forêt Mixte**



de Kosh chez Lookout. Vous me direz alors : pourquoi en parler ? Et bien dans ce jeu où il n'y a que des cartes, vous allez chacun faire votre forêt. Il y aura donc des cartes Arbre, bien sûr, avec, suivant leur espèce, des spécificités, mais l'aspect plaisant et au fort goût de « revenons nous y promener » vient du fait que pour chaque arbre, quatre cartes peuvent s'y glisser, s'y adjoindre : à gauche, à droite, en haut et en bas. Animaux, papillons, insectes et autres oiseaux vont ainsi venir rendre vivante votre forêt et bien sûr, chacun vient lui aussi avec sa capacité, ses points de victoires, bref, à vous donc de choisir où porter votre stratégie. Mais il n'y a pas que ça : pour jouer ses cartes, vous devrez les payer... en cartes aussi. Alors ? Allez-vous rendre disponible cette carte qui ferait tant plaisir à votre adversaire ? Non, n'est-ce pas ? Et hop, décision, frustration, pestage et autres partages autour du plateau... Et comme c'est beau en plus !

Ah, voilà un jeu de gestion que j'ai attendu dans sa version définitive depuis longtemps. Joué sur un prototype il y a plusieurs années, ce jeu montre l'implication

de son éditeur, Bombyx, pour aller au bout des choses. Dans **Humanity**, de Yoan Levet, vous incarnez une équipe de spationautes, dans un futur proche et réaliste, qui doivent construire et gérer une base sur Titan : production de ressources, construction de la base, expérimentations... Sans oublier le temps qui passe ! Tout y a été pensé et réfléchi à la lumière des recherches et découvertes scientifiques récentes... Et c'est peut-être ce qui donne ce surplus d'immersion dans

un jeu à informations ouvertes où la réflexion et l'optimisation vont bon train. Thème et mécanismes font alliance pour un jeu qui sait se renouveler également. Miam !

**Terraforming Mars**, c'est ce qu'on peut appeler un succès qui a même dépassé les frontières de son domaine : les gros jeux de gestion avec plein de cartes et une foultitude de jetons et autres marqueurs. Et bien chez Intrafin, ils nous rendent la version « jeu de dés » disponible et certains ont même pu y jouer pendant le festival Paris est Ludique. Nous y retrouvons ce qui fait le succès du premier jeu : Terraformer Mars en faisant grimper sa température, en y plantant des arbres et pompant de l'eau pour l'oxygène et la vie ; jouer des cartes (159 dans la boîte) pour marquer les différentes avancées, découvertes et actions de votre conglomérat ; bref, marquer des points de victoire ! Et tout ça, au moyen de 60 dés en cinq couleurs pour différentes catégories ce qui a l'avantage de simplifier les parties et de les rendre plus rapides pour un jeu plus accessible, mais tout aussi engageant dans la réflexion et l'optimisation. Joie !



### Pour la récré, ça passe ?

**Faraway**, ce n'est pas simplement le nom diminué d'un royaume dans Shrek, c'est une boîte, déclinée en cinq couleurs et illustrations, qui sort chez Catch Up Games. Et la bonne idée de Johannes Goupy et Corentin Lebrat est d'avoir, dans une petite boîte, pro-



# DÉCOUVREZ LE FUTUR DU JEU D'ENQUÊTE IMMERSIF

Disponible pour les boutiques

## THE **DETECTIVE** SOCIETY



➤ Une aventure en plusieurs épisodes

➤ Entre escape game et série policière

[www.detectivesociety.fr](http://www.detectivesociety.fr)

Contactez nous pour revendre nos jeux:  
[contact@detectivesociety.fr](mailto:contact@detectivesociety.fr)

poser une sorte de fourches-neurones. Comme dans une expédition dans un monde imaginaire, vous allez faire un aller-retour. Pendant l'aller, à chaque tour, vous ajoutez une carte à votre ligne d'exploration. Elle ne vient pas de n'importe où, bien sûr, mais de votre main. Et pour en choisir de nouvelles, il vaut mieux choisir une carte avec un petit numéro, c'est-à-dire une carte qui s'explore « vite » ! Oui, mais il n'y a pas que ça aussi. Il faut penser au retour. Car pour le décompte, vous prendrez les cartes et leur scoring... En faisant machine arrière ! Et là, mon cerveau flanche : « J'ai mis cette carte dans mon expédition, car j'ai les symboles parfaits pour qu'elle score pleine balle !... Argh, mais non, andouille, il faut qu'il y ait les symboles avant... Enfin après pour l'instant, mais avant dans le sens du retour ! »... Bref, c'est malin et je me demande pourquoi je n'y ai pas pensé avant !

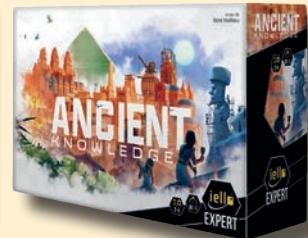
Continuons avec un jeu pour plus petit, mais le travail de Loki y est, comme très souvent, d'excellente facture.

### Avec **Fluffy Valley**,

l'initiation au placement d'ouvriers va bon train... Va même bon arrière-train ! Dans ce jeu coopératif de Maxime Rambourg et Théo Rivière, vous prendrez un des chiens de prairie disponible et hop, la tête dans un terrier pour y réaliser l'action qui permettra, tous ensemble de préparer le terrier pour l'hiver qui vient : récoltes de baies, de miels, de pailles tout en contrant renard, belette et autre rapace. La mise en œuvre et l'ergonomie du jeu sont toutes mignonnes, son gimmick est bien présent et même les plus grands à l'âme d'enfant auront plaisir à faire ressortir les charmants derrières pour l'emporter.



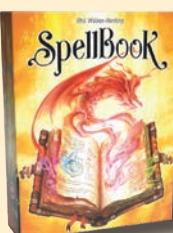
clenchent dans l'ordre des initiatives. Pas plus compliqué que ça, des parties de 10 minutes maximum qu'on enchaîne avec la revanche de la belle et vous vous retrouvez à essayer de deviner ce que vont essayer de deviner vos adversaires pour jouer en fonction, ce qu'on appelle le « guessing » et le « double guessing »... Et c'est toujours drôle de lire clairement dans le jeu adverse... Et c'est toujours drôle de se planter et se faire avoir... Drôle, rapide, efficace !



Bon, j'aurais vraiment aimé vous parler d'**Ancient Knowledge** chez lello tellement le système de « mes combos se cassent par le temps qui passent » marche très bien avec la thématique ; de **Dorf Romantik** chez Gigamic arrivant auréolé de son Spiel des Jahres (jeu de l'année) pour un jeu de pose coopératif surprenant et tranquille ; ou encore d'**Expéditions** chez Matagot qui reprend cet univers de Scythe que j'aime tant avec un changement mécanique ; mais aussi de **Kids Chronicles** et sa prophétie du vieux chêne pour que nos plus jeunes vivent des aventures narratives, eux aussi ; **Skyteam**



éliminer tous ces adversaires. Chacun choisit une carte, on révèle, les doublons sont écartés et les pouvoirs se



aussi, cet étonnant jeu à deux où il faut coopérer pour faire atterrir un avion de ligne avec des moyens de communication limités ; ou enfin de **Spellbook** chez les Space Cowboys avec son système de course à l'objectif et ses combos magiques... Allez, rendez-vous dans le prochain numéro !



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



## CENDRILLON

### LE TEMPS PASSE VITE À S'AMUSER

MÉMOIRE - VARIANTES AVANCÉES - COOPÉRATIF

+4 ans — 20 minutes — 1 à 4 joueurs

- Granna
- Meelis Loover
- Maciej Szymanowicz

Cendrillon souhaite aller au bal, mais elle a tout égaré. Elle a besoin de vous ! Lancez le dé pour connaître votre action : regarder secrètement une tuile, montrer une tuile à tout le monde, ou bien essayer de révéler une paire. Mais l'horloge avance et le jeu se termine à minuit. Des variantes ajoutent des tuiles et donnent des pouvoirs personnels.

## TOKO ISLAND:

### DES TRÉSORS AU-DELÀ DES MERS !

MÉMOIRE - DÉDUCTION - COOPÉRATION

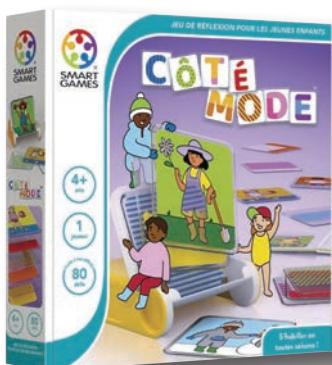
6+ ans — 15 minutes — 1 à 4 joueurs

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.



**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 enchanteresques (dragon, chinois, crocodile africain...) mais aussi difficiles.

**CÔTÉ MODE  
UN JEU À LA MODE****PÉDAGOGIQUE - ÉVOLUTIF - 80 DÉFIS****+4 ans — / minutes — 1 joueur**

L'enfant utilise le matériel fourni pour recopier fidèlement le modèle. Il choisit les bonnes couleurs et les motifs à utiliser parmi les huit fiches en partie transparente. Ensuite, il les superpose dans le bon ordre et dans le bon sens pour obtenir l'effet souhaité. Il lui reste à placer dessus le bon personnage avec ses habits transparents.

**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 !

**TURBO KIDZ  
FONCER LES YEUX FERMÉS****DEXTÉRITÉ - COURSES - ÉQUIPE****+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs**

Les yeux bandés, les pilotes font la course : son feutre doit franchir en premier la ligne d'arrivée en évitant les taches d'huile et les autres pièges du circuit. Les copilotes les aident en donnant des indications orales ainsi que tactiles... Les circuits se succèdent, de plus en plus difficiles.

- Buzzy Games
- Wlad Watine
- Nikao

- Smart Games
- Raf Peeters
- Studio Smart

- Scorpion Masqué
- Emmanuel Gauvain
- NIKAO, Rémy Tornior

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

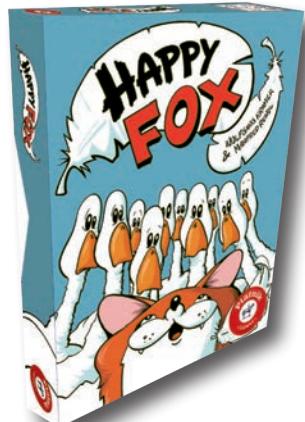
BLUFF - PRISE DE RISQUE - STOP OU ENCORE

**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 dévoilez « 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.



Piatnik  
Wolfgang Kramer & Manfred Reindl  
Alexander Slawik

**LE PARCOURS DES NÉNUPHARS  
ET QUE ÇA SAUTE !**

OBSERVATION - PARCOURS - CHANCE

**6+ ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs**

Il se fait tard et il est temps, pour nos petites grenouilles, de rentrer à la maison. Aidez-les à traverser la mare : lancez le dé et suivez la consigne. Bondissez sur les nénuphars sous lesquels vous trouverez peut-être une surprise. Le joueur dont la grenouille arrive la première à la maison, gagne la partie. Un premier jeu de parcours, adapté aux tout-petits.


**SUPER MIAOU****UN SUPER JEU POUR DES SUPER JOUEURS**

CARTES - DECK BUILDING - SUPER HÉROS

**+6 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs**

Super Miaou a disparu ! Le premier à le retrouver gagne la partie. Il s'agit d'une initiation au deck building : vous achetez des cartes de plus en plus fortes pour créer votre deck. Une fois utilisées, les cartes passent à la machine avant de retourner dans le sac à dos. Achetez du pâté pour attirer Miaou et donnez-lui une cape pour obtenir Super Miaou !



Space Cow  
Guillaume Desportes  
Olivier Derouetteau

**SKYJO JUNIOR****LE JEU QUI DONNE LA PÊCHE !**

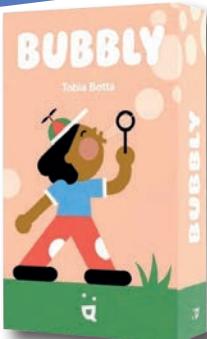
CARTES - ALIGNEMENT - FRUITS

**+ 4 ans — 10 minutes — 2 à 5 joueurs**

Chaque joueur commence avec quatre colonnes de trois cartes devant lui. À son tour il pioche une carte (visible ou cachée) et il peut l'échanger avec une carte devant lui s'il le souhaite. Ainsi les cartes devant les joueurs se révèlent petit à petit. Son but est que tous les fruits d'une colonne soient identiques.



Magilano  
Alexander Bernhardt  
Alexander Bernhardt

**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.

Space Cow

Xavier Violeau

Seppyo

**SYLLABUS****LA COURSE AUX ÉTOILES****PÉDAGOGIE — COURSE — VOCABULAIRE****+ 4 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs**

Les bébés animaux ne se souviennent plus de leurs rêves. Pour les aider à les retrouver, vous les faites voyager d'étoiles en étoiles jusqu'à la lune. Ils se déplacent du nombre de syllabes du mot sur lequel ils se trouvent. Les enfants peuvent frapper dans leurs mains en prononçant chaque syllabe pour s'aider à compter.

