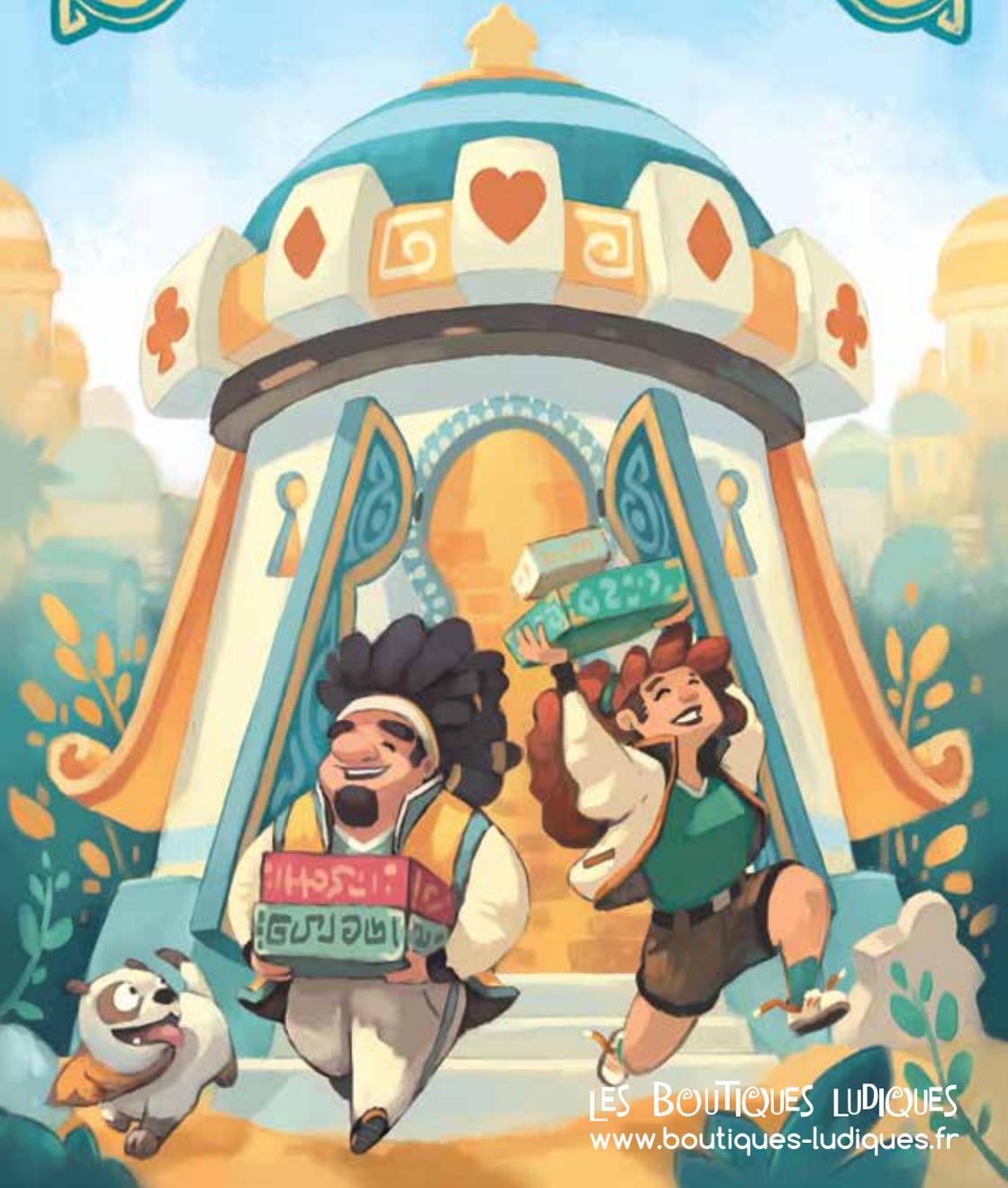


LES BOUTIQUES LUDIQUES



 Enfant	p 5	 Expérimenté	p 68
 Ambiance	p 22	 Expert	p 70
 Pour tous	p 35	Glossaire	p 80
 2 joueurs	p 59	 Jeu de rôle	p 81
 Coopératif	p 62	Index	p 83
 Enquête	p 65	Boutiques	p 85

Bienvenue cher lecteur, chère lectrice, dans le royaume des pions, plateaux et parties inoubliables !

Ce catalogue sera - nous l'espérons - un guide précieux dans **un monde ludique riche et foisonnant**. Les jeux présentés ont été choisis avec **passion et engagement**. Les boutiques ludiques rassemblent aujourd'hui plus de **140 ludicaires** en France et Suisse. Un comité de sélection a réuni comme chaque année une quinzaine d'entre nous pour **choisir les jeux emblématiques et découvrir les pépites ludiques à venir**. Les pages suivantes sont le fruit de leur travail, rendu également possible par la précieuse collaboration et le soutien des éditeurs.

Retrouvez page 85 les informations sur chacune des boutiques ludiques et l'assortiment de jeux qu'elle propose. Car au-delà des incontournables jeux de société au cœur de notre métier, **chaque boutique vous propose une expérience et des produits selon sa sensibilité**.

Vous constaterez cette année que des logos émaillent les fiches de certains jeux : ce sont **les prix qui les ont récompensés**. Nous avons

utilisés d'un **jeu apprécié ou reconnu**. Le principal critère de choix d'un jeu, primé ou non, reste qu'il convienne à vos goûts ou attentes.

Quelques mots pour vous aider à reconnaître ces prix au fil de nos pages :



L'As d'Or est remis chaque année lors du **Festival des jeux de Cannes** et récompense trois jeux : tout public, enfant et expert. L'un des jeux obtient aussi le précieux sésame de Jeu de l'Année.



Le prix des boutiques ludiques récompense des jeux **choisis par les ludicaires** dans 9 catégories par public, type de jeu ou encore qualité des illustrations.



Le Pion d'or a été mis en place par l'UEJ, union des éditeurs de jeux. A la différence des prix décernés par un jury, c'est un label qui salue le succès éditorial du jeu. Il signifie en effet que le jeu a été **commercialisé à plusieurs milliers d'exemplaires**.

indicateurs

Belle lecture et bons jeux !

Res Arcana

Auteur : Thomas Lehmann
Editeur : Sand Castle Games

 40 MIN  2 à 4  12+

Res Arcana est un jeu de cartes qui vous entraîne dans un univers de Fantasy. Choisissez votre mage, créez d'étranges artefacts, invoquez des dragons et rivalisez pour la possession de monuments et de lieux de puissance pour remporter la victoire.

Prix Expert

Prix Cartes



Prix 2 joueurs



Naga Raja

Auteurs : B. Cathala et T. Rivière
Editeur : Hurrigan

 30 MIN  2  9+

Naga Raja est un jeu de course tactique pour 2 joueurs. Ses mécaniques simples et originales se combinent pour des parties rapides. Il s'adresse aussi bien aux joueurs occasionnels qu'expérimentés.

Greenville 1989

Auteur : Florian Fay
Editeur : Sorry we are French

 45 MIN  3 à 6  16+

Greenville 1989 est un jeu coopératif narratif et d'horreur. Vous y incarnez un adolescent d'une petite ville américaine à la fin des années 1980. Ce soir un phénomène étrange se produit et vous êtes tous projetés dans un Greenville alternatif vidé de ses habitants et à l'ambiance bien plus inquiétante que celle du Greenville que vous connaissez...

Prix Illustration



Yokai

Auteur : Julien Griffon
Editeur : Bankiiz

 20 MIN  2 à 4  8+

Regardez secrètement les Yokai et déplacez les pour les rassembler par familles. Interprétez les actions des autres joueurs et laissez des indices pour les aider à deviner qui se cache derrière les cartes !

Prix Coop



PRIX GBL

Prix
Enfant



Zombie Kidz Evolution

Auteure : Annick Lobet
Editeur : Scorpion Masqué

15 MIN 2 à 4 7+

Les zombies ont envahi ton école ! Rassemble tes amis autour de ce jeu coopératif et évolutif. Au fur et à mesure des parties, le jeu s'étoffe de nouveaux personnages, nouveaux zombies, nouvelles règles... pour une expérience de jeu de plus en plus riche. Ensemble, développez la meilleure stratégie pour repousser ces vilaines créatures !

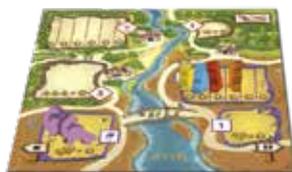
Draftosaurus

Auteurs : A. Bauza, C. Lebrat, L. Maublanc
et T. Rivière / Editeur : Ankama

15 MIN 2 à 5 8+

Draftosaurus vous propose d'agencer un parc préhistorique en plaçant un dinosaure à chaque tour dans l'enclos de votre choix pour marquer un maximum de points. Attention cependant à ce que des contraintes inopinées de placement ne viennent bouleverser vos plans. Alors, tricératops ou diplodocus ?

Prix
Famille



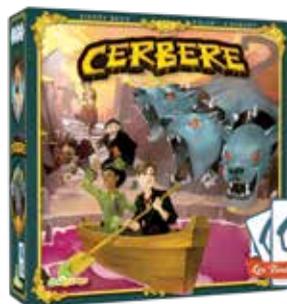
Cerbère

Auteur : Pierre Buty
Editeurs : La Boite de Jeu et Origames

35 MIN 3 à 7 10+

Tentez de vous échapper des Enfers, avec Cerbère à vos trousses ! Coopérez pour progresser vers la barque qui vous fera traverser le Styx. Mais attention, les places sont limitées... Combien de temps coopérez-vous pour échapper à Cerbère, et quand déciderez-vous de trahir le groupe pour vous assurer une place dans la barque ?

Prix
Ambiance





Pouc Pouc la Souris

Auteur : Equipe Wilson
Editeur : Wilson Jeux



Zut alors ! Une petite souris coquine s'est faufilée dans la maison et s'est bien cachée. Elle est peut-être sous le bureau ? Ou alors elle s'est cachée derrière le cadre sur la bibliothèque ? Essaie de découvrir sa cachette à l'aide du petit bâtonnet ! Tu l'entends couiner ? Bravo tu l'as trouvé ! Souviens toi bien des endroits déjà inspectés pour être le premier à déceler sa cachette !



