Olivier BEAU : Skyjo, 6 qui prend

Quentin HISS : The Game, Gosu tactics, Jeu perso basé sur Citadelles

Jean HERBAUT : Detective Club

Ewald JANIN : Bang!, The Mind Extreme, (7 Wonders Duel et Catan Duel sur demande)

Caroline SILLAM

Oscar BOULDOIRES

Laetitia GRANGE

Maureen PERRIN : Code Names

Marion SCALA : Dixit

Julien MUNCH : Bang!, Zombicide Rue Morgue,

Lois CHABRAND : Colons de Catan, Colons de Catan GALACTIQUE,

Sathya BIN : Code Names

|  |  |
| --- | --- |
| Skyjo - Magilano - Un jeu de cartes simple mais subtil et terriblement  addictif! | **SKYJO *(Olivier Beau)*** **Jeu de cartes – De 2 à 8 joueurs – Environ 30 minutes**  Skyjo est un jeu de cartes où le but est de comptabiliser le moins de points possibles à la fin de la partie sur un board de 3×4 cartes.  Pour y arriver, il faudra avoir du nez pour retourner les bonnes cartes, de bons yeux pour les interchanger, et de la chance pour piocher celles qui vous manquent. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **6 QUI PREND *(Olivier Beau)*** **Jeu de cartes – De 2 à 10 joueurs – Environ 45 minutes**  Dans ce jeu de défausse, il vous faudra placer vos cartes à tête de bœuf dans les différentes rangées sans jamais poser la 6e !  Les choix de cartes étant secrets et simultanés, il vous faudra être un poil calculateur pour ne pas finir une rangée et ramasser le tas de têtes de bœuf et ses pénalités. |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **The Game *(Quentin Hiss)*** **Jeu de cartes collaboratif – De 1 à 5 joueurs – Environ 30 minutes**  Dans ce jeu, il vous faudra collaborer pour tous vous débarrasser de vos cartes sur 2 piles ascendantes et 2 piles descendantes.  Les joueurs peuvent discuter, mais juste pour se dire des trucs comme « ne joue pas sur cette pile » ou « pas trop gros ici, s'il te plait ». |

|  |  |
| --- | --- |
| Chronique : GOSU Tactics (de Kim Sato) | GeekMate | **Gosu Tactics *(Quentin Hiss)*** **Jeu de cartes – De 2 à 4 joueurs – Environ 45 minutes**  Construisez votre armée de gobelins pour écraser vos adversaires. Le premier joueur à gagner trois batailles gagne la partie.  Des effets se déclenchent en fonction de la carte posée et des combinaisons / positions avec les autres cartes déjà posées. |

|  |  |
| --- | --- |
| Quentin HISS (ALTIMAX SAS à CHAVANOD) - Viadeo | **Jeu maison basé sur Citadelles *(Quentin Hiss)*** **Jeu de cartes/collection/ressources – De 2 à 8 joueurs - Environ 2 heures**  Mécaniques similaires à Citadelles, en plus complexes avec plus de ressources et de types de cartes différentes |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Detective Club *(Jean Herbaut)*** **Jeu à rôle caché – De 4 à 8 joueurs – Entre 30 min et 1h**  Un jeu d'ambiance malin et subtil, dans lequel imagination, improvisation et bluff seront vos alliés pour argumenter votre choix autour de somptueuses illustrations.  L’informateur choisit un mot en rapport avec deux cartes Preuve qu’il exposera aux yeux de tous et le note secrètement sur tous les carnets sauf un.  Les détectives consultent leurs carnets et poseront deux cartes en rapport avec le mot.  Le voleur observe les cartes jouées et improvise pour ne pas être démasqué.  Le mot est révélé, chacun argumente son choix de cartes puis les détectives votent pour désigner le voleur. |

|  |  |
| --- | --- |
| Bang!: jeu de société chez Jeux de NIM | **Bang! *(Ewald Janin et Julien Munch)*** **Jeu de cartes / rôle caché – De 4 à 7 joueurs – Entre 30 minutes et 1h**  Incarnez un shérif, un hors-la-loi ou un renégat pour des affrontements sanglants !  Chaque rôle a ses propres objectifs et ses conditions de victoire : le shérif doit survivre, les hors-la-loi doivent tenter de l'éliminer, tandis que le renégat doit vaincre tout le monde.  Mais seul le Shérif est connu de tous.  Analyser le jeu des autres joueurs afin de comprendre rapidement la situation. Détectez qui sont vos alliés et vos opposants et gérer votre main le plus efficacement possible. |

|  |  |
| --- | --- |
| The Mind - Extrême VF - Jeu Coopératif - Oya - Boutique Esprit Jeu | **The Mind Extreme *(Ewald Janin)*** **Jeu de coopération télépathique – De 2 à 4 joueurs – Environ 20 minutes**  Au début de la partie, chaque joueur se voit distribuer une carte, face cachée. Le jeu comporte 2 piles de cartes, une rouge et une blanche, chacune numérotée de 1 à 50  L'objectif est, sans communication entre les joueurs, d'arriver à empiler sur la table les cartes dans le bon ordre numérique. Quand un joueur pense que c'est à son tour de mettre une carte (en fonction du numéro de sa carte, que lui seul connaît), il doit la poser sur la table. À chaque manche, une carte de plus est distribuée à chaque joueur.  On peut faire varier la difficulté en n'utilisant qu'une couleur de carte pour apprendre le jeu au début.  Idéal pour travailler la cohésion d'une équipe et la télépathie ! |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Code Names *(Maureen Perrin et Sathya Bin)*** **Jeu de – De joueurs - Environ** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Dixit *(Marion Scala)*** **Jeu de – De joueurs - Environ** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Zombicide Rue Morgue *(Julien Munch)*** **Jeu de – De joueurs - Environ** |

|  |  |
| --- | --- |
|  | **Colons de Catan *(Loïs Chabrand)*** **Jeu de – De joueurs - Environ** |
|  | **Colons de Catan Galactique *(Loïs Chabrand)*** **Jeu de – De joueurs - Environ** |