Gigamic

Urtis Sulinkas &amp; Harris Tsagas

Wouter Pasman

**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 &amp; Joan Dufour

Rémi Leblond



enfants

## LE ROYAUME DES LICORNES DES COPAINS DE JEU FANTASTIQUES

OBSERVATION - RAPIDITÉ - MONDE MAGIQUE

+ 3 à 6 ans — 10 minutes — 2 à 4 joueurs

De nombreuses licornes habitent le pays magique.

Elles se ressemblent, mais pourtant elles sont toutes différentes : verte, rouge, orange, avec des étoiles, des points ou des rayures... Vous lancez les dés. L'objectif est d'attraper en premier la licorne qui correspond aux dés. Par exemple : la licorne jaune et bleu avec des étoiles.



Nathan

Coralie Vallageas



3-6 ans 2-4 joueurs



## FLUFFY VALLEY

### LES ANIMAUX DE LA FORÊT JOUENT AVEC TOI

PLACEMENT D'OUVRIERS - INITIATION  
AUX JEUX DES GRANDS - COOPÉRATIF

+ 6 ans — 25 minutes — 1 à 4 joueurs

Pour passer un bon hiver, les chiens de prairie préparent leurs terriers. Tu en envoies chercher du foin confortable pour le lit. Un autre peut aller cueillir des baies ou mettre les provisions à l'abri dans le terrier. Heureusement, le hérisson, les castors et la vipère vous aident, car les aigles, le renard et la belette vous jouent de mauvais tours.



Loki

Maxime Rambourg  
& Théo Rivière



Marko Renko

## MAÎTRE RENARD

### RUSÉ COMME UN RENARD

PION EN BOIS - RECONNAISSANCE TACTILE -  
ANIMAUX

+ 7 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Studio H  
Frédéric Vuagnat  
Catell-Ruz

Maître renard part en vacances. Il cherche le plus filou d'entre vous pour le remplacer : rendez-vous cette nuit à la ferme pour voler des animaux. Trois cartes vous indiquent les animaux à récupérer. Vous placez le masque devant vos yeux et avec les mains vous tentez de reconnaître les formes pour ramener les animaux demandés.



## VOTEZ POUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS

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

akiltour!  
le MASTERS des Jeux d'Aventures



GRAND PRIX DU JEU

AKILTOUR - VICHY

ETÉ 2023

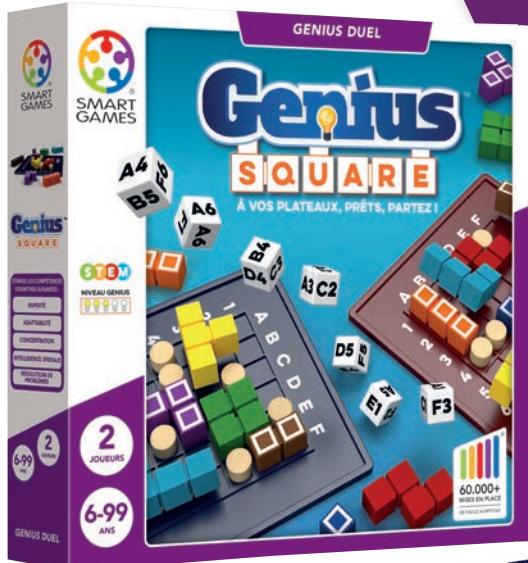
\*\*\*



SMART  
GAMES

Spécialiste des jeux de logique  
**SmartGames lance sa  
nouvelle gamme pour  
DEUX joueurs : Genius Duel**

Et son premier titre :  
**GENIUS SQUARE**



Contient 2  
plateaux pour  
jouer à 2  
Soyez le plus  
rapide !

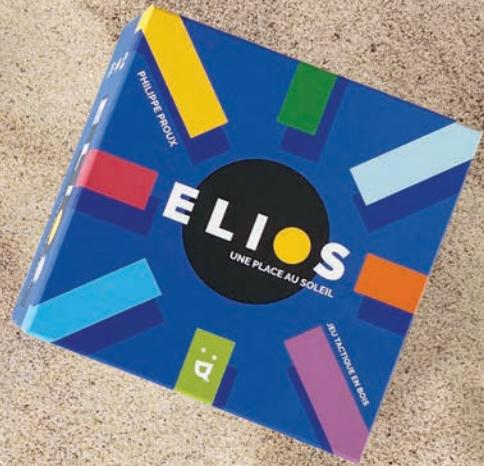
Chaque joueur dispose de son propre matériel (plateau et pièces), identique à celui de son adversaire.

La mise en place des plateaux est déterminée par un jet de dés (+60.000 combinaisons possibles), que chaque joueur doit compléter avec ses propres pièces. Le plus rapide remporte la manche!

5 niveaux de difficulté sont proposés, avec des contraintes de pose de pièce, rendant possible la progression et la différence de niveaux entre les joueurs si souhaitée.

Accessible dès 6 ans. Peut également se jouer seul.

# ELIOS



## Qui saura se faire une place au soleil ?

Dans ce jeu en bois de Philippe Proux, tu devras être le premier à positionner tous tes rayons autour du disque solaire, en respectant quelques règles ;-)



## Deux jeux en bois tactiques et malins !



## 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 !

# ON THE ROAD



8-99    2-4    20 min



## En route vers la célébrité !

Chaque année, le Sunshine Festival reçoit les plus grands artistes du moment. Ton groupe a décidé de tenter sa chance en s'inscrivant à la prochaine édition.

Partez en tournée à travers le pays, gagnez le cœur des fans en multipliant les concerts et rassemblez le plus de fans lors du grand concert final pour être en tête d'affiche et l'emporter à l'applaudimètre !

4 Tickets d'Or d'une valeur de 150€ en bon d'achat  
spectacle se sont glissés dans nos boîtes ! \*

\* Règlement complet disponible sur <http://wilsonjeux.fr/pdf/OPontheroad.pdf>

# Histoire d'un festival en culotte courte



Voilà, vous y êtes !!! Côté pro ou côté public, la sixième édition du Festival des jeux de Vichy a ouvert ses portes ! Et malgré sa jeunesse, s'il est un festival qui s'est imposé comme le festival francophone de la rentrée ludique, c'est bien du festival de Vichy dont il s'agit.

**L**e festival, créé en 2018, a été mis en place par Laure-Emmanuelle Marion et Franck Dichamps pour Vichy Destination qui dispose d'une cellule jeu en partenariat avec la ville de Vichy. L'objectif, au départ : compléter l'offre animant la ville de Vichy pour prolonger la saison en septembre. Il faut savoir que le Scrabble y dispose déjà d'un rendez-vous accueillant pas moins de 3 000 joueurs, sans oublier le bridge et le tarot.

Pourtant encore peu initiés au monde du jeu de société dit « moderne », Laure-Emmanuelle et Franck prennent alors leur bâton de pèlerin pour mieux comprendre cet écosystème en plein essor où tout le monde se connaît, ou presque, dans le milieu professionnel.

*Le lundi 18 septembre verra donc la remise des prix Ludothèque suivi des prix du Groupement des Boutiques Ludiques avant une soirée de Gala*



## De l'opportunité vacante d'un « salon pro »

Par la position géographique de Vichy, le contact s'établit rapidement avec Yoann Laurent, co-fondateur de Blackrock, dont le siège est à Romagnat, à 1 heure de route de là. En professionnel expérimenté, il lui est alors aisément d'expliquer combien l'année ludique est rythmée par ces festivals comme autant de points de rencontre avec le public francophone. Bien sûr il y a le renommé festival international des jeux de Cannes en début d'année (FIJ), Paris est Ludique (PeL) et le Festival Ludique International de Parthenay (FLIP) en milieux d'année, avant d'arriver ensuite au grand salon d'Essen, en Allemagne et en octobre. Et n'oublions pas quelques salons professionnels internationaux comme la New York Toy Fair, la Genccon, Nuremberg et autres du même genre...



Mais force est de constater que, de plus en plus, et en adéquation avec la professionnalisation du milieu du jeu de société, des moments de rencontres plus formelles entre professionnels sont nécessaires et demandés. Elles permettent de prendre ce temps nécessaire à la discussion, à la négociation, à la construction de la suite de ce milieu et à l'échange de bonnes pratiques, plutôt que de courir entre l'animation d'un stand et l'approvisionnement de la boutique.

D'autant que ce milieu s'organise et que des groupes se constituent : L'Union des éditeurs de Jeu (UE), la Société des auteurs de jeux (SAJE), Le Réseau des Cafés Ludiques (RCL)... Bref et plus encore, tout ce joyeux petit monde s'est fendu d'un Groupement Interprofessionnel du Jeu de Société (GIJS)

pour porter certaines problématiques spécifiques auprès des instances gouvernementales. Automatiquement, il faut se voir, échanger, préparer... Et au milieu du tohu-bohu du quotidien, ce n'est pas évident ! D'où l'opportunité de proposer, dès le départ, et en plus d'un festival de jeu de société classique où le public peut venir découvrir et jouer aux catalogues présentés par les éditeurs, un salon professionnel avec un espace réservé pour que les professionnels, éditeurs, distributeurs, boutiques et médias puissent se retrouver.

Les ludicaires se sont retrouvés également consultés puisque l'organisation du festival de Vichy a contacté également le Groupement des Boutiques Ludiques (GBL). L'occasion était toute trouvée pour que, et cette année

### ***L'objectif, au départ : compléter l'offre animant la ville de Vichy***

encore ce sera le cas, le GBL profite du festival des jeux de société de Vichy pour remettre ses prix ludiques particuliers puisque soulignant différents pans du travail éditorial : le prix de l'auteur-e, mais également le prix du travail d'illustration et le prix du travail éditorial !

Une fois ces renseignements pris, les repérages et visites des différents festivals effectués, la première année du festival, en 2018 donc, verra 6 000 visi-joueuses et visi-joueurs affluer dans la ville thermale, accompagnée d'une quarantaine de boutiques venant rencontrer la douzaine de distributeurs et éditeurs présents : Blackrock Games, bien sûr, mais également Gigamic, Iello, Atalia, Haba, Néoludis ou Cocktail Games sont déjà présent et feront les meilleurs retours. Le bouche-à-oreille étant de toujours la meilleure publicité possible, ces chiffres iront grandissant d'année en année pour arriver à l'édition 2022 où près de 260 boutiques viennent de France et d'ailleurs réunis autour de 40 distributeurs et éditeurs répartis sur 280 tables... Près de 1000 professionnels, jusqu'aux auteurs, aux ludothèques, bref, l'ensemble du monde du jeu répondait présent !



### *Un week-end un peu plus pour les professionnels et un week-end pour le public.*

## **Deux salons pour les amener tous et dans le magnifique palais des congrès les lier**

Il faut dire aussi que cet endroit, avec ces grandes salles aux hauts plafonds boisés et décorés, lumineux, donne un cachet bien particulier à l'évènement. Plus de 18 000 m<sup>2</sup> en centre-ville et avec un parc alentour, avec des influences du Second Empire à la Modernité en passant par la Belle époque, ce monument historique, sans oublier sa partie Opéra a quelque chose d'un peu magique.

Ce succès étant au rendez-vous, le festival de Vichy, face à cette affluence grandissante, décide alors de proposer deux dates, deux week-ends distincts et qui

se suivent : un week-end un peu plus pour les professionnels d'une part et un week-end pour le public d'autre part.

Du côté du public, vous retrouverez cette année la finale du championnat de France de Vélonimo avec, pour la gagnante ou le gagnant, excusez du peu : 1 séjour pour 2 personnes au Festival des Jeux de Cannes, nuits d'hôtel et pass VIP inclus. Vous retrouverez également, pour les compétitrices et compétiteurs le tournoi des 8 couronnes





ludiques autour de 4 jeux : Aetherya, Akropolis, Mille Fiori et Dune Imperium. Quand on vous dit que ça va jouer... ça va jouer sévère ! Et jusqu'à tard puisque le Off permettra de jouer jusqu'à une heure du matin le vendredi 22 qui propose une vraie soirée de lancement avec des murder party et autres évènements spéciaux et ludique... Et le samedi 23, rebelotte pour la soirée Off ! Sans oublier un coin prototype avec leurs auteurs.

Avant cela, du côté pro, le salon en lui-même ouvrira le samedi 16 jusqu'au mardi 19 septembre. 4 jours pleins pour faire le tour des nouveautés en amont du salon d'Essen, au calme (relatif, le calme, malgré tout puisqu'on sait déjà qu'il y a affluence ;)

Le lundi 18 septembre verra donc la remise des prix Ludothèque suivis des prix du Groupement des Boutiques Ludiques avant une soirée de Gala où, là encore, le simple fait d'avoir le temps de se rencontrer, de parler de tout et de rien,



**10 000 festivaliers,  
50 distributeurs,  
300 boutiques...**



mais surtout de jeux, changent l'ambiance de ces moments.