Au Chantier

Auteure : Christiane Hüpper
Editeur : Haba



Un jeu de classement et de mémoire coopératif pour les tout-petits. Évolutif car il se combine facilement aux circuits de jeu Kullerbü. Aidez le chef de chantier Bruno à construire une maison ! Avec un camion-benne de la gamme Kullerbü pour transporter les plaquettes et blocs en bois et une histoire à lire.

Premier Verger

Auteure : Anneliese Farkaschosky
Editeur : Haba



Revisité pour les tout-petits : règles adaptées à l'âge des enfants et accessoires spécialement conçus pour leurs petites mains. Un jeu coopératif idéal pour apprendre à jouer en équipe et reconnaître les couleurs !





Little Coopération

Auteur : Djeco
Editeur : Djeco



Les 4 animaux sont placés sur le plateau de départ « banquise ». Le dé est lancé. Face pont : un animal avance de la banquise vers le pont ; face igloo : un animal avance du pont vers l'igloo ; face glaçons : le pont, qui menace de s'écrouler se met à fondre et on enlève l'un des piliers qui le soutient. Si tous les animaux arrivent à l'igloo avant que le pont ne s'écroule, c'est gagné !

Au Dodo les Oursons

Auteur : Equipe Nathan
Editeur : Nathan



C'est l'heure d'aller au dodo ! Aide chaque ourson à trouver le livre, le pot, la couverture et le doudou de sa couleur avant que les 5 étoiles brillent dans le ciel. Un jeu coopératif sur les rituels des petits avant d'aller se coucher.



Little Circuit

Auteur : Djeco
Editeur : Djeco



Former le circuit avec les plateaux puzzle. Chaque joueur choisit un animal. Le dé est lancé : si une couleur apparaît, le joueur avance son animal jusqu'à la prochaine case de cette couleur ; s'il affiche la fleur, il avance son pion sur la prochaine case de la même couleur que celle sur laquelle il se trouve ; s'il affiche l'abeille, en arrière toute jusqu'à la précédente case de cette couleur ! Le 1^{er} joueur à atteindre la dernière case gagne.



Le Monstre des Couleurs

Auteurs : J. M. Allué, D. Gomez et A. Llenas
Editeur : Purple Brain

🕒 20 MIN 🧑 2 à 5 🧑 4+

Le monstre est tout désorienté, ses émotions sont en pagaille ! Il faut qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Pourrez-vous l'aider ? Il faudra penser à des choses qui vous rendent joyeux, triste, calme, qui vous mettent en colère ou qui vous font peur afin de remettre les émotions dans leur bocal.



La Chasse aux Monstres

Auteur : Antoine Bauza
Editeur : Scorpion Masqué

🕒 10 MIN 🧑 1 à 6 🧑 3+

La chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faut retrouver les jouets capables de les effrayer. Si l'on se trompe de jouet, de nouveaux monstres sortent !



Le Verger

Auteure : Anneliese Farkaschovsky
Editeur : Haba

🕒 15 MIN 🧑 2 à 8 🧑 3+

La couleur du dé indique quels fruits il faut aller ramasser. La face panier permet aux joueurs de choisir eux-mêmes quel fruit ils doivent cueillir. Mais attention, si le dé tombe sur le symbole du corbeau, il faut poser une pièce du puzzle. Ramasserez-vous tous les fruits avant l'arrivée du corbeau ?



Attrape Rêves

Auteurs : D. Franck et L. Escoffier
Editeur : Space Cow

🕒 15 MIN 🧑 2 à 4 🧑 4+

Chaque joueur choisit une carte Doudou qui recouvre la carte Cauchemar située au centre de la table. Si le cauchemar est totalement recouvert par la carte choisie, le joueur remporte des jetons Rêve. Le gagnant est le 1^{er} à remporter 12 jetons Rêve.





Farm Animo

Auteure : Karin Hetling
Editeur : Djeco



Pour faire avancer un animal, retrouvez tactilement son modèle réduit dans le sac, mais attention : celui-ci doit être blanc. S'il est noir, c'est le fermier qui avance ! Si un des animaux arrive au pré avant que le tracteur ne soit arrivé à la ferme, tout le monde a gagné ! Sinon, tout le monde a perdu !

Mémo Meuh

Auteur : Babayaga
Editeur : Djeco



Le joueur retourne une carte animal, tente de trouver le bruit que fait cet animal en appuyant sur un des boutons du plateau. Si le son correspond à l'animal, alors il gagne la carte. Sinon, la carte est retournée et la main passe au joueur suivant. Lorsque tous les animaux ont été retrouvés, le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie.

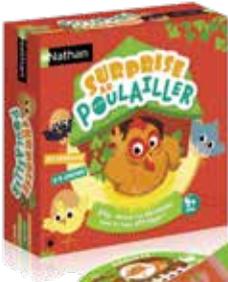


Surprise au Poulailier

Auteur : Equipe Nathan
Editeur : Nathan



On lance le dé rond sur le toit. Par quelle porte va-t-il ressortir ? Porte rose : on avance la poule jusqu'à la prochaine case rose et son poussin selon le chiffre indiqué par le dé. Mais bientôt, c'est la pagaille sur le plateau ! Qui sera le 1^{er} à faire sortir tous ses poussins de la basse-cour ? 2 modes de jeu : les uns contre les autres ou coopératif.



Froggie

Auteure : Antje Gleichmann
Editeur : Haba



Froggie et ses amies, de joyeuses billes-grenouilles, s'amuse à sauter comme des championnes du monde en faisant des tours de lac grâce aux dés. A chaque tour complet, les joueurs retournent une feuille de leur nénuphar. La bille-grenouille la plus courageuse gagnera la course.



Roulapik

Auteure : Urtis Sulinkas
Editeur : Gigamic



Choisissez judicieusement le meilleur chemin, faites preuve de dextérité et d'un peu de chance pour aider votre hérisson à rentrer chez lui au plus vite. Jouez en mode compétitif ou coopératif !



Pique Plume

Auteur : Klaus Zoch
Editeur : Gigamic



Un jeu basé sur le mémo allié à une course de poules en folie ! Chacun va essayer d'avancer au mieux pour rattraper la poule devant lui et lui voler sa plume : pour avancer, il faut retrouver la même image que la carte placée devant sa poule parmi les cartes face cachée au centre de la table.



Le Trésor des Lutins

Auteur : Gina Manola
Editeur : Gigamic



Un coffre aux trésors est gardé par un cupide dragon. Mais les audacieux lutins sont bien décidés à le voler ! Les joueurs font équipe pour se frayer un chemin dans la forêt, en posant chacun leur tour une tuile sur le plateau avant le retour du dragon.





Monsieur Carrousel

Auteure : Sara Zarian
Editeur : Iello



Placez les enfants à l'aide du dé. Il faudra bien retenir sur quels sièges les enfants sont installés : Mr Carrousel te le demandera au cours de la partie ! Si tu réponds correctement, le soleil brillera mais si tu te trompes, ça fera tomber la pluie ! Tout au long de la partie, tu tourneras le manège ! Si tu réussis à installer tous les enfants sur le manège avant que les gouttes de pluie soient tombées : c'est gagné !

Escargots... Prêts ? Partez !

Auteur.e.s : Wilfried et Marie Fort
Editeur : Haba



Les escargots se lancent dans une amusante course dans le potager. Même s'ils se déplacent à vitesse d'escargot, ils peuvent parfois se dépasser en rampant les uns sur les autres ou en glissant. Avec un peu de chance aux dés et de tactique pour déplacer les escargots, avancez les jusqu'au podium pour obtenir le plus de points et remporter la partie !



Concept Kids

Auteurs : A. Rivollet et G. Beaujannot
Editeur : Repos Production



Concept Kids est une version du jeu Concept adaptée aux enfants à partir de 4 ans. Utilisez les icônes du plateau pour faire deviner des animaux et gagner tous ensemble ! Ici, pas besoin de parler, ni de savoir lire pour pouvoir communiquer !





Nom d'un Renard !

Auteur.e.s : M. Peña et S. Lyon
Editeur : Game Factory

20 MIN 2 à 4 5+

C'est la révolte dans le poulailler : un renard a volé l'œuf doré. Les poules sont noires de colère. C'est ensemble que vous vous mettez dans la peau de poules enquêtrices pour trouver des indices. Laisser filer le voleur ? Hors de question ! La poulice est prête à mener l'enquête. Un jeu coopératif idéal pour des parties en famille.



La Course des Tortues

Auteur : Reiner Knizia
Editeur : Oya

20 MIN 2 à 5 5+

Chaque joueur reçoit une carte secrète qui lui indique la couleur de sa tortue et 5 cartes qui permettront de faire avancer ou reculer la tortue de la couleur indiquée. Quand une tortue arrive sur une case occupée elle se pose sur les tortues présentes. Quand une tortue avance sur la piste, on déplace avec elle toutes les tortues qui se trouvent au dessus d'elle. Mais à l'arrivée, c'est la tortue du bas de la pile qui gagne.

Monza

Auteur : Jürgen P.K. Grunau
Editeur : Haba

15 MIN 2 à 6 5+

Six voitures de course sont prêtes à prendre le départ sur le circuit de Monza ! Les couleurs des dés correspondent aux couleurs des cases. Pour avancer sa voiture sur la piste, le joueur lance les 6 dés en même temps et observe bien les couleurs obtenues. Sa voiture ne peut avancer que si les dés indiquent les mêmes couleurs que les cases avoisinantes. Mais attention aux obstacles et à vos concurrents ! Qui franchira en premier la ligne d'arrivée ?





Ma Première Aventure

Auteur : Roméo Hennion

Editeur : Game Flow



15 MIN



1 ET +



4+

Ma Première Aventure est une gamme de livres interactifs pour vivre des aventures où l'enfant pourra choisir son chemin. L'image a une place prépondérante dans ces livres, elle transporte les petits lecteurs et elle les plonge dans un monde riche et dense. Le souhait des auteurs est de permettre aux lecteurs d'y faire leurs propres choix, de donner envie aux enfants très jeunes de lire plus tard (et de faire des jeux de rôle) !