Pour cette sixième édition, sont attendus plus de 10 000 festivaliers, 50 distributeurs, 300 boutiques... Et puis, l'équipe se remettra en route pour organiser la prochaine édition. Une année pour peaufiner l'affiche, gérer un budget qui oscille entre 150 000 et 200 000 euros, améliorer et faire de nouvelles propositions et être à l'écoute des besoins ou envies des participants, lancer les réservations auprès des professionnels, le plan de communication, la sécurité lors de l'événement... Bref, toutes ces choses que nous ne voyons pas forcément et qui, malgré cela, font de ce festival un moment qui compte dans l'année ludique.

Alors vous qui lisez ces lignes et qui, certainement, y êtes présents, levez les yeux, regardez autour de vous : c'est vrai que le Festival des Jeux de Vichy, c'est un festival où il fait bon jouer, n'est-ce pas ?

# 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 Friesen



Peter Braun,  
Alexander Jung,  
Volker Maas

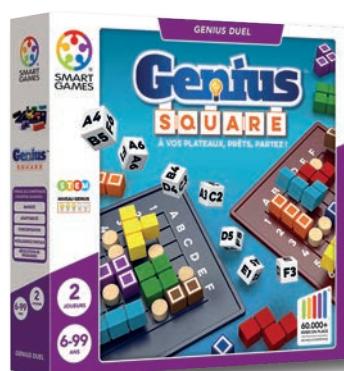


### GENIUS SQUARE CARRÉMENT BIEN !

ABSTRAIT - PLACEMENT - ÉVOLUTIF

+ 6 ans — / minutes — 1 à 2 joueurs

Un plateau carré de 6x6 cases est donné à chaque joueur. Les dés indiquent aléatoirement sept cases condamnées. Le but est de placer ses neuf pièces de formes différentes sur son plateau. Le premier qui y arrive passe au niveau supérieur pour une nouvelle manche. Pour l'emporter, il faut gagner au niveau Wizard.





## 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.

## 1902 MÉLIÈS

### JOUEZ SOUS LES FEUX DE LA RAMPE !

POSE D'OUVRIERS - AMÉLIORATION - CINÉMA

+ 12 ans — 45 minutes — 2 joueurs

Vous assistez Méliès lors du tournage de son fabuleux Voyage dans la Lune. Pour cela vous placez judicieusement vos meeples-assistants sur le petit plateau de jeu, car vos tâches sont nombreuses : tourner, coloriser et monter les scènes, encadrer les acteurs, réaliser les trucages... Quel joueur Méliès choisira-t-il comme premier assistant ?



## ON THE ROAD

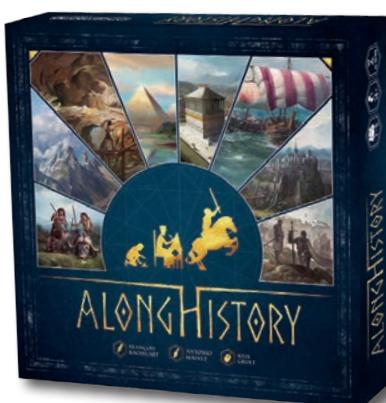
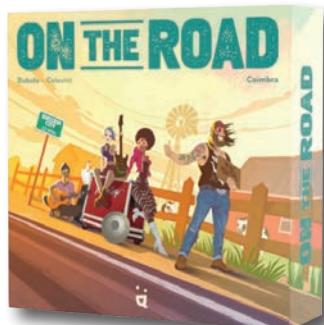
### LA ROUTE EST PAVÉE DE FANS

DÉPLACEMENT - MAJORITÉ - CONCERT

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs



Votre rêve : être tête d'affiche au festival Sunshine de l'an prochain. Avec votre van, vous organisez des concerts à travers tout le pays pour gagner le plus de fans. Vous optimisez vos arrêts pour ajouter des fans de votre couleur dans le sac. Lorsque vous atteignez une ville, vous piochez des fans, en souhaitant tirer votre couleur.



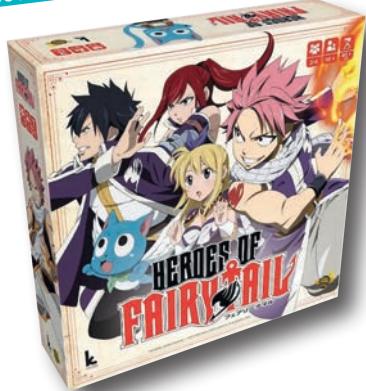
## ALONG HISTORY ÉCRIVEZ L'HISTOIRE !

CARTES - DÉS - CIVILISATION

+ 14 ans — 30 à 45 minutes — 2 à 5 joueurs



En utilisant les dés, vous jouez vos cartes événements, ou celles de vos voisins, pour bâtir votre civilisation. Vous apprenez ainsi à chasser ou à maîtriser le feu ! Durant la Préhistoire, l'Antiquité et le Moyen Âge, vous gagnez les guerres, subissez les calamités et inventez la monnaie ! Pour une partie courte, vous pouvez jouer une seule époque.

**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

**ALTAR****PAR LE POUVOIR DIVIN DES CARTES...****CARTES - POUVOIR PERSONNEL - MYTHOLOGIE****+ 14 ans — 30 minutes — 1 à 5 joueurs**

La victoire s'obtient en possédant un Sanctuaire et quatre Autels actifs. Des cartes permettent de les construire, d'autres de les activer. Vous choisissez vos cartes en fonction de leur effet : détruire un sanctuaire adverse, protéger les vôtres... Pour vous remercier, le dieu que vous vénérez vous offre un pouvoir permanent.



The Red Jocker

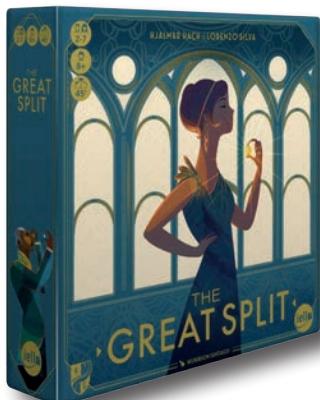


Vasilis Patroulias



Nicolas Jamme,

Alena Ignatenko

**THE GREAT SPLIT****UNE COLLECTION DE CHOIX****SIMULTANÉITÉ - COLLECTION - ŒUVRES D'ART****+ 8 ans — 45 minutes — 2 à 7 joueurs**

Si vous pouviez, vous conserveriez toutes les richesses pour vous, mais il faut partager avec vos voisins. Faites en sorte que votre voisin de gauche vous laisse les cartes intéressantes et prenez les meilleures cartes de votre voisin de droite. Utilisez vos cartes pour monter sur les pistes de votre plateau et gagner les scorings.



Iello



Lorenzo Silva &amp;



Weberson Santiago

**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.



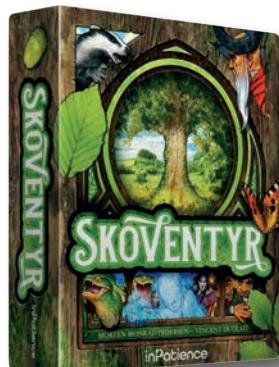
InPatience



Morten Monrad Pedersen



Vincent Dutrait



pour tous

## YOXII

# YO ! SI QU'C'EST BIEN !

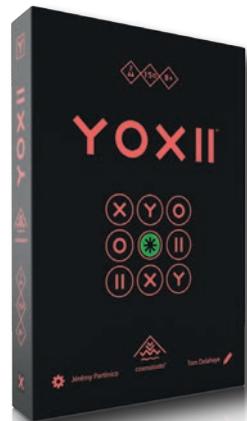
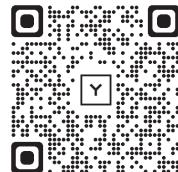
PIONS BOIS - DÉPLACEMENT - ABSTRAIT

+ 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



## VAMPIRE VILLAGE

# JOUEZ LES PIRES MONSTRES CHEZ LES AUTRES !

DRAFT - CARTES - MONSTRES

+ 10 ans — 25 minutes — 2 à 5 joueurs

Les monstres rôdent... Vous préparez votre village à leur attaque imminente. Le jeu commence par une phase de draft des cartes villages, car chaque maison protège contre une espèce de créature : vampire, loup-garou... Puis survient l'attaque avec des monstres choisis par les autres joueurs. Peut-être qu'il vous restera des villageois vivants...



Studio H  
Maxime Rambourg  
Guillaume Tavernier &  
Jérôme Lereculey



## CHÂTEAU-FORMES

# RELÈVE LE DÉFI !

VISUALISATION 3D - ÉVOLUTIF - 80 DÉFIS

+ 8 ans — durée : à volonté — 1 joueur

Architecte de renom, vous construisez le château constitué de neuf pièces, chacune avec une couleur. Choisissez un niveau de difficulté puis installez les fondations comme indiqué par le défi. Il vous reste à trouver comment placer tous les étages sans dépasser. Les solutions se trouvent à la fin du livret.



Smart Games  
Raf Peeters  
—

# EXPÉDITIONS AUTOUR DU MONDE À TRAVERS LES MERS ET AU-DELÀ...

MOUVEMENT - OBJECTIFS - CULTURE

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

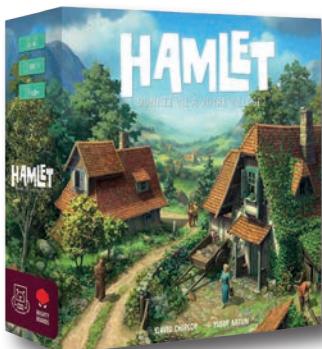
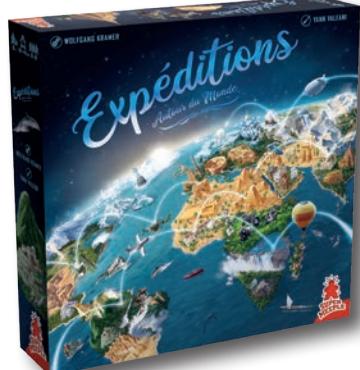
Quel fabuleux voyage à la rencontre d'animaux exotiques et de cultures lointaines ! Placez des flèches à tour de rôle sur le planisphère pour faire avancer vos expéditions. Vous possédez la carte du lieu d'arrivée ? Bingo ! À vous de gérer au mieux vos bonus pour rejouer au moment opportun et atteindre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



Super Meeple

Wolfgang Kramer

Yann Valéani

**HAMLET****ÊTRE OU NE PAS ÊTRE UNE VILLE...**

PLACEMENT DE TUILES - PICK AND DELIVERY - GESTION DE RESSOURCES

+ 10 ans — 25 minutes — 1 à 4 joueurs

Vous contribuez au développement de votre hameau, jusqu'à ce qu'il devienne une ville. En déplaçant vos villageois sur le plateau en construction, vous ajoutez des ateliers pour que tous les joueurs puissent obtenir des ressources. Vous transportez vos ressources pour les améliorer et les vendre. Ou les donner pour la construction de l'église.

**ÉCOSYSTÈME - FORêt****TOP MIGNON LES Z'ANIMAUX**

PLACEMENT DE CARTES - DRAFT - BIODIVERSITÉ

+ 8 ans — 20 minutes — 1 à 6 joueurs



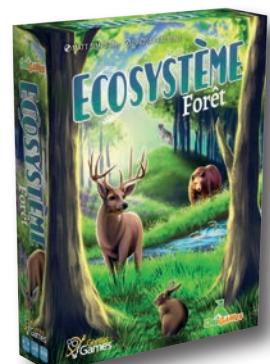
Origames



Matt Simpson



Lindsay Falsone


**EXIT - CALENDRIER DE L'AVENT :  
À LA POURSUITE DU LIVRE D'OR  
L'ESCAPE QUI DURE 24 JOURS !**

ÉNIGMES - ESCAPE - NOËL

+ 10 ans — 24 jours — 1 à 8 joueurs



Le livre du Père Noël, avec la liste des cadeaux et les adresses de livraison, a disparu. Vous devez absolument le retrouver pour sauver les fêtes. L'enquête vous conduit dans un village suspect dont vous entreprenez la fouille. Dans chaque maison, derrière chaque porte, se trouve une énigme qui vous rapproche de la solution ultime !

# 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.



pour tous

## GRAIL CUP

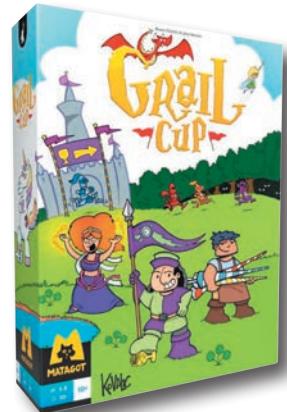
# AVANCEZ MASQUÉS !

HUMOUR - RÔLES CACHÉS - COURSE

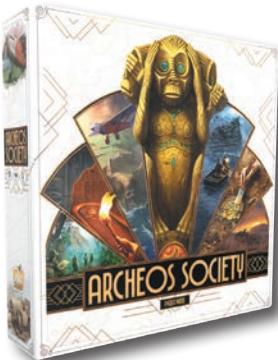
+ 10 ans — 30 minutes — 3 à 8 joueurs



Matagot  
Bruno Faidutti  
John Kovalic



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



Space Cowboys  
Paolo Mori  
John McCambridge

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.