BD dont vous êtes le Héros

Editeur : Makaka



15 MIN

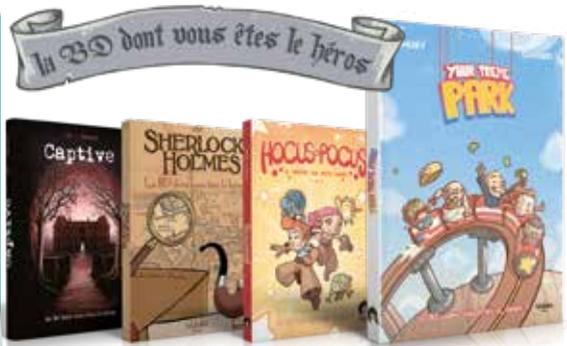


1 ET +



7+

Un subtil mélange de BD et de jeu de rôle, qui permet au joueur de construire son aventure, en fonction de ses propres choix. Vous commencerez au début et vous vous lancerez bientôt dans une quête dans laquelle vous choisirez la case à lire. Au cours de votre aventure, vous allez résoudre des énigmes, rencontrer des amis et des ennemis et collecter des objets magiques. Déjà une trentaine d'ouvrages disponibles dans des univers variés !



Sherlock Holmes

Auteur : CED

Editeurs : Blue Orange et Makaka



90 MIN



1 À 4



8+

Une BD dont vous êtes le héros en multijoueurs, ça vous dit ? Aujourd'hui, Makaka Éditions s'associe à Blue Orange afin de proposer « Le jeu dont vous êtes LES héros ». Une BD coopérative dans laquelle chaque joueur a son propre livre, correspondant à un personnage, et avance en même temps que les autres joueurs dans un univers riche en aventures et en énigmes.

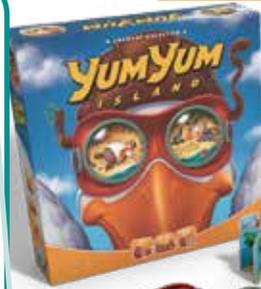


Yum Yum Island

Auteur : Laurent Escoffier
Editeur : Space Cow

20 MIN  2 à 5  6+

Sur l'île de Yum Yum, les animaux en tout genre vivent en paix. Jusqu'au jour où le géant débarque et dévore toute la nourriture de l'île ! Votre mission en tant que membre de l'escadrille Air Pélican 1 : sauver les animaux en leur parachutant de la nourriture mais attention à ne pas nourrir le géant en passant. Enfilez vos lunettes d'aviateur et soyez prêts pour le décollage !



Famille Bric à Brac

Auteur : Marco Teubner
Editeur : Haba

20 MIN  2 à 4  5+

La maison de la famille Bric-à-brac est vraiment en désordre ! Et pendant que toute sa famille se prélassait sur le canapé, Hugo le fils tente de se frayer un chemin au milieu de ce chaos. Aidez-le à atteindre les objets éparpillés en gardant une bonne vue d'ensemble, en sollicitant votre mémoire et surtout en évitant de piétiner les objets des autres joueurs. Le gagnant est le premier à réunir quatre objets.

Soupe à la Grenouille

Auteur : Jean-Philippe Sahut
Editeur : Tiki Edition

20 MIN  1 à 4  4+

La sorcière va cuisiner une soupe à la grenouille. Vous êtes des grenouilles bien décidées à ne pas finir dans le chaudron. Sautez pour renverser ses objets magiques et lui retirer ses pouvoirs. Attention, échappez-vous avant qu'elle ne vous passe à la casserole !





Speed Colors

Auteur : Erwan Morin

Editeur : Lifestyle



Mémorisez, coloriez, marquez des points !
Le concept de livres à colorier transformé en un jeu de mémoire rapide et original !
Chaque joueur prend une carte et mémorise la répartition des couleurs sur l'image. Puis, chacun retourne sa carte face noir et blanc et tente de colorier les bonnes couleurs aux bons endroits. Mais attention : il faudra être rapide et précis pour gagner des points !

Le Bois des Couadsous

Auteurs : F. Toscano et B. Muller

Editeur : Opla !



On est des Couadsous, et on doit se souvenir du chemin qui conduit à nos noisettes planquées l'automne dernier. Facile ? Pas tant que ça ! Avec ce jeu, découvrez les pièges que vous tend votre propre mémoire !
Le Bois des Couadsous propose la même mécanique de jeu, dans un nouveau décor et avec de nouveaux personnages : les Sangliers ! Ainsi, vous pourrez choisir la version que vous préférez ou encore associer les deux !



Kikafé ?

Auteur : Jonathan Favre-Godal

Editeur : Blue Orange



« Ce n'est pas mon perroquet qui a fait caca au milieu du salon mais je pense que c'est le lapin ! ». A vous, propriétaire de l'adorable petit lapin de très vite l'innocenter et d'accuser un autre animal de compagnie. Votre mémoire et votre réactivité seront vos seuls alliés car si vous accusez un animal déjà innocenté, vous serez de corvée de nettoyage !



Abra Kazam !

Auteur : Antonin Boccaro
Editeur : Buzzy Games

15 MIN 3 à 8 7+

Bienvenue, Apprentis Sorciers. Vous voici le jour de votre examen de sortilèges. Vous allez devoir lancer et reconnaître des sorts de toutes sortes. Alors qui sera le meilleur élève ? A vos baguettes et bonne chance... car vous subirez peut-être les sorts les plus délirants !



Crazy Cups

Auteur : Haim Shafir
Editeur : Gigamic

10 MIN 2 à 4 6+

Dans Crazy Cups, chaque joueur reçoit cinq gobelets en cinq couleurs. A chaque début de tour, une carte combinant cinq éléments reprenant les mêmes couleurs que les gobelets est révélée. Les joueurs doivent alors aligner ou empiler rapidement leurs gobelets afin de reproduire exactement la même disposition que celle des éléments de la carte. Attention, il est important de bien suivre l'ordre et le sens des couleurs ! Jeu d'observation.

Hero Town

Auteur : Vincent Bonnard
Editeur : Djeco

15 MIN 2 à 4 6+

Les joueurs invoquent les Super-Héros pour vaincre les Super-Méchants qui attaquent la ville, en retrouvant dans leur jeu les cartes « accessoires » nécessaires préalablement mémorisées. La partie s'arrête après 6 tours quand tous les Super-Méchants ont été dévoilés. Si le building n'est pas totalement en feu, bravo, tous les joueurs ont gagné !





Misty

Auteur : Florian Fay
Editeur : Helvetiq



Le nouveau jeu de draft tactique et mignon ! Sur les carreaux, de la buée et des dessins. Compose ta fenêtre et regarde les dessins s'animer, te rapportant plus ou moins de points... Mais attention au monstre ! Sauras-tu l'effacer ?

Team Up !

Auteurs : H. Barkat et S. Pauchon
Editeur : Helvetiq



Empilez plus haut, plus compact, plus malin, tous ensemble ! Ce jeu est coopératif ! Le but du jeu est d'empiler les cartons sur la palette de la manière la plus compacte possible. Plus il y aura d'étages complets, plus vous marquerez de points. La palette parfaite existe et vaut 25 points mais encore faut-il trouver la solution ! A vos bleus de travail, à vos méninges... C'est parti !



Bandido

Auteur : Martin Nedergaard Andersen
Editeur : Helvetiq



Arrêtez-le ! Bandido creuse un tunnel sous sa cellule et tente encore de s'évader ! Jouez les bonnes cartes pour bloquer toutes les issues et empêcher Bandido de s'échapper ! Un jeu coopératif pour toute la famille. Variante à 1 joueur.



SOS Dino

Auteurs : T. Rivière et L. Maublanc
Editeur : Loki

🕒 25 MIN 🧑 1 à 4 🧑 7+

Sauve qui peut ! Les volcans entrent en éruption ! Tuile après tuile, la lave progresse. Tous ensemble aidez les mignons petits dinosaures à fuir dans les hautes montagnes avant qu'ils ne soient pris au piège. Et n'oubliez pas les œufs restés dans leur nid.



Space Builder

Auteur : Jonathan Favre-Godal
Editeur : Djeco

🕒 20 MIN 🧑 2 à 4 🧑 8+

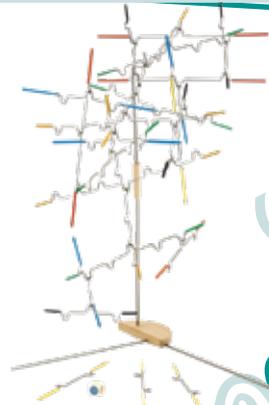
Chaque joueur pose un plateau devant lui et prend un set de cartes bâtiment. A chaque manche, une carte « plan » est retournée face visible au centre des joueurs. Les joueurs jouent en même temps et construisent leur ville spatiale en utilisant leurs cartes « bâtiments » en suivant les instructions du plan ! Attention : il est interdit de réorienter la carte « plan ». Il faut être le plus rapide et observateur pour ne pas se tromper dans la construction !

Suspend

Auteur : Melissa et Doug
Editeur : Melissa et Doug

🕒 15 MIN 🧑 1 à 4 🧑 8+

Suspend est un jeu d'équilibre et de dextérité. A chaque tour, une nouvelle pièce est ajoutée à la sculpture verticale en constante transformation, ce qui provoque un ajustement de l'équilibre et hausse le niveau de difficulté. Suspend mettra vos nerfs à rude épreuve ! Il va falloir trouver votre équilibre ! Le premier à n'avoir plus de pièce à placer l'emporte.



21-23
FÉVRIER 2020

PALAIS DES FESTIVALS
ET DES CONGRÈS

CANNES
FESTIVAL
INTERNATIONAL
DES JEUX



JEU
LIKE!