## JUNGLE

# SOIS MALIN COMME LE SINGE

DÉFIS - LOGIQUE - FABRICATION ÉCOLOGIQUE

+ 7 ans — 60 minutes — 1 joueur



Bankiiiz éditions  
Yoann Levet  
Christine Alcouffe



Les animaux cherchent la place qui leur convient dans la jungle, mais ce n'est pas toujours facile : le tigre et l'éléphant veulent se trouver côté à côté, mais loin du singe qui aime la forêt. Tu places les figurines des animaux puis tu vérifies au dos du défi si tes choix sont les bons. Plus tu deviens fort, plus les défis sont difficiles !



## CARTAVENTURA ODYSSEÉ : LE SECRET DES PHARAONS

# VIVRE L'AVENTURE !

HISTORIQUE - NARRATIF - COOPÉRATIF

+ 6 ans — 20 minutes — 1 à 6 joueurs



Blam !  
Thomas Dupont & Madeleine Deny  
Jeanne Landart

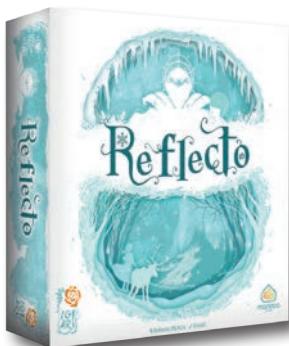
Tous ensemble, vous partez à la recherche du tombeau de Toutânkhamon. Les fouilles avancent bien, mais un complot se trame... à vous de le déjouer. Vous avancez dans l'histoire grâce à des règles simples, compréhensibles dès 6 ans. Des fins différentes suivant vos choix lors des trois différents chapitres de vingt minutes.

**ARACKHAN WARS – L'ÉVEIL DE L'ORDRE GRIS****LIBÉREZ LE COMBATTANT QUI SOMMEILLE EN VOUS****CARTES – AFFRONTEMENT – FANTASY****+ 12 ans – 30/45 minutes – 2 à 4 joueurs**

Nothing but Games  
Mickaël Bour,  
Robert Palmer  
Robert Palmer



Choisissez votre deck parmi les quatre de la boîte ou ceux des extensions : vous serez plus mobile ou plus puissant ou rapide... Posez deux cartes parmi vos cinq en main. Puis détruisez les unités adverses, parfois en utilisant des sorts, et envahissez son lieu. Les points des cartes encore en jeu à la fin des neuf manches décident du vainqueur.

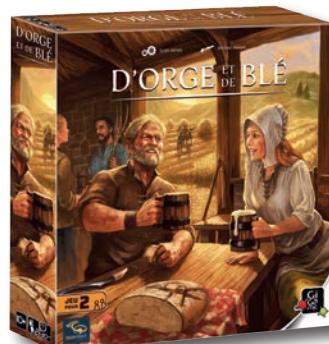
**REFLECTO****VOUS RÉFLÉCHISSEZ, LES MIROIRS AUSSI...****DÉPLACEMENT – MOT SECRET – MIROIR****+ 14 ans – 20 minutes – 2 joueurs**

Igiari  
Roberto Fraga  
Hami

Pour sauver Kay, Gerda affronte la Reine des Neiges. Chaque joueur inscrit les lettres de son mot secret au dos des morceaux de glace. Des miroirs sont aussi cachés derrière certains morceaux de glace. Pour gagner, il faut que toutes les lettres de son mot secret traversent la rivière. Ou alors, il faut deviner le mot adverse en lisant les lettres dans les miroirs.

**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.

**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.

pour tous

## EPIC SPELL WARS

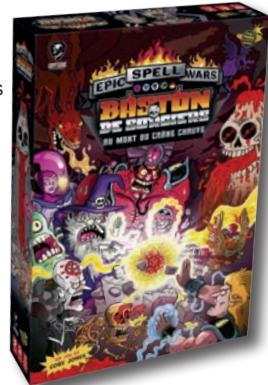
# BASTON DE SORCIERS AU MONT DU CRÂNE CHAUVE

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

Le ciel vous appartient : reliez les constellations, collectez les galaxies ou envoyez votre adversaire dans les trous noirs. À tour de rôle, les deux joueurs placent une tuile pour remplir le ciel. Ces tuiles sont de plusieurs formes, mais avec les couleurs des deux joueurs. Placez-les stratégiquement et devenez le maître des cieux !

- Matagot
- André Mainini,  
Alberto Branciari
- Maxime Erceau

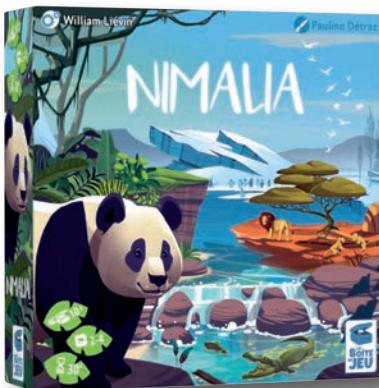
## SIMILO : LE SEIGNEUR DES ANNEAUX UN JEU POUR LES GAGNER TOUS...

CARTES - ASSOCIATIONS - COOPÉRATIF

+ 7 ans — 20 minutes — 2 à 8 joueurs

Tous ensemble, les joueurs doivent trouver un personnage secret. Il se trouve parmi douze cartes personnages visibles au centre de la table. Un seul joueur le connaît, il va donc donner des indices aux autres joueurs. Par exemple, il révèle Gandalf en précisant : le personnage secret n'a aucun rapport avec lui. Les autres discutent pour éliminer des cartes.

- Gigamic
- Martino Chiacchiera,  
Pierluca Zizzi,  
Jalmar Hach
- Naïade



## NIMALIA

# BONIFIEZ VOTRE NATURE

DRAFT - PLACEMENT DE CARTES - NATURE

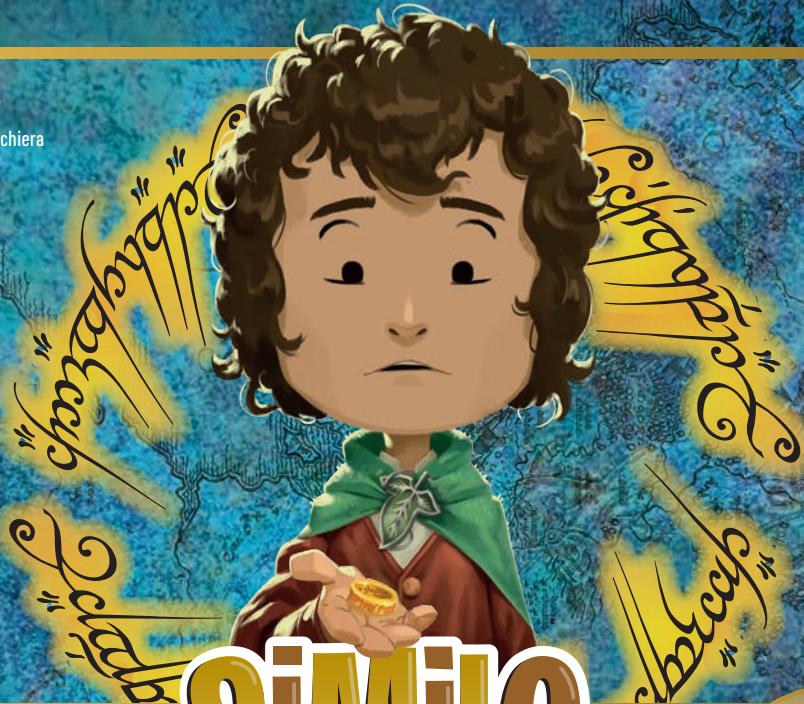
+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

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.

- La Boîte de Jeu
- William Liévin
- Pauline Détraz

# LE SEIGNEUR DES ANNEAUX™

Hjalmar Hach,  
Pierluca Zizzi,  
Martino Chiacchiera



## SiMilo

NOUVEAU !  
DISPONIBLE  
DÈS OCTOBRE

### DEVINEZ LE PERSONNAGE MYSTÈRE !

Dans Similo, vous avez 5 tours pour démasquer le personnage secret. Si vous l'éliminez avant, vous avez tous perdu ! Alors, serez-vous sur la même longueur d'onde que la personne qui vous donnera des indices sans dire un mot ?



Tous les jeux Similo peuvent se combiner.





## DORFROMANTIK LE JEU IDÉAL POUR UN MONDE IDYLLIQUE

PLACEMENT DE TUILES - MODE CAMPAGNE - COOPÉRATIF

+ 8 ans — 45 minutes — 1 à 6 joueurs

Construisez ensemble le village parfait aux paysages enchantés. Répondez aux demandes des villageois : un grand village de quatre tuiles, une petite forêt de deux tuiles, un champ fermé, une longue voie de chemin de fer... Du matériel supplémentaire se débloque en mode campagne pour atteindre l'harmonie absolue !

## LES AVENTURIERS DU RAIL LEGACY : LÉGENDES DE L'OUEST EMBARQUEMENT IMMINENT POUR JOUER

ÉVOLUTIF - OBJECTIFS PERSONNELS -  
LEGACY

+ 10 ans — 20 à 90 minutes — 2 à 5 joueurs

Le XIX<sup>e</sup> siècle touche à sa fin et vos belles

locomotives neuves sont prêtes à partir vers l'ouest. Durant les douze parties de ce legacy, vous construisez la carte des États-Unis et découvrez petit à petit de nouvelles règles pour vous étendre et faire votre fortune. Le jeu évolue suivant vos choix pour devenir un jeu unique et rejouable à l'infini.



## ARCHEOLOGIC LA CITÉ PREND FORME

LOGIQUE - POLYOMINO - ARCHÉOLOGIE

+ 12 ans — 45 minutes — 1 à 4 joueurs

Le plan de la cité est indiqué dans les textes anciens qui ne sont pas toujours faciles à décrypter. Pour vous aider, un Archéoscope répond précisément à vos questions : nombre de cases du carré sur un axe, l'emplacement des pièges... Mais celui-ci prend son temps pour donner sa réponse et les autres joueurs risquent de vous devancer.

## WATERFALL PARK NÉGOCIATION DANS UN TRAIN FANTÔME...

NÉGOCIATION - PLACEMENT -  
PARC DE LOISIRS

+ 10 ans — 45 minutes — 3 à 5 joueurs

Votre parc de loisirs sera le plus rentable ! Vous achetez les meilleurs emplacements à vos adversaires, vous leur échangez votre petite boutique contre leur grand bowling et vous construisez un cirque ! Mais vos adversaires sont futés : leurs cinémas rapportent beaucoup... Serez-vous le plus riche ?



Gigamic  
 Lukas Zach & Michael Palm  
 Paul Riebe

# 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

passe une heure devant son miroir chaque jour

confond sa gauche et sa droite

monopolise le micro au karaoké

trouve tout trop cher

parle avec un accent pour faire sexy

invente des mots au Scrabble

est en fait un vampire



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

3-8

10+

30'



REPOS  
PRODUCTION



pour tous

## 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.



Helvetic  
Théo Rivière &  
Maxime Rambourg  
Anna Formilan



## BONSAÏ

# UN ENJEU DE TAILLE

PLACEMENT DE TUILES - OBJECTIFS - BOTANIQUE

+ 10 ans — 40 minutes — 1 à 4 joueurs

Le meilleur artiste en taille de bonsaï pourra exposer son œuvre dans les jardins de l'empereur. Récupérez des jetons feuille, fleur ou fruit. Choisissez judicieusement vos cartes pour augmenter votre stock de jetons ou obtenir d'autres bonus. En grandissant, votre arbre miniature vous offre les points des objectifs communs au nez de vos concurrents.



DV Giochi



Rosaria Battiatto,  
Massimo Borzi,  
Martino Chiacchiera



Davood Moghaddami

## LES CONTES DES 1001 TUILES

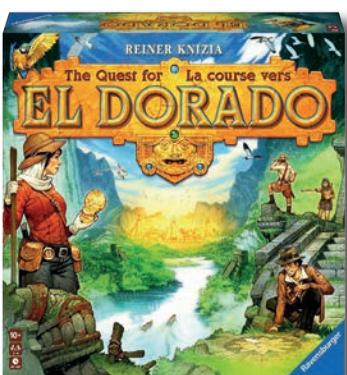
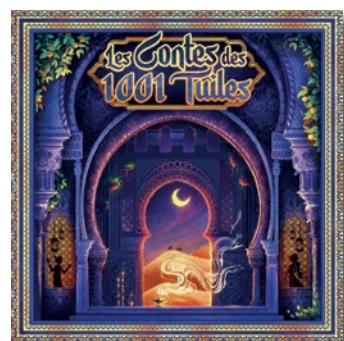
# UN JEU BIEN INSPIRÉ

DÉPLACEMENTS - OBJECTIF - IMAGINATION

+ 12 ans — 10 minutes — 2 joueurs



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



## LA COURSE VERS EL DORADO

# LES AVENTURIERS DE LA CITÉ PERDUE

DECK BUILDING - COURSE - EXPLORATION

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



Ravensburger



Reiner Knizia



Vincent Dutrait

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 ?

pour tous

## DOCTOR RAT

# À BON PLAT BON RAT !

DÉDUCTION - ASYMÉTRIQUE - COOPÉRATIF

+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 7 joueurs

Certains rats sont allergiques aux boissons, d'autres à la nourriture bleue ou rouge... Un joueur incarne le docteur qui enseigne aux autres rats leur régime alimentaire. Seul le docteur connaît les contraintes. Lorsque les rats se nourrissent, le docteur indique si cette nourriture les rend malades. Les joueurs en déduisent la meilleure nourriture pour eux.