ENTRÉE
GRATUITE

#FIJ2020

UX-CANNES.COM

App.
FIJ Cannes

CÔTE D'AZUR
FRANCE

PALAIS
DES
FESTIVALS
ET DES
CONGRÈS
CANNES



©GBL octobre 2019, toute
reproduction est interdite

CONGRÈS

Marie et Wilfried
auteur.e.s de jeux de société



Chaque enfant est capable de communiquer, d'échanger, de rire et de nous

faire rire pour peu qu'on lui prête attention : c'est autour de ce respect de l'enfant que l'on essaie de bâtir nos jeux.

Notre plaisir c'est de créer des jeux adaptés aux enfants pour les enfants sans pour autant sous-estimer leurs capacités, et si les jeux plaisent aux parents alors c'est tout bonus,

même si ce n'est pas notre objectif principal. Un jeu pour enfant est pour nous un jeu accessible de 4 à 7 ans que l'on peut découvrir en famille et qui peut ensuite être joué uniquement entre enfants une fois la règle assimilée.

L'année 2019 restera une année riche en émotions et en prix : As d'or jeux de l'année enfants 2019 remporté avec « Mr Wolf » puis le Kinderspiel des Jahres 2019 remporté avec « La Vallée des vikings » !



Mr Wolf

Auteur.e.s : Wilfried et Marie Fort
Editeur : Blue Orange

15 MIN 1 à 4 4+

Mr. Wolf avance doucement dans la forêt. « Vite les copains, allons nous cacher ! » s'écrie l'un des petits animaux de la ferme. Voulez-vous les aider ? Alors, guidez-les vers la bonne maisonnette avant que le loup n'arrive dans le pré par le chemin de pierre.

La Vallée des Vikings

Auteur.e.s : Wilfried et Marie Fort
Editeur : Haba

20 MIN 2 à 4 6+

La vallée des Vikings accueille le grand bowling annuel des tonneaux. Les joueurs doivent faire preuve d'habileté et de tactique pour faire tomber les bons tonneaux avec la boule et déplacer habilement les Vikings sur la jetée. Attention car celui qui va trop loin et tombe dans l'eau repartira sans rien, alors que les autres se répartiront les pièces d'or.





Loco Circus

Auteur : Raf Peeters
Editeur : Smart Games



Firmin le train se prépare pour le départ ! Le jeune joueur devra reproduire la bonne composition du train selon les indices donnés dans le défi choisi, pour qu'il puisse partir en voyage. 48 défis évolutifs.



Le Petit Chaperon Rouge

Auteur : Raf Peeters
Editeur : Smart Games



Le petit Chaperon rouge doit se rendre chez Mère-grand. Au joueur de placer judicieusement les bonnes pièces « chemin » pour lui permettre d'y arriver. Il faudra construire 2 chemins quand le Loup est en jeu ! Propose 48 défis évolutifs : 24 sans le Loup et 24 avec.



Camelot Jr

Auteur : Raf Peeters
Editeur : Smart Games



Reproduisez la configuration de départ, suivant l'un des 48 défis proposés. Puis, utilisez les seules pièces demandées pour constituer le chemin qui permettra au Chevalier de rejoindre sa Princesse pour lui donner son baiser.



Gagne ton Papa !

Auteurs : A. et J. Perriolat
Editeur : Gigamic

15 MIN 1 à 2 3+

Défi de génération dans ce jeu évolutif où il faut avoir le sens de la logique et le goût du challenge ! Un jeu tout en bois déjà culte qui vous réserve bien des surprises !



Perplexus Rookie

Auteur : Michael McGuinnis
Editeur : Spin Master

30 MIN 1 8+

Perplexus est une sphère contenant un étonnant labyrinthe en 3 dimensions : en tournant la sphère entre vos mains, vous guidez la bille le long d'un parcours sinueux et essayez de l'amener jusqu'au dernier numéro du casse-tête. La version Rookie, avec ses 70 défis variés et de difficulté croissante, est idéale pour découvrir Perplexus !

Il était une Ferme

Auteur : Raf Peeters
Editeur : Smart Games

10 MIN 1 5+

Que d'animaux dans ce pré ! Placez ceux demandés sur le plateau selon le défi choisi puis trouvez le bon emplacement pour les barrières afin de créer des enclos distincts pour chaque espèce. 60 défis évolutifs.





Yogi / Yogi Guru

Auteure : Behrooz 'Bez' Shahriari
Editeur : Gigamic

20 MIN 3 À 10 8+

A leur tour, les joueurs piochent une carte et doivent suivre le défi imposé. Par exemple « un doigt touche le nez » ou « les deux mains doivent se toucher ». L'instruction doit être suivie pour tout le reste du jeu. Mais les cartes s'accumulent et un joueur qui n'arrive plus à respecter tous ses défis est éliminé. Yogi Guru inclut des variantes d'équipe, ainsi qu'une où les joueurs imposent des défis à leurs adversaires. 60 nouveaux défis vous attendent avec Yogi Guru!

Ninja Academy

Auteurs : A. Bauza, C. Lebrat,
L. Maublanc et T. Rivière / Editeur : Iello

20 MIN 3 À 5 8+

Ninja Academy est un jeu multi-épreuves pour 3 à 5 joueurs qui sollicite réflexes, intuition, précision et concentration sur fond d'humour totalement déjanté. Le jeu propose 20 épreuves variées, alternant réflexe, fourberie et finesse, à un rythme effréné. Les épreuves peuvent être collectives ou en duel. Mais attention : lors de ces derniers, les autres joueurs sont actifs et doivent parier sur le vainqueur. A eux alors d'encourager leur champion.

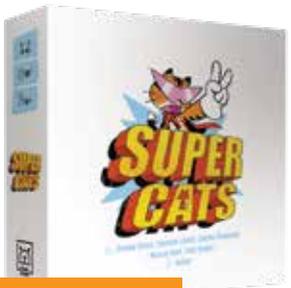


Super Cats

Auteurs : A. Bauza, C. Lebrat, L. Maublanc,
N. Oury, T. Rivière / Editeur : Grrre Games

15 MIN 3 À 6 8+

Les usines de croquettes sont menacées par un monstrueux RoboDog. Transformez votre équipe de Chats en Super Cats puis défiez le RoboDog incarné par les autres joueurs ! Un jeu fun et rapide, associant agilité d'esprit, bluff et bonne humeur autour d'un Chi Fou Mi sur-vitaminé ! La puissance est entre vos papattes ! Devenez un SUPER CATS !



Poule Poule

Auteur : C. Bossart
Editeur : Oka Luda



Vous allez prendre le rôle du réalisateur, en empilant les cartes les unes au-dessus des autres. Pendant ce temps, les autres joueurs devront compter les Œufs et être le premier à taper sur le tas dès qu'il y en a 5... Mais attendez-vous à quelques perturbations, car lorsqu'une Poule couve un Œuf, hop ! il disparaît... et si un Renard chasse une Poule en train de couver, hop ! un Œuf revient ! Et tout cela sans compter les autres figurants... Bon film !



Panic Island !

Auteur : Antonin Boccara
Editeur : Oldchap Games



Nous voici sur l'île Gouga. A cette époque les Cro-Magnon vivent en harmonie avec les célèbres dodos. Seulement, un matin, le volcan entre en éruption ! En tant que chefs de clan, vous avez deux minutes pour sauver un maximum de Cro-Magnon, de dodos et d'œufs de dodo !



Gobbit

Auteurs : P.A. Tournier, J.B. Fremaux et
T. Luzurier / Editeur : Oldchap Games



Chacun dévoile une carte et la loi de la jungle s'applique : les petits se font manger par les plus gros. Le but du jeu est de conserver ses cartes et de s'approprier celles des autres joueurs : des réflexes fulgurants pour vous en sortir indemne seront utiles !



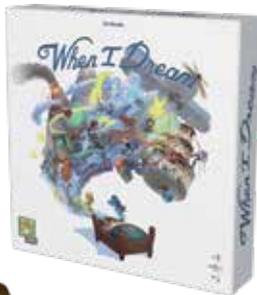


Concept

Auteurs : G. Beaujannot et A. Rivollet
Editeur : Repos Production

40 MIN 4 à 12 10+

Les joueurs doivent faire deviner des mots en utilisant des concepts représentés par des icônes universelles. Au-delà d'être le plus habile à faire deviner des lieux, des personnalités ou des expressions, c'est le plaisir de la communication qui pousse les joueurs à jouer une nouvelle partie.



TTMC ?

Auteur : Les Editions de base
Editeur : Les Editions de base

46 MIN 2 à 16 14+

Auto-évalue tes connaissances de 1 à 10 sur des sujets variés et/ou décalés (Aladdin, cure-dents, bières...) A chaque note correspond une question plus ou moins complexe. En cas de bonne réponse, l'équipe avance du nombre de cases correspondant à la note choisie. Des choses simples ! Et maintenant, prolonge le plaisir avec les 130 nouvelles cartes de l'extension.



When I Dream

Auteur : Chris Darsaklis
Editeur : Repos Production

30 MIN 4 à 10 8+

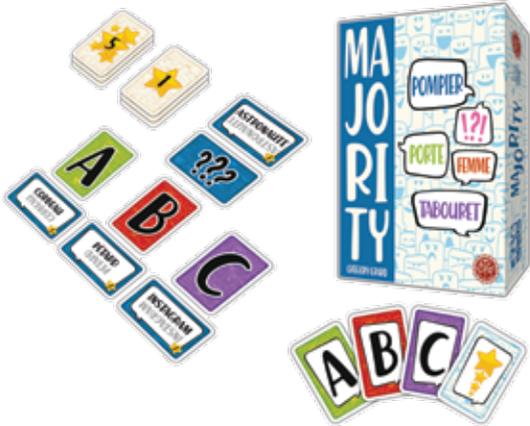
Le rêveur doit deviner le plus de mots possible, le temps d'un sablier. Les autres joueurs incarnent les esprits du rêve : la fée aide le rêveur, le croque-mitaine induit en erreur le rêveur, le marchand de sable souhaite une égalité entre bonnes et mauvaises réponses.