Blue Orange  
Johannes Krenner  
Simon Douchy



## NAMIJI

# DÉCOUVERTE LUDIQUE À EXPLORER

CARTES - ENCHÈRES - EXPÉDITION

+ 9 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

Monter des expéditions archéologiques coûte cher, car elles nécessitent un chef d'expédition, une équipe et un véhicule. Vous achetez ces cartes aux enchères : tous les joueurs montrent en même temps les pièces cachées dans leur main. Lorsqu'une troisième carte Cartographe est révélée, les expéditions partent pour ramener des sous.



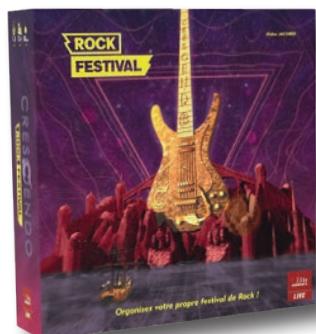
## ROCK FESTIVAL : CRESCENDO

# JOUEZ À CRESCENDO EN LIVE !

DRAFT - PLACEMENT DE CARTES - ROCK

+ 12 ans — 50 minutes par défi — 1 à 5 joueurs

Comme pour de vrai, vous organisez tous ensemble le festival. Les images viennent de sa photothèque, les galères sont de vraies galères déjà arrivées et les groupes ont déjà été programmés. Dans le jeu comme dans la réalité, vous commencez par trouver le financement, embaucher la technique, faire la com. Si le public vient et s'éclate, c'est gagné !



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

akiltour!  
la beauté des jeux inventés



GRAND PRIX DU JEU  
AKILTOUR - VICHY  
ETÉ 2023



# 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 !



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

## Ludothèque



Accueil à la ludothèque  
Photo Remi Arbeau



Une partie de Maître Renard



Animation en extérieur, LudoPlanète

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 ludothécaire 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 auteur.es 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.

### Trouver sa ludothèque

Maintenant que vous êtes convaincu.e de l'intérêt des ludothèques, vous allez évidentement 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.

## Sélection Des Ludothécaires 2022



Catégorie « Jeu d'Exercice » :  
Inny Bin



Catégorie « Jeu Symbolique » :  
Garage PopUp



Catégorie « Jeu d'Assemblage » :  
Trigonos Maxi



Catégorie « Jeu de Règles » :  
Unlock! Kids

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



# niouzes//jeux d'ambiance



Les jeux d'ambiance inspirent auteurs et éditeurs pour mettre vos sens de l'intuition et de l'observation à rude épreuve.

# Ambiance !



## JACKPOT ROYAL FAITES VOS JEUX !

CARTES - COMBINAISON - MACHINE À SOUS

+ 7 ans — 15 minutes — 1 à 6 joueurs

Chaque carte contient trois symboles, comme dans une vraie machine à sous. À chaque tour vous posez une nouvelle carte pour essayer d'aligner trois symboles identiques, soit verticalement, soit horizontalement. Vous pouvez recouvrir partiellement une carte ou poser à côté, ou en dessous... Alignez sept symboles différents pour gagner le jackpot !

Replay Games  
Lionel Borg  
—

## 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



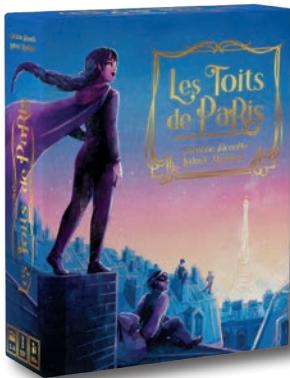
**KITES****JOUER DONNE DES AILES**

RAPIDITÉ - COOPÉRATIF - ÉVOLUTIF

+ 10 ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs



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.

**LES TOITS DE PARIS****VOLEZ LA VICTOIRE !**

MAJORITÉ - STOP OU ENCORE - VOLEURS

+ 10 ans — 25 minutes — 2 à 4 joueurs



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&amp;WRITE - OBJECTIFS - CONNEXIONS

+ 8 ans — 25 minutes — 1 à 4 joueurs



Reliez sur votre plan une station de métro déjà existante à une station du type de celui indiqué sur la carte révélée. Après cinq cartes révélées, passez à la manche suivante en changeant votre crayon de couleur... tout le sel est là ! Si vous connaissez Next Station London, vous reconnaîtrez le jeu et quelques variantes.

**KATAMINO TOWER****TOUJOURS PLUS HAUT !**

ABSTRAIT - ÉVOLUTIF - DÉFIS

+ 6 ans — durée : à volonté — 1 à 2 joueurs



Katamino est un classique des casse-têtes dans lequel il faut placer des formes en bois sur un plateau. Ce jeu se renouvelle puisqu'il passe en 3D ! Vous devez maintenant construire une tour circulaire. Chaque défi vous indique les pièces à prendre parmi les quinze pièces en bois. Au dos se trouve la solution. Trois niveaux de difficulté sont proposés.

**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

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.



Drei Hasen  
Jacques Zeimet  
Mélanie Garanin

**DEFIFOO****25 ANS DE FOLIE !**

DÉLIRANT - DÉFIS - ÉQUIPES

+ 7 ans — 20 minutes — 3 à 18 joueurs

Pour son vingt-cinquième anniversaire, Defifoo propose du nouveau matériel tel que toupies, mètres, dés... La règle ne change pas : deux équipes s'affrontent pendant que la troisième arbitre. Cent cinquante défis attendent les candidats. Pourtant il suffit d'en gagner sept pour emporter la victoire.

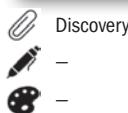


Gigamic  
Olivier Finet  
Alexis Migdalski & Zongoh

**THE DETECTIVE SOCIETY****L'ÉMOI DE L'ENQUÊTE**

ENQUÊTE- HYBRIDE- COOPÉRATIF

+ 7 ans — 90-120 minutes — 1 à 4 joueurs



La fille d'un diplomate a disparu ! Votre agence de détectives est sollicitée. Au rythme d'une enveloppe par mois, vous recevez chez vous les éléments du mystère à résoudre. Cette première saison vous entraînera sur six mois d'aventures, mixte/hybride, sur des documents papiers et en grande partie sur le web afin de démêler tous les fils de cette disparition !



Mary Flanagan & Max Seidman  
Illustré par Spring Yu

# Phantom Ink

Dévinerez-vous le mot secret  
grâce aux indices des Esprits ?



Phantom Ink est un jeu de déduction de mots en équipes. Chacune se compose d'un Esprit, qui dévoilera des indices sur le mot à trouver aux autres joueurs alliés, les Médiums. Quelle équipe décryptera le plus rapidement les messages de l'Au-delà ?



Déjà disponible !

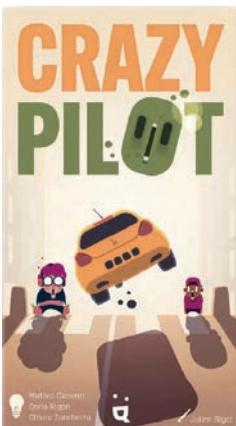


**SEA SALT & PAPER****C'EST PLIÉ !**

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 Zombiiii ! Dans ce jeu d'observation et de vitesse, vous classez vos cartes suivant les obstacles sur la route, mais vite, vite, vite...



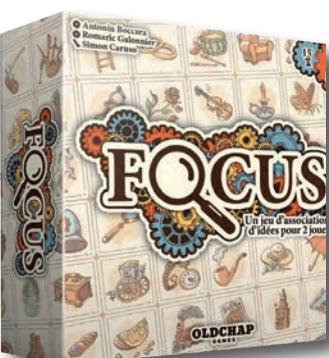
Helvetica

Chiara Zanchetta  
Julien Bigot**CHIPATSU****UN BESOIN PRESSANT**

CARTES - SEUILS - SCABREUX

+ 8 ans — 20 minutes — 3 à 6 joueurs

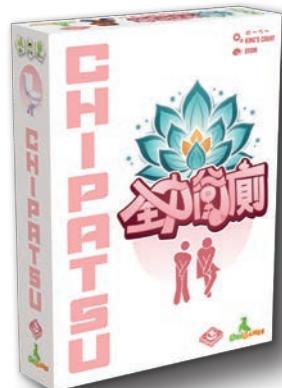
Avec les cartes Toilettes, vous faites varier la pression qui tireille les intestins de tous les joueurs autour de la table. Mais attention à ne pas dépasser le seuil tolérable, car votre Maîtrise va diminuer. Si elle tombe à zéro, la partie prend fin, car vous n'avez pas réussi à vous retenir. Pour gagner, maîtrisez vos intestins !



Origames

King's Court

Gyom

**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 ?

Oldchap Games  
À. Boccara &  
R. Galonnier  
Simon Caruso

**TRIO****TRIO GAGNANT !**

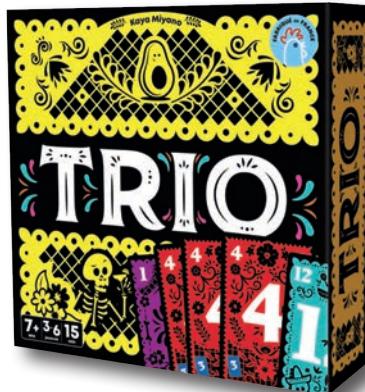
CARTE - MÉMOIRE - ÉQUIPE

+ 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.

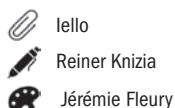


## POTAGE SAUVAGE

# UNE BONNE RECETTE LUDIQUE

CARTES - PLIS - OBJECTIFS

+ 8 ans — 10 minutes — 1 à 9 joueurs



Iello

Reiner Knizia

Jérémie Fleury

Chacun veut réussir la meilleure soupe, mais avec une seule marmite pour tous les joueurs ! Posez une carte ingrédient à tour de rôle dans la marmite. Lorsque la somme des valeurs indiquées sur les cartes atteint dix, le joueur qui a posé la dernière carte récupère le paquet. Chaque carte donne des points ou en fait perdre, en fonction de ses objectifs personnels.

**WOOL GANG****LA LAINE DES MOUTONS CONTRE L'HALEINE DES CHIENS**

CARTES - OBJECTIFS SIMPLES - MOUTONS

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs

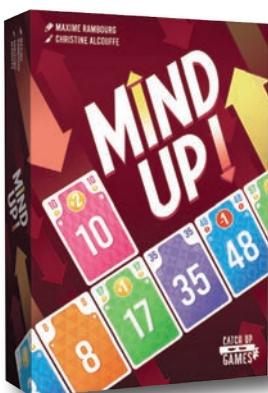


Gigamic

Jérôme Bodin

Pauline Berdal

Les moutons mettent la pagaille dans la vallée, heureusement vos chiens vont tout arranger ! En début de manche, les joueurs répartissent les moutons en différents troupeaux. Ensuite, ils choisissent les meilleurs chiens pour leur amener le plus de moutons. Un chien ramène les troupeaux de moutons aux chiffres pairs, un autre les troupeaux de trois moutons...



## 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.

## LES CHATS DE SCHRODINGER

### WANTED DEAD OR ALIVE

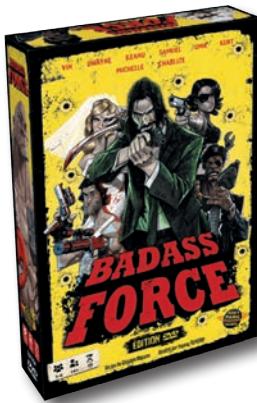
BLUFF - ENCHÈRES - SCIENCE AMUSANTE

+ 10 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs

Un chat peut être vivant, mort...ou absent. Vous savez combien de cartes de chaque se trouvent dans votre main. À vous d'évaluer combien en possèdent vos adversaires pour annoncer votre enchère. Les enchères montent jusqu'à la contradiction d'un joueur qui prend le risque d'être éliminé...ou la chance d'éliminer un adversaire.



Gigamic  
Adriel Lee Wilson, Chris O'Neill, Heather O'Neill  
James Stowe



## 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



## C'KOI LE RAPPORT ?

### DESSINEZ, DEVINEZ, C'EST GAGNÉ !

DEVINER - SABLIER - DESSIN

+ 8 ans — durée : à volonté — 2 à 4 joueurs

Vous lisez secrètement le mot que vous devez dessiner. Les autres joueurs font de même. À la fin des trente secondes du sablier, les joueurs montrent leur dessin. Il faut être le plus rapide à trouver le rapport entre les quatre dessins pour deviner le mot secret. Si le jeu semble trop simple, ajoutez des défis, comme dessiner avec la bouche !



## CHEESE MASTER

### UN FROMAGE DE PLUS EN MOINS

OBSERVATION - RAPIDITÉ - CHAÎNE ALIMENTAIRE

+ 8 ans — 10 minutes — 2 à 8 joueurs

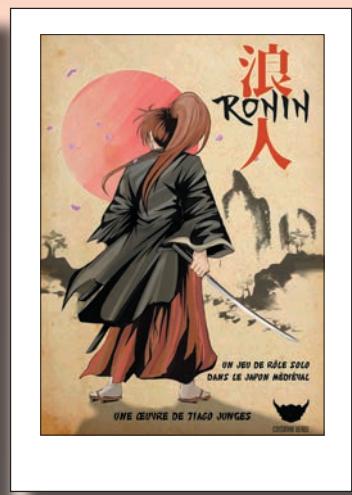
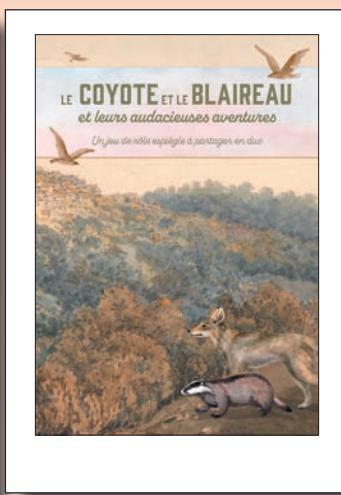
Niveau facile : lancez trois dés, comptez les fromages, ne soyez pas le dernier à donner la réponse. Niveau normal : si un dé montre une souris, il faut compter un fromage de moins. Mais une face avec un chat fait fuir la souris avant qu'elle mange son fromage. Niveau très difficile : on ajoute un chien,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



Iello  
Johan Benvenuto & Alexandre Droit  
Biboun

# Votre meilleur rôle

- > Jeux de rôle en solo ou en duo sans aucune expérience requise
- > Imprimés en France écologiquement
- > Des jeux à jouer, pas à entasser, à prix accessible !



## LA VOIE DU CORBEAU

Vivez les aventures d'un corvidé dans 5 univers différents. Meilleur JDR2024 à la UK Game Expo.

## LE COYOTE ET LE BLAIREAU

Deux animaux s'entraident dans des aventures bucoliques. Un jeu en duo pour petits et grands.

## RONIN

Incarnez un ancien samouraï rejeté par la société luttant pour retrouver son honneur perdu.

**Disponibles en octobre 2023  
en boutiques de jeux, distribution Neoludis**



ambiance

## ZOMBIE D EN QUÊTE D'INDICES

DÉS - SUSPENSE - RÉACTIVITÉ

+ 6 ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs

C'est arrivé, le monde est infesté de zombies faisant baisser d'un cran la position de l'être humain dans l'échelle alimentaire ! Dans ce jeu de dés impitoyable, votre seule alliée est votre réactivité. Quel que soit le camp dans lequel vous vous retrouvez, surveillez les associations d'images surgissant du chaos des dés qui s'entrechoquent et... attaquez !

Editions Hexart  
Janis Mazelier  
et Benjamin Dovetta  
Guillaume Maillard



RIP

## ROUBLARD INGÉNIEUX PROVOCATEUR

CARTES - MAJORITÉ - RÔLE CACHÉ

+ 10 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

Les bijoux et autres objets de valeur vous attirent. Mais certains sont face cachée...piège ou grande valeur ? Prendrez-vous le risque de jouer vos cartes dessus pour l'empocher ? Envoyez votre mouche espionne pour éviter les mauvaises surprises. À moins d'être l'assassin, dans ce cas les cadavres vous appâtent...

Jeux Opla  
Alexandre Droit  
Julien Monier

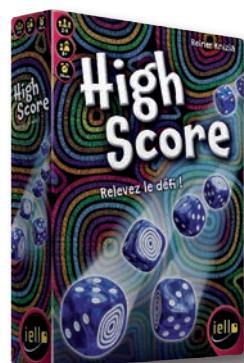
## HIGH SCORE LES DÉS STRATÈGES

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.

iello  
Reiner Knizia  
Bluguy Grafikdesign



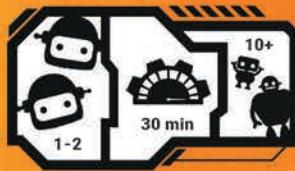
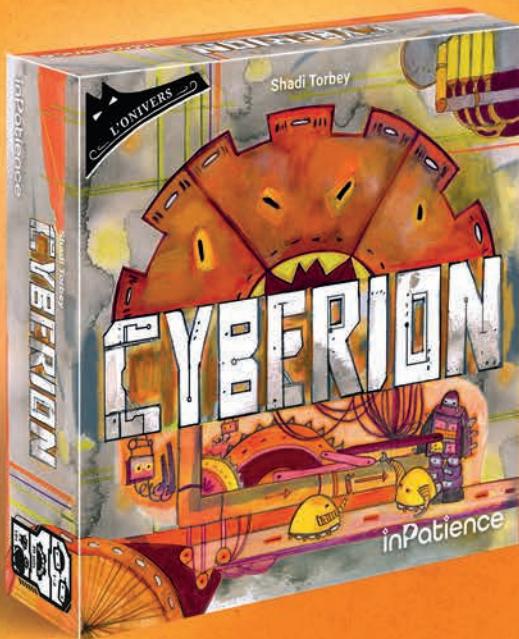
**VOTEZ POUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS**  
et participez au tirage au sort pour gagner de nombreux jeux !

akiltour!  
le défis des dés



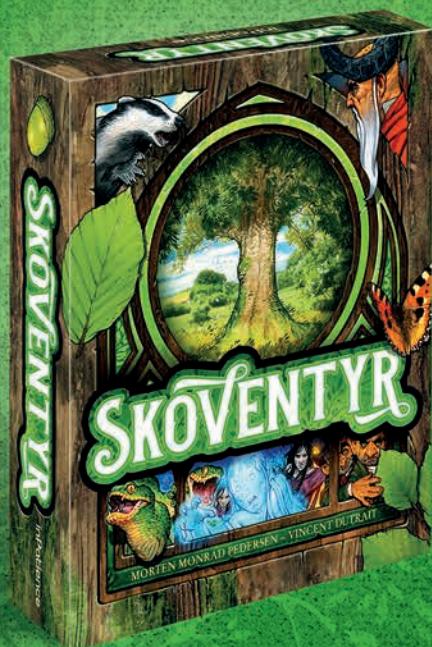
# L'Univers s'étend...

Automne 2023



# Une saga commence...

Été 2023



# inPatience

[www.inpatience.com](http://www.inpatience.com)

# Faites vos jeux

| JEU                                   | ÉDITEUR         | PAGE | ÉDITEUR                        | PAGE                | ÉDITEUR           | PAGE                           | ÉDITEUR             | PAGE               |                                |         |
|---------------------------------------|-----------------|------|--------------------------------|---------------------|-------------------|--------------------------------|---------------------|--------------------|--------------------------------|---------|
| Bubbly                                | Helvétiq        | 11   | Epic spell wars                | 28                  | Don't Panic Games | 28                             | Badass Force        | 28                 |                                |         |
| Cendrillon                            | Granna          | 8    | Exit Calendrier de l'avent     | 24                  | Iello             | 24                             | Don't Panic Games   | 42                 |                                |         |
| Chou y es-tu ?                        | Space Cow       | 11   | Expéditions autour du monde    | 24                  | Super Meeple      | 24                             | Lansay              | 42                 |                                |         |
| Côté Mode                             | Smart games     | 9    | Explora                        | Atalia              | 33                | Huchi!                         | 20                  | C'koi le rapport ? | 42                             |         |
| Fluffy Valley                         | Loki            | 12   | Fauna                          | Huchi!              | 23                | Grail Cup                      | 23                  | Cheese Master      | 42                             |         |
| Happy Fox                             | Piatnik         | 10   | Fresh Fruits                   | Huchi!              | 23                | Hamlet                         | 23                  | Chipatsu           | 40                             |         |
| La tourpie voyageuse                  | Buzzy Games     | 9    | Genius Square                  | Smart games         | 20                | Happy Bee                      | 20                  | Crazy Pilot        | 40                             |         |
| Le grand méchant monstre              | Bankiiiz        | 11   | Grail Cup                      | Matagot             | 26                | Heroes of Fairy Tail           | 22                  | Helvétiq           | 28                             |         |
| Le parcours des Nénuphars             | Tactic          | 10   | Hamlet                         | Girre Games         | 24                | Jungle                         | 22                  | Bankiiiz           | 26                             |         |
| Le Royaume des Licornes               | Nathan          | 12   | Happy Bee                      | Helvétiq            | 32                | La course vers El Dorado       | 22                  | Raversburger       | 32                             |         |
| Maître Renard                         | Studio H        | 12   | Heroes of Fairy Tail           | Don't Panic Games   | 22                | Les aventuriers du rail Legacy | Days of Wonders     | 30                 | Days of Wonders                | 30      |
| Sillibus                              | Gigamic         | 11   | Jungle                         | Nimalia             | 26                | Les contes des 1001 tuiles     | 404 éditions        | 32                 | Nimalia                        | 28      |
| Skyo Junior                           | Magilano        | 10   | La course vers El Dorado       | Wilson Jeux         | 21                | On the road                    | Wilson Jeux         | 21                 | On the road                    | 21      |
| Super Miao                            | Space Cow       | 10   | Les aventuriers du rail Legacy | Days of Wonders     | 30                | Orion duel                     | Matagot             | 28                 | Orion duel                     | 28      |
| Taco Chaton Pizza                     | Blue Orange     | 9    | Les contes des 1001 tuiles     | 404 éditions        | 32                | Reflecto                       | lgari               | 27                 | Reflecto                       | 27      |
| Toko Island                           | Helvétiq        | 8    | Nimalia                        | La Boîte de Jeu     | 28                | Rock Festival                  | Multivers           | 33                 | Similo le Seigneur des anneaux | Gigamic |
| Turbo Kids                            | Scorpion Masqué | 9    | On the road                    | Wilson Jeux         | 21                | Skoovntry                      | InPatience          | 22                 | Skoovntry                      | 28      |
| Bonsai                                | Gigamic         | 32   | Orion duel                     | Matagot             | 28                | Sur les traces de Darwin       | Sorry we are French | 27                 | Sur les traces de Darwin       | 27      |
| Cartaventura : le secret des Pharaons | Blam !          | 26   | Reflecto                       | lgari               | 27                | the great split                | Iello               | 22                 | the great split                | 22      |
| Château-formes                        | Smart games     | 23   | Rock Festival                  | Multivers           | 33                | Vampire Village                | Studio H            | 23                 | Vampire Village                | 23      |
| D'Orge et de Blé                      | Gigamic         | 27   | Similo le Seigneur des anneaux | Gigamic             | 28                | Waterfall Park                 | Repos Prod          | 30                 | Waterfall Park                 | 30      |
| Doctor rat                            | Blue Orange     | 33   | Skoovntry                      | InPatience          | 22                | Yoxii                          | Cosmolufo           | 23                 | Yoxii                          | 23      |
| Dorfomatik                            | Gigamic         | 30   | Sur les traces de Darwin       | Sorry we are French | 27                |                                |                     |                    |                                |         |
| Ecosystèmes forêt                     | Origames        | 24   | the great split                | Iello               | 22                |                                |                     |                    |                                |         |
| Elawa                                 | Bombyx          | 21   | Vampire Village                | Studio H            | 23                |                                |                     |                    |                                |         |
|                                       |                 |      | Waterfall Park                 | Repos Prod          | 30                |                                |                     |                    |                                |         |
|                                       |                 |      | Yoxii                          | Cosmolufo           | 23                |                                |                     |                    |                                |         |

| AMBIANCE           |
|--------------------|
| Badass Force       |
| Don't Panic Games  |
| Lansay             |
| C'koi le rapport ? |
| Cheese Master      |
| Chipatsu           |
| Origames           |
| Crazy Pilot        |