Just One

Auteur : L. Roudy et B. Sautter
Editeur : Repos Production

20 MIN 3 à 7 8+

Avec Just One, jeu d'ambiance coopératif, jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots Mystère ! Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original car tous les indices identiques seront annulés !



Majority

Auteur : Grégory Grand
Editeur : Bad Taste Games

20 MIN 5 à 10 8+

Majority est un jeu d'association de mots où les joueurs doivent voter pour l'association qui leur paraît la plus logique entre un mot et trois propositions. Mais seuls les joueurs ayant fait le choix majoritaire vont marquer des points. Pour gagner, il faut donc penser comme les autres joueurs mais vous pouvez être sûr que vos adversaires feront des choix pour le moins surprenants.

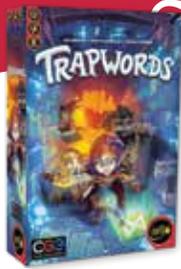
Contrario

Auteurs : R. Fraga, O. l'Homer et M. d'Epenoux / Editeur : Cocktail Games

20 MIN 3 à 10 12+

Votre mission, si vous l'acceptez : retrouver les propositions originales détournées et, bien sûr, plus rapidement que les autres joueurs ! L'originalité du jeu est qu'il peut s'agir à la fois de contraires, de synonymes, mais également de mots appartenant au même groupe générique. Un rouleau de scotch devient une vague de whisky et la planète des singes devient l'astre des gorilles...





Trapwords

Auteurs : J. Březina, M. Hrabálek et M. Požárek / Editeur : Iello

30 MIN 4 à 8 8+

Deux équipes d'aventuriers partent à l'assaut d'un donjon. La 1^{ère} à vaincre le monstre habitant les lieux remporte la partie ! Pour progresser dans le donjon et passer d'une salle à une autre, il vous suffit de faire deviner un mot secret à vos coéquipiers. Facile me direz-vous... Sauf que l'équipe adverse est chargée de dresser une liste de « Mots-Pièges » que vous n'avez pas le droit de prononcer. Bien sûr, vous ne savez pas ce qu'il y a sur cette liste : chaque mot prononcé pourrait donc bien activer un piège...

Bananagrams

Auteur : Abe Nathanson
Editeur : Bananagrams

10 MIN 1 à 8 7+

Soyez le premier à avoir combiné toutes vos lettres pour former une grille de mots correcte. Les 144 tuiles de jeu sont faces cachées au centre de la table. Tous les joueurs se répartissent le même nombre de lettres. Au top, tous les joueurs retournent leurs lettres et composent devant eux une grille de mots qui s'entrecroisent. Lorsqu'un joueur a posé toutes ses lettres, il crie « peau de banane » et tout le monde en pioche une nouvelle, qu'il va falloir à son tour raccrocher aux autres.



Word Bank

Auteur : Fabien Tanguy
Editeur : Blue Orange

10 MIN 2 à 5 8+

Vos pierres précieuses ne sont pas à l'abri chez vous, vous feriez mieux de les mettre dans des coffres-forts ! Mais la tâche n'est pas si facile ! Chaque coffre demande un mot de passe pour pouvoir placer une ou plusieurs de vos pierres. Plus vous mettez vos pierres précieuses en sécurité, plus vous vous approchez de la victoire.



Codenames

Auteur : Vlaada Chvátil
Editeur : Iello

15 MIN 2 à 8 12+

Codenames est un jeu d'association d'idées dans lequel, répartis en deux équipes, vous incarnez soit un maître-espion, soit un agent en mission. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux maîtres-espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire... le redoutable assassin !



Decrypto

Auteur : Thomas Degenais-Lespérance
Editeur : Scorpion Masqué

30 MIN 3 à 8 12+

Communiquez en toute sécurité ! Rejoignez les plus grandes équipes d'encrypteurs. Votre mission : transmettre des codes secrets à vos coéquipiers, sans que vos adversaires ne puissent les intercepter. DECRYPTO est un jeu de communication brouillée : il faut donner des indices suffisamment clairs à votre équipe pour qu'elle vous comprenne, mais qui n'en révèlent pas trop à vos adversaires.



Shadows Amsterdam

Auteur : Mathieu Aubert
Editeur : Libellud

30 MIN 2 à 8 10+

Chaque équipe de détectives doit récupérer trois preuves et les ramener avant l'équipe adverse. Au sein de chaque équipe, un agent de liaison envoie des cartes indice illustrées à ses détectives pour les orienter, le plus vite possible. Shadows Amsterdam est un jeu d'interprétation d'images pour tous. Ressentez le stress de la compétition en temps réel !





Profiler

Auteur : Romaric Galonnier

Editeur : Cocktail Games



30 MIN



3 À 8



12+

Jouez dans la même équipe pour essayer de retrouver le bon personnage avec uniquement 2 indices. Par exemple, qui est super fort au Twister et chante sous la douche ? Peut-être pas la reine d'Angleterre. Mais entre Bambi et Bruce Lee ? Débattez et mettez-vous d'accord pour prouver que vous êtes la meilleure équipe de profilers... Débats mémorables et duels absurdes assurés !

Detective Club

Auteur : Oleksandr Nevskiy

Editeur : Igames



45 MIN



4 À 8



8+

Dans « Detective Club », les détectives cherchent à identifier le conspirateur caché parmi eux. Chaque joueur joue des cartes illustrées qui doivent recouper un thème donné, mais le conspirateur ne connaît pas ce thème. A lui d'observer ce que font les autres pour essayer de se fondre dans la masse sans être repéré ! Et aux détectives d'ouvrir l'œil.



Paranormal Detectives

Auteurs : M. Laczynski, S. Malinski et A.

Orzechowski / Editeur : Lucky Duck Games



45 MIN



2 À 6



12+

Paranormal Detectives est un jeu de déduction compétitif où un joueur prend le rôle d'un fantôme qui crée des formes à l'aide d'une corde, pointe des lettres et symboles sur une planche de communication, dessine des images en tenant la main d'un détective, etc. Les autres jouent les détectives en essayant d'être les premiers à découvrir qui est la victime ainsi que comment, où et pourquoi il est mort.

Dixit

Auteur : J-L Roubira
Editeur : Libellud

🕒 30 MIN 👤 3 à 6 📈 8+

Un jeu enchanteur, qui invite à se laisser porter par son imagination. Composé d'illustrations oniriques favorisant les associations d'idées, une énigme est posée. Les images sont révélées, liées entre elles par un indice commun, mais une seule détient la bonne réponse ! Pour célébrer les 10 ans du jeu, découvrez Dixit Anniversary avec 84 nouvelles cartes autour des contes du Monde et réalisées par tous les illustrateurs de la saga !



Obscurio

Auteur : L'Atelier
Editeur : Libellud

🕒 40 MIN 👤 2 à 8 📈 10+

Obscurio est un jeu pour un public familial, mélange original entre un jeu de communication par l'image et un jeu à rôles cachés dans lequel chaque joueur doit faire attention aux avis qu'il donne à son équipe. Obscurio propose une nouvelle approche du genre, en mettant l'accent sur les détails des images et le doute omniprésent lié au Traître. Communiquez efficacement et évitez les illusions sur votre chemin pour fuir la Bibliothèque du Sorcier !



Mysterium

Auteurs : O. Nevskiy et O. Sidorenko
Editeur : Libellud

🕒 42 MIN 👤 2 à 7 📈 10+

Mysterium est un jeu d'enquête coopératif basé sur l'interprétation d'images et l'association d'idées. Les joueurs s'unissent pour découvrir la vérité sur la mort du fantôme qui hante le manoir Warwick. Un joueur incarne le fantôme, il envoie des visions (cartes illustrées) pour aider les médiums à progresser dans l'enquête. Les autres joueurs sont les médiums qui tentent de décrypter les messages. A vous de jouer pour élucider le mystère !





Dany

Auteur : Phil Vizcarro
Editeur : Grrre Games

30 MIN 3 À 8 16+

Dans ce jeu de cartes et de communication, incarnez Dany ou une de ses personnalités. Pour exister, elles doivent communiquer entre elles en jouant avec les souvenirs de Dany. Dany doit tout mettre en œuvre pour qu'elles échouent et disparaissent à jamais.

Bang !

Auteur : Emiliano Sciarra
Editeur : DV Giochi

40 MIN 4 À 7 8+

Un shérif, des hors-la-loi et un renégat s'affrontent dans l'impitoyable Far West. La partie se termine à la mort du shérif. A l'inverse, si le shérif est le dernier survivant, il remporte la partie. Les rôles des joueurs sont secrets excepté celui du shérif.



Skull

Auteur : Hervé Marly
Editeur : Lui-Même

30 MIN 3 À 6 10+

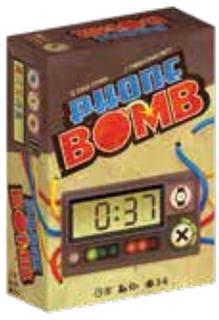
Hervé Marly propose ici un jeu de bluff aux cartes tribales où chaque joueur doit parier sur ce qui est posé sur la table, face cachée. Ne vous laissez pas envoûter par le parfum des fleurs, elles cachent certainement un crâne qui vous sera fatal !

Phone Bomb

Auteur : David Cicurel
Editeur : Alysse

15 MIN 3 À 6

1 minute. 3 fils de désamorçage à identifier et à couper pour arrêter la bombe, ou abandonner vos coéquipiers et fuir ? Phone Bomb vous mettra sous pression et vous poussera à laisser ressortir toute votre fourberie. Un jeu faussement coopératif.



Time Bomb

Auteur : Yusuke Sato
Editeur : Iello

15 MIN 4 à 8 8+

Si vous êtes de l'équipe de Moriarty, trouvez les fils pour faire exploser la bombe. Si vous êtes avec Holmes, faites le nécessaire pour désamorcer la bombe. Tentez de convaincre les autres de quel camp vous êtes en fonction de vos cartes posées. Gagnent ceux qui ont réussi leur mission.



les Loups-Garous de Thiercelieux

Auteurs : P. des Pallières et H. Marly
Editeur : Lui-Même

30 MIN 8 à 18 10+

Retrouvez ici le célèbre jeu qui vous a déjà tant fait frissonner, avec vos amis ou votre famille ! Il y en a pour tous les goûts : le jeu de base, l'extension Personnages, l'extension Nouvelle Lune, le Best Of, et le Pacte pour ceux qui veulent tout savoir sur les arcanes du village de Thiercelieux !



Love Letter

Auteur : Seiji Kanai
Editeur : Z-Man Games

20 MIN 2 à 6 10+

Votre but est de faire parvenir une lettre d'amour à la Princesse. Malheureusement, elle s'est enfermée dans le palais et vous dépendez d'intermédiaires pour livrer votre message. Durant la partie, vous conservez secrètement une carte en main. Il s'agit de la personne qui tient votre billet doux pour la Princesse. Vous devez vous assurer qu'à la fin de la journée, la personne la plus proche de la Princesse ait en main votre message !





Sneaky Cards

Auteurs : Cody Borst et Harry Lee
Editeur : Cocktail Games



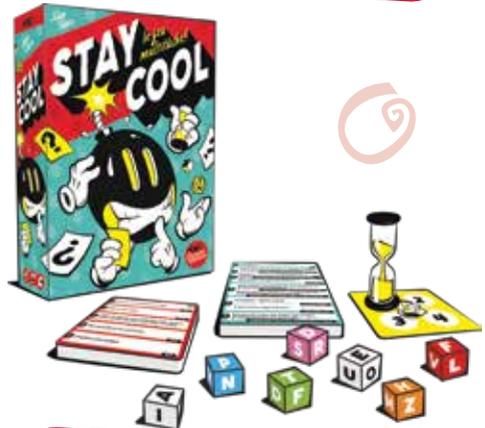
Un jeu à jouer dans la vraie vie pendant plusieurs mois ! Faites de votre quotidien un jeu permanent et profitez-en pour égayer celui des autres ! Quel est le but du jeu ? Il faut donner toutes ses cartes. Sur chacune d'elle se trouve un défi bienveillant à relever ! Une fois le challenge réalisé, la carte est transmise à un interlocuteur que vous aurez choisi et qui pourra poursuivre à son tour la plus grande chaîne de défis joyeux au monde !

Stay Cool

Auteur : Julien Sentis
Editeur : Scorpion Masqué



Stay Cool, le jeu multitâche ! Deux joueurs te bombardent de questions. Garde ton calme et réponds à un maximum de questions dans le temps qui t'est imparti. Le jeu se joue en 3 manches. Dans toutes les manches, tu réponds oralement aux questions d'un joueur en même temps que tu écris tes réponses avec des dés pour l'autre joueur. Ton score à la fin correspond à la multiplication de tes points à l'oral par tes points à l'écrit. Il importe de faire les 2 types de questions !



Jet Lag

Auteur : Eric Flumian
Editeur : Cocktail Games



Pour gagner, répondez à côté ! Vous connaissez les réponses, mais... saurez-vous les donner en répondant en décalé le plus vite possible ? A la deuxième question, répondez à la première, et ainsi de suite... Plus d'un millier de questions, de pièges, de mimes, de cris, d'imitations contestables... et toujours de l'humour !

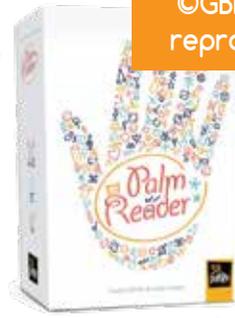


Palm Reader

Auteurs : J. Bittner et A. Cedotal
Editeur : Sit Down !

15 MIN 4 à 10 6+

Palm Reader est un jeu coopératif dans lequel un symbole connu d'un seul joueur doit être deviné par tous les autres. En utilisant son index, le premier joueur dessine ce symbole dans la paume de son voisin de gauche, et ainsi de suite sans que jamais personne ne puisse voir ce qui est dessiné. A chacun ensuite de deviner quel est le symbole qu'on lui dessinait dans la main. Tous les joueurs tentent d'atteindre ensemble le score le plus élevé possible.



La Fiesta de Los Muertos

Auteur : Antonin Boccara
Editeur : Oldchap Games

15 MIN 4 à 8 12+

Bienvenue à la Fiesta de los Muertos. En ce jour sacré, les morts sont de retour ! Choisissez un mot pour décrire votre personnage défunt, mais attention ce mot va passer de main en main, et se modifier peu à peu... Parviendrez-vous à retrouver votre personnage et celui des autres joueurs ? Un jeu coopératif mêlant imagination et déduction pour des fous rires garantis.



Imagine

Auteur.e.s : S. Fujita, M. Ohki et H. Oikawa
Editeur : Cocktail Games

30 MIN 3 à 8 12+

L'imagination n'a pas de limites ! 60 cartes transparentes avec des formes ou des symboles sont à votre disposition pour faire deviner aux autres joueurs l'une des 1000 énigmes (des films, des lieux, des objets, des personnages...) Superposez, assemblez ou animez les cartes ! Exprimez-vous, tout est permis ! Avec Imagine, vous serez surpris. Très agréablement surpris !





Crazy Theory

Auteurs : C. Rubiello et F. Andrivon
Editeur : Le Droit de Perdre

30 MIN 3 À 6 14+

Avec Crazy Theory, démontez d'horribles complots avec une technique imparable, inspirée de la BD Zai Zai Zai Zai de Fabcaro ! A partir d'un mot-clé du complot, chacun déroule une suite de mots qui passe par les complices et démasque les terribles coupables ! Et bim, la vérité éclate !



Fou Fou Fou !

Auteur : T. Rivière et C. Lebrat
Editeur : Kyf Edition

15 MIN 3 À 8 8+

Soyez le plus fou pour ne pas perdre... NINJA ! A votre tour, piochez la première carte du paquet, lisez-la à haute voix et posez-la sur la table. Le seul but du jeu est de toujours respecter les consignes données par les cartes ! Si vous oubliez une consigne et que quelqu'un le remarque, vous risquez de perdre la partie... Attention, surveillez-bien les autres !



Docteur Pilule

Auteurs : G. Brunier, J.P. Caro et J. Exertier
Editeur : Fantastic Lombric

30 MIN 4 À 10 10+

Trop de travail... trop de stress... vous avez craqué, c'est le burn-out ! Vous vous réveillez dans une pièce capitonnée... Vous êtes dans une clinique ! Mais pas n'importe laquelle : La clinique du DOCTEUR PILULE ! Soyez tranquille, mon traitement révolutionnaire est très efficace. C'est juste l'affaire de 10 ou 15 ans !



Dodelido

Auteur : Jacques Zeimet
Editeur : Gigamic



Soyez réactifs pour vous débarrasser au plus vite de vos cartes. A son tour chaque joueur pose sa première carte sur l'une des trois piles et doit donner instantanément la bonne réponse : une majorité d'animaux, de couleurs, ou en cas d'égalité Dodelido ! A moins qu'il n'y ait « rien » à dire ? Sans parler du crocodile ou de la tortue qui peuvent s'en mêler... Un jeu d'ambiance pour toute la famille qui risque de vous rendre chèvre !



Bazar Bizarre

Auteur : Jacques Zeimet
Editeur : Gigamic



Cinq figurines d'une certaine couleur sont disposées devant vous. Puis, une carte Objet est retournée. Si un des objets y figure à l'identique, saisissez vite la figurine correspondante ! Sinon, attrapez la seule qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur.



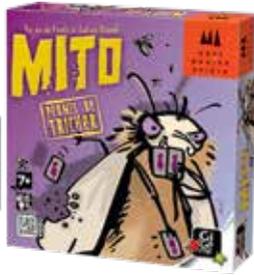
Crazy Time

Auteur : Alexandre Putfin
Editeur : Flip Flap Editions



Pour gagner, tentez d'accumuler des heures durant 3 manches, desquelles seront déduites les heures perdues à la dernière. Mode de jeu en équipe inclus, jusqu'à 14 joueurs ! Préparez-vous à un truc de fous !





Mito

Auteur.e.s : E. Brand et L. Brand
Editeur : Gigamic

25 MIN 3 À 5 7+

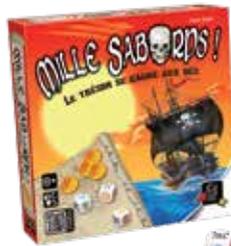
Enfin un jeu où la triche est autorisée !
Mais restez discrets pour ne pas être vu et réagissez rapidement aux terribles cartes Action posées par vos adversaires !

Mille Sabords !

Auteur : Haim Shafir
Editeur : Gigamic

30 MIN 2 À 5 8+

A votre tour, révélez une carte Pirate qui va influencer sur votre tirage. Puis, lancez les dés et tentez de réaliser la meilleure combinaison : vous pouvez relancer autant de fois que vous le souhaitez mais attention aux trois têtes de mort ou vous rentrerez les mains vides ! Réservé aux pirates qui n'ont pas froid aux yeux !

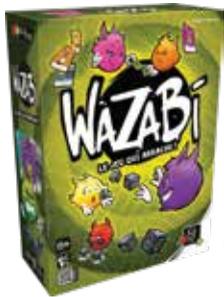


Wazabi

Auteur : Ghuillem Debricon
Editeur : Gigamic

20 MIN 2 À 6 8+

Un seul but : se débarrasser de ses dés.
Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile ! Les cartes aux effets dévastateurs pour vos adversaires sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force !



Punto

Auteur : Bernhard Weber
Editeur : Game Factory

20 MIN 2 à 4 7+

A son tour de jeu, le joueur doit poser une de ses cartes adjacente à une carte déjà présente sur la table, ou en recouvrir une de valeur inférieure. Le premier à créer une suite ininterrompue de 4 ou 5 de ses cartes (selon le nombre de joueurs), en une rangée, colonne ou diagonale, remporte la manche. Deux manches gagnées et la victoire est à vous.



6 qui Prend ! / 6 qui Surprend !