# FESTIVAL DES JEUX VICHY



| JEU                         | ÉDITEUR             | PAGE    | ÉDITEUR                            | JEU                        | PAGE    |
|-----------------------------|---------------------|---------|------------------------------------|----------------------------|---------|
|                             | A VOIR              | A JOUER | A VOIR                             | A JOUER                    | A VOIR  |
|                             | ACHETER             | ACHETER |                                    | ACHETER                    | ACHETER |
| Defifoo                     | Gigamic             | 38      | Hybris                             | Aurora Games               | 54      |
| Detective society           | Discovery           | 38      | Karman Swap                        | Sweet Games                | 54      |
| Focus                       | OldChap Games       | 40      | la cathédrale rouge Recruteurs     | Iello                      | 56      |
| Go Nuts                     | Game Factory        | 38      | Le Clan des Loups                  | Giganic                    | 52      |
| High Score                  | Iello               | 44      | Marrakesh                          | Queen Games                | 51      |
| Hula Hoo !                  | Drei Hasen          | 38      | Nucleum                            | Intrafin                   | 48      |
| Jackpot Royal               | Replay Games        | 36      | Pagan                              | Super Meeple               | 54      |
| Katamino Tower              | Gigamic             | 37      | Pampero                            | Intrafin                   | 50      |
| Kites                       | Matagot             | 37      | Petits peuples                     | Bombyx                     | 49      |
| Les chats de Schrödinger    | Gigamic             | 42      | Planet Unknown                     | Origames                   | 51      |
| Les toits de Paris          | Kvf édition         | 37      | Virtual Revolution                 | Studio H                   | 50      |
| Mind Up !                   | Catch Up Games      | 41      | Witchstone                         | Huch !                     | 51      |
| Next Station Tokyo          | Blue Orange         | 37      | Zhanguo                            | Sorry we are French        | 48      |
| Nutty Business              | Studio H            | 36      | <b>JEUX DE RÔLE</b>                |                            |         |
| Potage sauvage              | Iello               | 41      | Colostole                          | Arkhanne Asylum Publishing | 59      |
| RIP                         | Opla                | 44      | Hunter : le jugement               | Arkhanne Asylum Publishing | 59      |
| Sea Salt & Paper            | Bombyx              | 40      | L'anneau unique - Boîte initiation | Edge                       | 59      |
| Trio                        | Cocktail Games      | 41      | L'appel de Cthulhu - Face nacrée   | Edge                       | 59      |
| Wool gang                   | Gigamic             | 41      | Mechatron                          | Arkhanne Asylum Publishing | 58      |
| Zombie D                    | Hexart              | 44      | Pax Elifica                        | Les XII Singes             | 58      |
| <b>CONNASSEURS</b>          |                     |         |                                    |                            |         |
| After Us                    | Catch Up Games      | 49      | <b>JEUX D'HISTOIRE</b>             |                            |         |
| Alice is missing            | Origames            | 52      | Cangaceiros                        | Semper Victor Publishing   | 61      |
| Ancient Knowledge           | Iello               | 50      | La commune ou la mort              | Nuts Publishing            | 60      |
| Autobahn                    | Intrafin            | 56      | Le triomphe de Von Manstein        | Semper Victor Publishing   | 61      |
| Barcelona                   | Pixie Games         | 54      | Les conquêtes de Napoléon          | Fellowship of Simulations  | 60      |
| Beast                       | Don't Panic Games   | 51      | Santa Cruz 1797                    | Semper Victor Publishing   | 61      |
| Bruxelles 1893 Belle époque | Geek Attitude Games | 52      | Tetrarchia                         | Semper Victor Publishing   | 60      |
| Castles of Mad King Ludwig  | Lucky Duck Games    | 50      | <b>VOS DÉCOUVERTES</b>             |                            |         |
| demain tu m'as tué          | Iello               | 52      |                                    |                            |         |
| Discordia                   | Sylex               | 49      |                                    |                            |         |
| Doggerland                  | Super Meeple        | 49      |                                    |                            |         |
| Full Moon                   | Huch !              | 56      |                                    |                            |         |



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

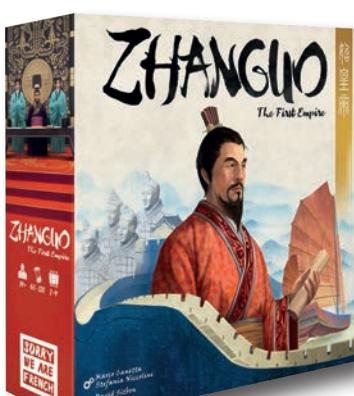
### NUCLEUM

#### QUELLE ÉNERGIE !

RÉSEAUX - PICK UP & DELIVERY -  
DÉVELOPPEMENT INDUSTRIEL

+ 14 ans — 150 minutes — 1 à 4 joueurs

Grâce à l'invention d'une nouvelle énergie qui nécessite de l'uranium, la Saxe est le leader de la révolution industrielle. Jouez vos tuiles sur le plateau principal pour développer votre réseau de chemins de fer entre les villes et vos mines ou jouez vos tuiles sur votre plateau personnel pour réaliser les actions associées et remplir un contrat.



#### ZHANGUO - THE FIRST EMPIRE

#### UN EMPIRE À CONSTRUIRE EN SEULEMENT CINQ TOURS !

GESTION DE MAIN - DÉVELOPPEMENT -  
CIVILISATION

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

Avec six cartes par tour, vous construisez la grande muraille de Chine et l'armée de terre cuite du mausolée de l'empereur, envoyez des jonques à la recherche de l'élixir de longue vie, installez les gouverneurs des provinces et édifiez des palais. Tout cela en gérant les révoltes d'ouvriers. Cette réédition de Zhanguo apporte de nombreuses améliorations.



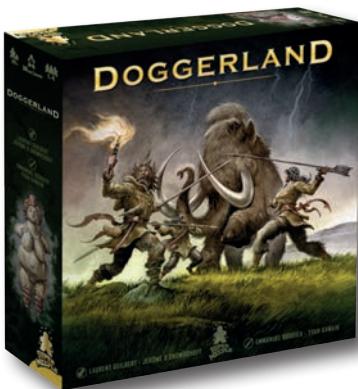
## PETITS PEUPLES ... ET GRANDES CONSTRUCTIONS

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

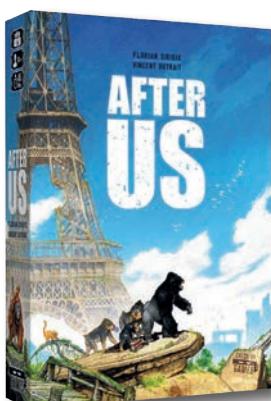
## LE TRAVAIL C'EST LA VICTOIRE

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

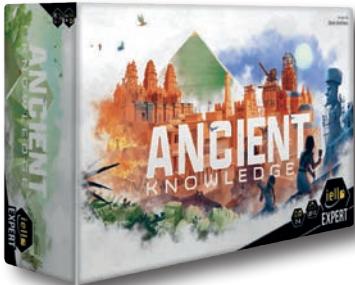
+ 12 ans — 40 minutes — 1 à 6 joueurs

- Catch up Games
- Florian Sirieux
- 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.

**ANCIENT KNOWLEDGE****UN JEU ANTI-VIEILLISSEMENT**

CARTES - CONSTRUCTION - ARCHÉOLOGIE



+ 10 ans — 60 minutes — 2 joueurs

Illustré 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 !



Rémi Mathieu



Pierre Ples, Adrien Rives &amp; Emilien Rotival

**CASTLES OF MAD KING LUDWIG****UNE VIE DE CHÂTEAU !**

OFFRES D'ACHAT - POSE DE TUILE - OBJECTIFS

+ 14 ans — 75 minutes — 1 à 4 joueurs

Construire un château est déjà compliqué, mais répondre aux exigences farfelues du roi nécessite beaucoup de réflexion. Sur chaque salle sont indiquées les conditions de points : pas de chambre à côté, des cuisines nombreuses... Un des piments du jeu réside dans le prix des salles fixé par le joueur actif.



Lucky Duck Games



Ted Alspach



Agnieszka Dabrowiecka

**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...



Intrafin



Fabio Lopiano &amp;



Nestore Mangone



Javier González Cava

**VIRTUAL REVOLUTION****UN MONDE VIRTUEL DANS  
UN JEU BIEN REEL**

GESTION D'OUVRIERS - CONTRÔLE DE TERRITOIRE - NÉO-FUTURISTE

+ 14 ans — 90 minutes — 2 à 4 joueurs

Les humains vivent dans les mondes virtuels. Le marché du virtuel est donc très rentable. Vous travaillez pour une corporation prête à tout pour de l'argent, comme vous. Ils vous ont confié Paris : à vous de construire les serveurs, créer de nouvelles verses et recruter des agents pour des missions pas toujours légales. Vos ennemis sont prêts, et vous ?



Studio H



Guy-Roger Duvert &amp; Cyril Villalonga



Benjamin Sjöberg



## 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 Chiaccchiera & Reiner Knizia  
Mariusz Gandel



## PLANET UNKNOWN

## LE JEU QUI DONNE LA FORME

POLYOMINOS - SIMULTANÉITÉ - TERRAFORMATION

+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 6 joueurs

Origames  
Adam Rehberg & R. Lambert  
Yoma

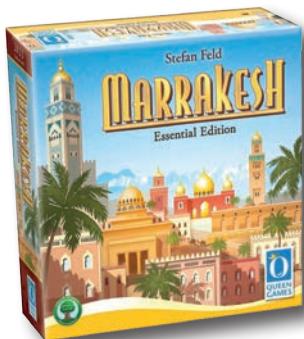
L'avenir de l'humanité dépend de vos choix : terraformez votre planète avant la fin de notre Terre. Le joueur avec la planète la plus accueillante l'emporte. Tous en même temps, les joueurs choisissent une tuile en fonction de sa forme et de ses terrains. Ils la placent sur leur planète et montent sur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



## MARRAKESH KESHIS QUE C'EST ?

PISTE - AMÉLIORATION - RESSOURCES

+ 14 ans — 90/120 minutes — 2 à 4 joueurs



Queen Games  
Stefan Feld  
Franz Vohwinkel, Patricia Limberger

Dans ce jeu les Keshis sont des pions importants, car vous en jouez trois par tour pour placer vos trois assistants. Tous les Keshis sont ensuite lancés dans une tour, dont certains ressortent, pour améliorer les actions des joueurs. Les actions des assistants sont ensuite effectuées : monter sur les pistes, avancer sur la rivière, récupérer de l'eau...

## BEAST

## NE CHERCHEZ PAS LA PETIT'BÊTE

DRAFT - POUVOIR PERSONNEL - ASYMÉTRIQUE

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

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

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.



connaisseurs

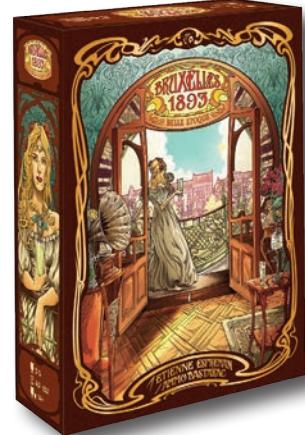
## BRUXELLES 1893 : BELLE ÉPOQUE

# 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.



## DEMAIN TU M'AS TUÉ ... MAIS HIER JE GAGNERAI

DÉPLACEMENT - ÉVOLUTIF - VOYAGE TEMPOREL

+ 14 ans — 30 minutes — 2 joueurs

Trois plateaux identiques représentent le passé, le présent et le futur. Donc en plantant une graine dans le passé, un arbrisseau apparaît dans le présent et un arbre dans le futur. L'objectif est d'éliminer son adversaire de deux plateaux, par exemple en le poussant hors des plateaux. Plusieurs niveaux de difficulté sont proposés.

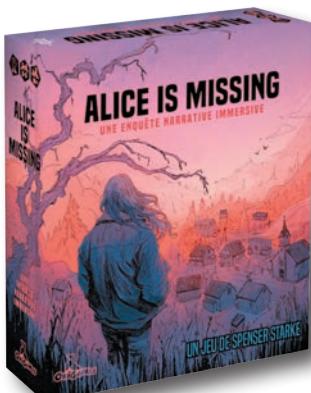
## LE CLAN DES LOUPS

# MENEZ LA MEUTE À L'ANTRE !

RETOURNEMENT DE TUILE - AMÉLIORATION  
CONTROLE 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.



## ALICE IS MISSING L'HISTOIRE VOUS APPARTIENT

TEMPS LIMITÉ - ENQUÊTE - IMMERSIF

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

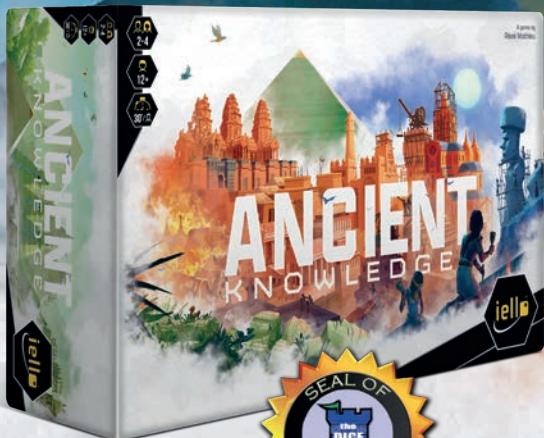
Incitez les proches d'Alice qui s'inquiètent pour elle. Vous enquêtez tous ensemble pour résoudre le mystère, malgré vos petits secrets personnels. A chaque partie vous découvrez des vérités différentes, de nouveaux suspects, des lieux étranges... Partagez vos doutes avec vos compagnons, mais en silence,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



# ANCIENT KNOWLEDGE

SEPTEMBRE 2023

SAUREZ VOUS PRÉSERVER  
LE SAVOIR DE L'ÉPREUVE  
DU TEMPS ?



IELLO EXPERT :  
PASSEZ AU NIVEAU SUPÉRIEUR !



SUIVEZ-NOUS !