Auteur : Wolfgang Kramer
Editeur : Gigamic

45 MIN 2 à 10 10+

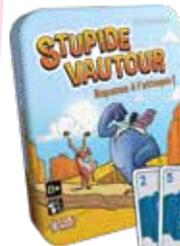
Récoltez le moins de têtes de bœuf possible !
A chaque tour, tous les joueurs révèlent une carte en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui joue la 6^e d'une série « récolte » les 5 premières...
6 qui surprend : Pour fêter ses 25 ans de succès, 6 qui prend revient dans cette version spéciale comprenant 28 cartes supplémentaires et un bloc de score.

Stupide Vautour

Auteur : Alex Randolph
Editeur : Gigamic

20 MIN 2 à 5 8+

Réussissez à garder vos souris tout en évitant les vautours. A chaque tour on retourne une carte de la pioche : tous les joueurs posent alors une carte de leur main face cachée, puis la retournent simultanément. Si la carte en jeu est une souris, le joueur qui a mis la carte de la valeur la plus élevée la gagne. Si c'est un vautour, c'est celui qui a posé la plus faible carte qui doit la prendre.



POUR TOUS



Gravity Superstar

Auteur : Julian Allain
Editeur : Sit Down !



Jouez avec la gravité ! Aux confins de l'espace connu, les plus célèbres aventuriers convergent vers une étrange planète à la gravité déroutante pour y ramasser la précieuse poussière d'étoile. L'originalité de Gravity Superstar tient dans la manière de mouvoir les pions des joueurs : à chaque tour ils sont déplacés d'une ou deux cases puis ils subissent l'effet de la gravité et se mettent à tomber jusqu'à être arrêtés par une plate-forme.

Combo Color

Auteurs : C. Chevallier et L. Escoffier
Editeur : Zygomatic



Un jeu de conquête par la couleur, stratégique et familial ! Voyagez à travers des paysages fantastiques, étendez votre territoire en coloriant chacun votre tour une case de la carte. Certaines comportent des objets à collectionner ou à éviter ! Usez de stratégie pour multiplier vos points, tromper vos adversaires et obtenir le meilleur score. La jouabilité est sans cesse renouvelée avec ses cartes « plateaux » réversibles et effaçables !



Slide Quest

Auteurs : N. Bourgoïn et J.-F. Rochas
Editeur : Blue Orange



Les méchants ont pris le contrôle de notre royaume et c'est une vraie pagaille ! Inclinez alternativement le plateau à l'aide de vos leviers pour faire glisser ce brave chevalier à roulette à travers cette aventure. Évitez les trous et les bombes, suivez le chemin de lumière et combattez les méchants !



Blank

Auteur : Henri Kermarrec
Editeur : Hub Games

10 MIN 2 à 6 6+

Débarassez-vous de toutes vos cartes en jouant une carte avec la couleur ou le numéro correspondant dans la défausse. A chaque partie vous tirerez au hasard trois Cartes Règles que vous devrez appliquer. Le premier joueur qui vide sa main remporte la partie et le droit de créer une nouvelle Carte Règle ou de modifier une Carte de Jeu qui changera le jeu pour toujours !



Twin It !

Auteur.e.s : R. et N. Saunier, et
T. Vuarchex Editeur : Cocktail Games

15 MIN 2 à 6 6+

Tu paires ou tu perds ! A Twin it, les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Votre but ? Attraper plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs identiques ! Gare aux pièges ! 3 modes de jeu complémentaires : compétitif, en équipes et coopératif ! Un jeu d'observation et de rapidité pour toute la famille. A découvrir ou redécouvrir dans son édition spéciale jeux de société !

Plouf Party

Auteur : Heinz Meister
Editeur : Cocktail Games

10 MIN 3 à 6 6+

Poussez les autres pions à l'eau pour être le dernier au sec sur le bord de la piscine. Rusez pour ne pas dévoiler trop tôt votre couleur secrète et pour piéger les adversaires ! Pas de pitié pour les poules mouillées ! A son tour, un joueur choisit un pion, le déplace d'une à trois cases et pousse à l'eau un autre pion. Le dernier au bord de la piscine gagne. Bluffez et prenez des risques pour rester au sec ! Un jeu rapide et drôle pour toute la famille !



POUR TOUS



Costa Ruana

Auteur : Yuri Zhuraviev
Editeur : Lifestyle

45 MIN 2 à 6 10+

Costa Ruana est un jeu tactique et malin de majorité et de prise de risque. Les habitants de l'archipel de la Costa Ruana doivent agir. Les pirates en maraude ont choisi leurs îles pour remplir leurs coffres de la précieuse ressource de la Costa Ruana : des perles sacrées ! Soyez plus malins que les autres chefs des tribus et récupérez autant de perles que possible !

Saboteur

Auteur : Frederic Moyersoen
Editeur : Gigamic

30 MIN 3 à 10 8+

Les saboteurs entravent la prospection des mineurs pour rafler leurs pépites. Mais qui sont-ils parmi les joueurs ? Entre stratégie, bluff et complicité, le suspense reste entier jusqu'au dénouement !



Apocalypse au Zoo de Carson City

Auteurs : A. Droit et F. Toscano
Editeur : Opla !

15 MIN 2 à 4 12+

16 guignols issus de l'univers de la série de bandes dessinées de Guillaume Griffon vont s'affronter pour libérer les animaux, dézinguer les mutants et les couillons des autres équipes, mais surtout sans oublier de survivre ! Tactique et malin ce jeu de déplacement ! Et prolongez l'expérience d'Apocalypse au Zoo de Carson City avec 3 nouveaux modes de jeux : Mode 6 joueurs, Mode Linda et Mode aventure qui se joue en solo et en multijoueurs.

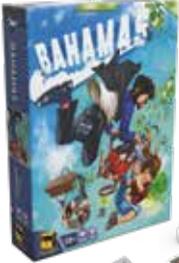


Galerapagos

Auteur.e.s : L. Gamelin et P. Gamelin
Editeur : Gigamic

20 MIN 3 à 12 10+

Les naufragés devront pêcher, recueillir de l'eau, chercher du bois et fouiller l'épave du bateau. Faites équipe pour survivre mais soyez prêt à sacrifier vos camarades en cas de pénurie. Un jeu où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour l'emporter !



Bahamas

Auteur : Nicolas Normandon
Editeur : Matagot

30 MIN 4 à 8 10+

Après le casse du siècle, toute l'équipe s'envole avec le butin, direction les Bahamas. Mais quand chacun sait que l'avion va se crasher et qu'il n'y a pas assez de parachutes pour tous, l'ambiance devient tendue ! Pour tous, un seul objectif : survivre au crash, et si possible avec le maximum de cash !

La Petite Mort

Auteur : François Bachelart
Editeurs : Lumberjacks Studio et Delcourt

30 MIN 2 à 4 14+

Un jeu de cartes où l'objectif sera de faire grandir des personnages au préalable : leur donner un métier, des loisirs, des accidents, des maladies... et les tuer, en tant que Petite Mort qui devra passer son diplôme de faucheuse (objectif du jeu), pour obtenir des points de victoires.



POUR TOUS



Qwirkle / Qwirkle Cubes

Auteur : Susan McKinley Ross
Editeur : Iello

45 MIN 2 à 4 6+

108 tuiles en bois avec 6 formes de 6 couleurs différentes. Chaque joueur essaie de marquer le maximum de points en associant des tuiles de forme ou de couleur identique. Le joueur qui pose la 6^e tuile complète la ligne et réalise un Qwirkle ! Nouveauté 2019 : joue avec la version CUBE pour plus de stratégie et de suspense !



Dungeon Academy

Auteur : Julian Allain
Editeur : Matagot

20 MIN 1 à 6 10+

Apprenti héros, il est l'heure de passer votre diplôme d'aventurier ! Explorez les 4 étages du donjon dans ce roll & write haletant, tracez votre route dans le temps imparté en essayant de relever les défis de cet incroyable labyrinthe. A chaque niveau, créez votre propre donjon grâce à une combinaison aléatoire de 16 dés.



Santorini

Auteur : Gordon Hamilton
Editeur : Spin Master

15 MIN 2 à 4 8+

Santorini est un jeu qui allie simplicité et profondeur. Votre objectif, c'est de placer l'un de vos deux ouvriers au sommet d'un bâtiment de trois étages. A chaque tour, vous devez en déplacer un et construire sur l'une des cases adjacentes un élément d'immeuble. Regardez une ville s'élever rapidement sur le plateau, à l'image de l'île de Santorin !



Quantik

Auteur : Nouri Khalifa
Editeur : Gigamic

🕒 20 MIN 🧑 2 🧑 8+

Chacun leur tour les joueurs vont poser une de leurs pièces sur le plateau. Il est interdit de poser une forme dans une ligne, une colonne ou une zone sur laquelle cette même forme a déjà été posée par l'adversaire. Le 1^{er} joueur qui pose la 4^e forme différente dans une ligne, une colonne ou une zone carrée remporte immédiatement la partie, qu'importe à qui appartiennent les autres pièces de ce coup gagnant.



Quarto

Auteur : Blaise Muller
Editeur : Gigamic

🕒 15 MIN 🧑 2 🧑 8+

L'objectif : aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

Quoridor

Auteur : Mirko Marchesi
Editeur : Gigamic

🕒 15 MIN 🧑 2 OU 4 🧑 8+

Les joueurs se partagent les barrières et chacun pose son pion au centre de sa ligne de départ. A tour de rôle, chacun déplace son pion d'une case ou pose une barrière afin de ralentir l'adversaire. Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe. Le premier qui atteint la ligne opposée à sa ligne de départ a gagné !





Alerte ! Astéroïdes

Auteur : Raf Peeters
Editeur : Smart Games



10 MIN



1



8+

Faites coulisser les pièces, sans jamais les faire entrer en collision, pour permettre au vaisseau spatial de s'échapper du champs d'astéroïdes. 60 défis évolutifs !

L'Atlantide

Auteur : Raf Peeters
Editeur : Smart Games



10 MIN



1



8+

Utilisez les seules pièces demandées pour construire un chemin en 3D vers la sortie. Attention, il faut parfois les empiler pour sortir ! 60 défis évolutifs.