[WWW.IELLO.COM](http://WWW.IELLO.COM)

iello™  
EXPERT



## 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.



Aurora Games Studio



Damien Chauveau



Damien Chauveau,  
Luc-David Garraud,  
Stefano Collavini

## PAGAN – LE DESTIN DE ROANOKE

# UN JEU ENSORCELANT

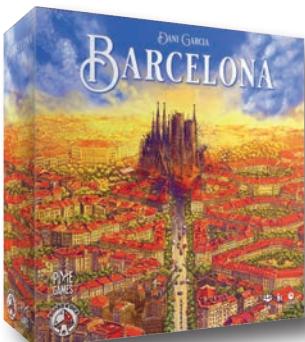
DECK — ASYMÉTRIQUE — DUEL

+ 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.



Super Meeple  
Kasper Kjær Christiansen & Kåre Støgaard  
Maren Gutt



## BARCELONA

# VIVA ESPAÑA LUDICA

PLACEMENT — CONSTRUCTION — URBANISME

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



Pixie Games



Dani Garcia



Aleksander Zawada

Au XIX<sup>e</sup> siècle, Barcelone est une ville extrêmement peuplée. Vous participez à sa modernisation : placez des citoyens dans les rues pour activer des actions puis construisez des habitations. Développez le tramway et les services publics, pavez les rues... Le total des points de fin de partie et de décomptes intermédiaires désigne le vainqueur.

## KARMAN SWAP

# DANS LA SAGA DE SEEDERS FROM SEREIS

CARTES — CHAÎNAGE — COMBINAISON

+ 15 ans — 60 minutes — 2 à 4 joueurs



Sweet Games  
Serge Macasdar  
Gaël Lannurien



À la tête d'un convoi d'exploration, vous menez des expériences d'introduction d'espèces sur les planètes découvertes avant de les coloniser. Chaque carte jouée impacte la planète que vous ciblez, mais déclenche également des actions supplémentaires que vous allez tenter de chaîner pour remporter la partie.

# OKKO

CHRONICLES



Retrouvez toute la gamme du jeu de plateau OKKO Chronicles :

[THE-RED-JOKER-KINGDOM.COM](http://THE-RED-JOKER-KINGDOM.COM)

• THE RED JOKER •

connaisseurs

## FULL MOON

# RAT, CORNEILLE, CRAPAUD SONT VOS AMIS POUR LA VIE

PLACEMENT - OPTIMISATION - EXTENSION

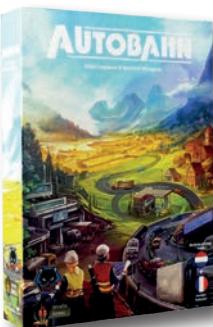
+ 12 ans — 60 à 90 minutes — 2 à 4 joueurs

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.



Huch!

Martino Chiacchiera & Reiner Knizia  
Mariusz Gandzel



## 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.



Intrafin Games

Fabio Lopiano & Nestore Mangone  
Javier González Cava

## LA CATHÉDRALE ROUGE : RECRUTEURS FACILE DE RECRUTER DES JOUEURS

RESSOURCES - MAJORITÉ - EXTENSION

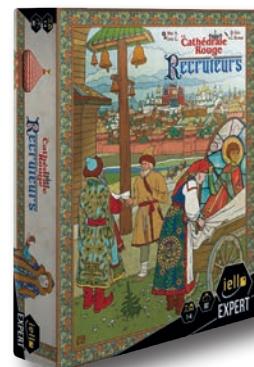
+ 10 ans — 80 minutes — 1 à 4 joueurs



Iello

Sheila Santos & Isra Cendrero  
Pedro Soto & Chema Román

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!  
le plaisir des jeux !



LA CONCLUSION ÉPIQUE DE LA CAMPAGNE ALIEN

# AU CŒUR DES TÉNÈBRES

# ALIEN

LE JEU DE RÔLE

LE CHARIOT  
DES DIEUX

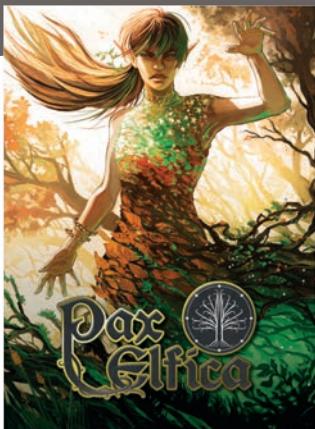
LE DESTRUCTEUR  
DES MONDES

AU CŒUR DES  
TÉNÈBRES



[WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR](http://WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR)

# Jeux de rôle



## PAX ELFICA

### L'ENNEMI DE MON ENNEMI

MED-FAN - CAMPAGNE BAC À SABLE - COMPATIBLE 5<sup>e</sup>

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<sup>e</sup> 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 !

Arkhane 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...



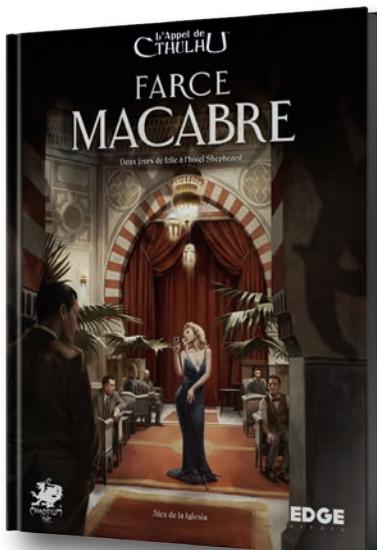
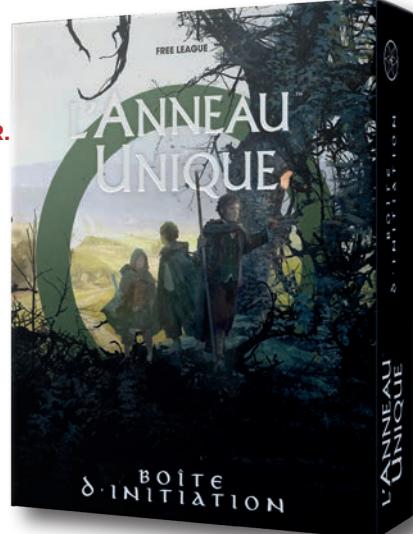
Arkhane Asylum Publishing

## 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 épopées. 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.

 Edge



## 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 !

 Arkhanne Asylum Publishing



# Jeux d'Histoire



## TETRARCHIA POUR LA GLOIRE DE ROME !

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

Fin du III<sup>e</sup> 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

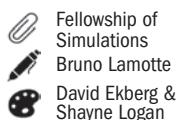
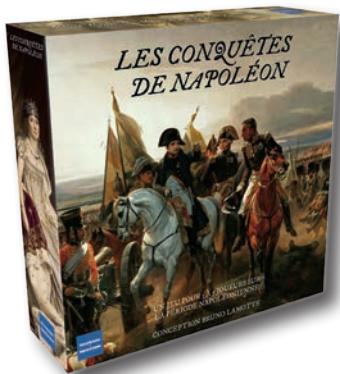
Ce jeu reconstitue le soulèvement populaire de 1871 où chaque faction, Versaillais ou Communard, combat pour prendre le contrôle de Paris. La bataille se situe tant au niveau militaire que politique. Le jeu utilise une mécanique « card driven » facile à prendre en main ou les joueurs font appel soit 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.



**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 ?



Semper Victor Publishing  
 Ivan Cáceres

**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<sup>e</sup> armée d'Erich von Manstein lance son dernier assaut contre le port fortifié de Sébastopol. En tant que joueur soviétique, vous devrez 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 comptent, Hitler a besoin de ses troupes ailleurs : serez-vous capable de prendre la forteresse à temps ?



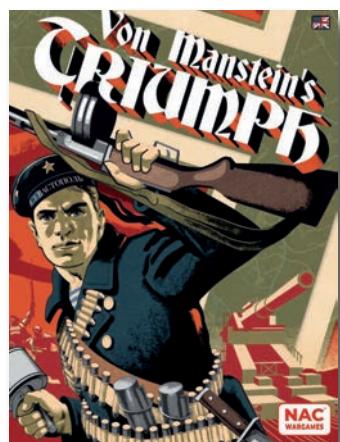
Semper Victor Publishing  
 Roberto Pestrin  
 Emiliano Mammucari

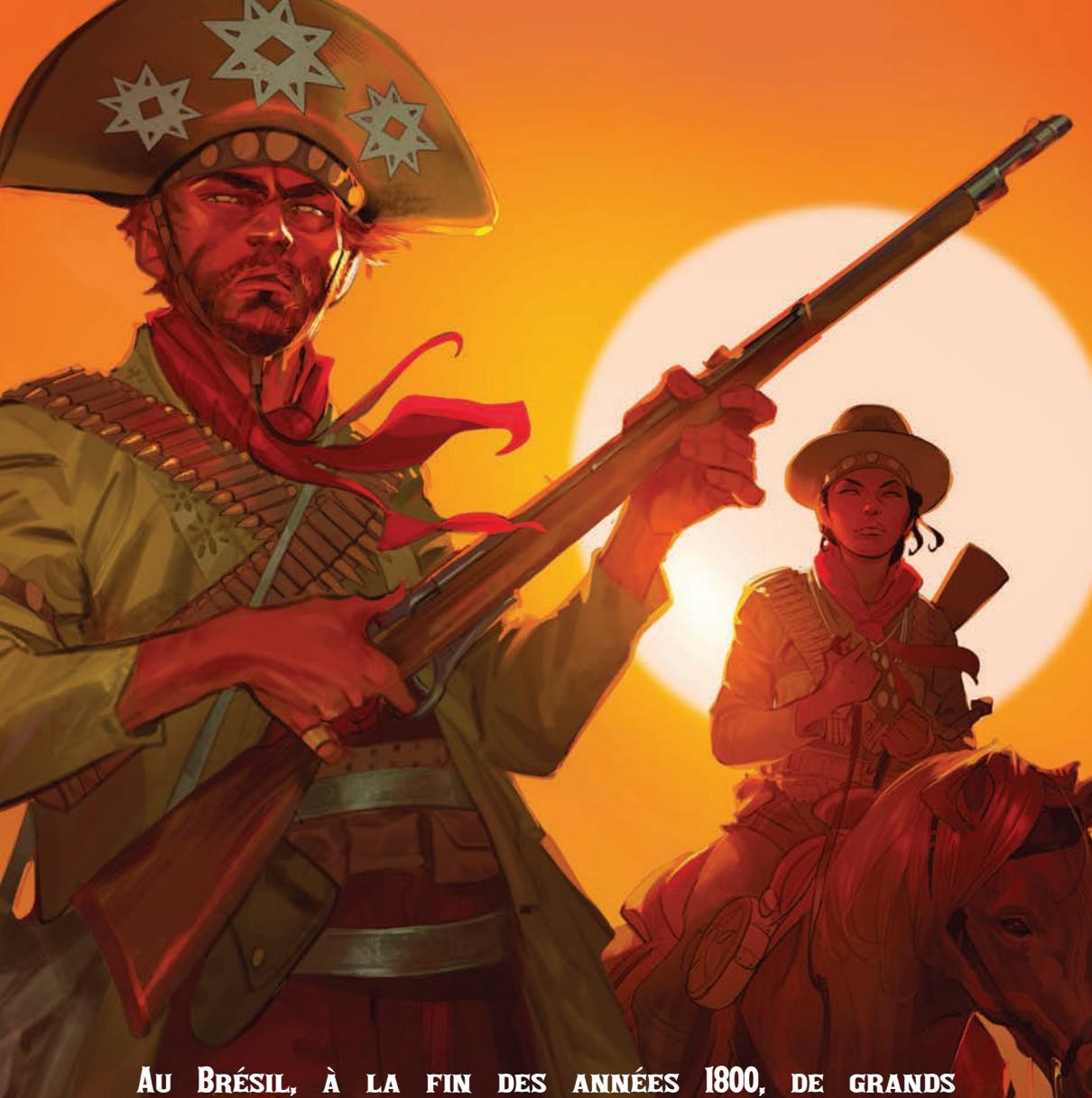
**SANTA CRUZ 1797  
LA BATAILLE OÙ NELSON  
N'A PERDU QUE LE BRAS****10 ans — 45 minutes — 2 joueurs**

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.

Semper Victor Publishing  
 Francisco Ronco  
 Ivan Cáceres





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 RÉVOLTÉS. ON LES APPELAIT...

# CANGACEIROS

# LE PREMIER JEU WESTERN SPAGHETTI BRÉSILIEN



SURVIVREZ-VOUS AUX TERRITOIRES DÉSERTIQUES HOSTILES, AUX VOLANTES, LA POLICE D'ÉTAT QUI VOUS POURCHASSE, ET AUX AUTRES GANGS POUR DEVENIR LA BANDE LA PLUS FAMEUSE DU SERTÃO ?



RETROUVEZ-LE  
BIENTÔT EN  
AVANT-PREMIÈRE DANS  
VOS BOUTIQUES ET EN FESTIVAL



PRÉSENTÉ AU Carré HISTOIRE



UN JEU DE ROBERTO PESTRIN  
MAGNIFIQUEMENT ILLUSTRÉ PAR  
EMILIANO MAMMUCARI



# VIRTUAL REVOLUTION

GUY-ROGER DUVERT

CYRIL VILLALONGA



20. 10. 23