L'Aventurier

Auteur : Raf Peeters
Editeur : Smart Games



10 MIN

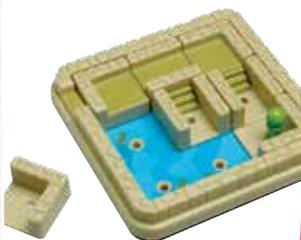


1



7+

Alternez entre déplacement de l'Aventurier et mouvement des pièces jusqu'à lui permettre d'atteindre la sortie, sans se faire dévorer par les crocodiles ! 60 défis évolutifs.



Perplexus Révolution

Auteur : Michael McGuinnis
Editeur : Spin Master



10 MIN



1



9+

Perplexus est à la fois un casse-tête et un jeu d'habileté diabolique, innovant et addictif. Dans cette version motorisée, la moindre erreur est fatale. Saurez-vous atteindre le cœur du Labyrinthe ?



Très Futé !

Auteur : Wolfgang Warsch
Editeur : Schmidt

30 MIN 1 à 4 8+

Il s'agit ici de choisir les dés ingénieusement. Car lorsqu'ils sont utilisés habilement, ils peuvent entraîner d'astucieuses réactions en chaîne. Le résultat du dé choisi doit toujours être noté dans la zone de couleur correspondante et rapporte des points. Les joueurs ne doivent cependant pas ignorer les dés qu'ils laissent inutilisés. Car chaque dé affichant un résultat inférieur au dé choisi sera présenté aux adversaires sur un plateau d'argent...



Welcome

Auteur : Benoit Turpin
Editeur : Blue Cocker

25 MIN 1 à 100 10+

Welcome est un jeu où tout le monde joue en même temps avec le même tirage de cartes. Il s'agira alors pour chacun de combiner astucieusement les numéros de maison apparus et les actions qui s'y trouveront associées afin de devenir le plus grand architecte de demain !

Qwixx

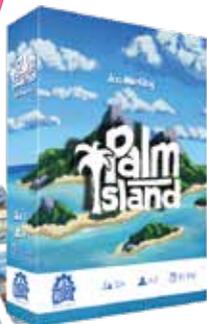
Auteur : Steffen Benndorf
Editeur : Gigamic

15 MIN 2 à 5 8+

A son tour, chaque joueur lance les dés et tout le monde peut utiliser le résultat pour cocher un chiffre d'une de ses rangées. Plus vous cochez de cases, plus vous marquez de points. Mais attention, les chiffres sont classés dans un certain ordre et une fois que vous en avez passé, impossible de revenir en arrière. Laissez-vous emporter par la simplicité de ce jeu de dés palpitant !



POUR TOUS



Palm Island

Auteur : Jon Mietling
Editeur : Nuts publishing



Palm Island se joue entièrement dans votre main ! Vous manipulez les 17 cartes afin de produire des ressources, que vous dépenserez pour payer les améliorations et construire de nouveaux bâtiments pour la production et/ou pour les points de victoire. Optimisez vos ressources et l'expansion de votre village pour remporter la partie ! 4 modes de jeu différents.

Par Odin

Auteur : Antonin Boccara
Editeur : Oldchap Games



La légende raconte qu'un jour un humain viendra dans le royaume d'Ásgard et jouera aux côtés des dieux... Serez-vous ce héros ? Dans Par Odin, vous incarnez un guerrier humain venu accomplir 50 défis afin de s'asseoir à la table des dieux. Dans ce jeu solo, narratif et évolutif, vous allez, petit à petit, au gré des défis, découvrir la richesse mécanique du jeu et l'univers de la mythologie nordique. Une toute petite boîte pour des heures de jeu !



Ohanami

Auteur : Steffen Benndorf
Editeur : Oya



Avant l'arrivée des cerisiers en fleurs, placez au mieux points d'eau, végétation, pierres et sakuras dans vos 3 jardins japonais. Ohanami est un draft de jardins, où, saisons après saisons, vous devrez savoir quelles cartes garder et quelles cartes offrir à vos adversaires. Une formidable réussite de l'auteur de « The Game ».



Karuba

Auteur : Rüdiger Dorn
Editeur : Haba

 40 MIN  2 à 4  8+

Tous les joueurs prennent une tuile avec le même numéro et la place sur leur île à l'emplacement de leur choix. L'objectif est de créer des chemins permettant aux aventuriers de rejoindre leur temple. Lors d'un tour un joueur peut décider de placer une plaquette ou d'avancer un de ses aventuriers afin d'arriver au temple.



Chakra

Auteur : Luka Krleža
Editeur : Blam !

 30 MIN  2 à 4  8+

Chakra propose, dans une ambiance zen, de se triturer les méninges en quête de tranquillité intérieure. Récupérez des gemmes pour trouver l'harmonie, faites-les circuler dans votre corps afin d'aligner vos chakras et prenez garde à ne pas vous laisser perturber par les énergies négatives ! Le joueur le plus serein remportera la partie !



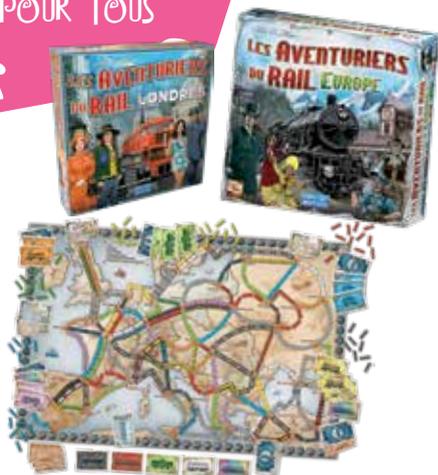
Pirates Under Fire

Auteur.e.s : M. Canetta et S. Niccolini
Editeur : Explor8

 30 MIN  2  10+

Chaque joueur incarne un pirate à la tête d'une flotte de bateaux (numérotés de 1 à 9, chacun avec une capacité spéciale). Le but du jeu est de déployer ses bateaux de façon à former des combinaisons tout en réalisant des effets. Un dilemme permanent : organisez votre flotte de pirates pour marquer des points ou utilisez les effets de vos bateaux pour freiner votre adversaire !





Les Aventuriers du Rail

Auteur : Alan R. Moon
Editeur : Days of Wonder



Dans les Aventuriers du rail, les joueurs collectent des cartes Wagons qu'ils utilisent pour bâtir des gares, pénétrer au fond de tunnels ou embarquer à bord de ferrys, et prendre le contrôle de voies ferrées rapportant de précieux points. Chaque carte Destination validée rapporte des points supplémentaires, mais attention aux villes qui se révéleraient hors d'atteinte !

Flamme Rouge

Auteur : Asger Harding Granerud
Editeur : Gigamic



Flamme Rouge est un jeu de course rapide et tactique où chaque joueur contrôle une équipe de deux coureurs : un rouleur et un sprinteur. Le but du jeu est d'être le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée avec un de ses coureurs. Les joueurs déplacent leurs coureurs en jouant simultanément des cartes qui indiquent le nombre de cases dont ils avancent. Profitez de l'aspiration des autres coureurs, négociez vos virages, mais attention aux coups de fatigues !

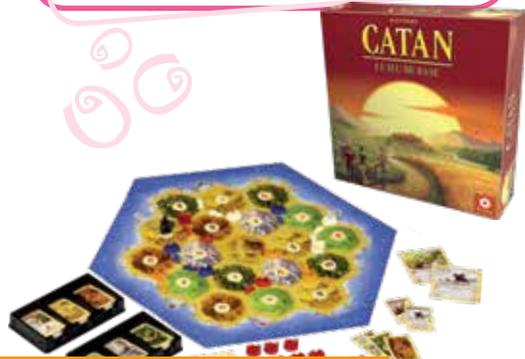


Catan

Auteur : Klaus Teuber
Editeur : Z-Man



Lancez-vous à la conquête d'une île vierge mais pleine de ressources. A vous de construire vos villes et colonies plus vite que vos adversaires ; pour cela il vous faudra négocier vos échanges de ressources : moutons, blé, bois... Le plateau modulaire permet de renouveler le jeu à chaque partie.



La Forêt des Frères Grimm

Auteur : Tim Eisner
Editeur : Lucky Duck Games

40 MIN 2 à 4 8+

Les membres de la famille des Trois Petits Cochons organisent une compétition de construction de maisons avec l'aide des plus célèbres personnages de contes de fées. Utilisez toute votre intelligence et affûtez vos outils pour récupérer le plus de ressources possibles dans les champs, les briqueteries, et même dans la sombre forêt des frères Grimm.

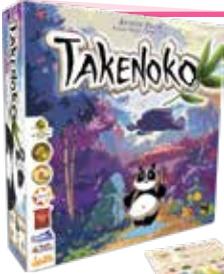


Takenoko

Auteur : Antoine Bauza
Editeur : Bombyx

45 MIN 2 à 4 8+

Dans Takenoko, vous allez endosser le rôle d'un jardinier japonais affairé à répondre au mieux aux requêtes du vénérable empereur, soleil des soleils et dieu vivant. Pour ce faire, vous aurez, durant votre tour de jeu, deux choses à faire : regarder quel temps il fait et effectuer deux actions différentes parmi les 5 possibles.

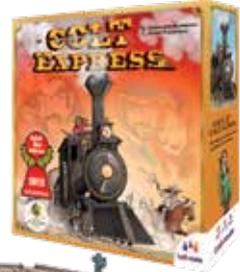


Colt Express

Auteur : Christophe Raimbault
Editeur : Ludonoute

40 MIN 2 à 6 10+

Planifiez l'attaque du train et devenez le Bandit le plus riche du Far West ! Colt Express : Bandits propose un nouveau mode de jeu. Choisissez votre adversaire : Django, l'expert en dynamite, Cheyenne et ses flèches empoisonnées, Doc, l'As du poker, Tuco, l'ennemi juré du Marshal, Belle, au charme irrésistible ou encore Ghost, le manipulateur. Saurez-vous échapper à leurs manigances et tirer votre épingle du jeu ?





Kingdomino

Auteur : Bruno Cathala
Editeur : Blue Orange

15 MIN 2 À 4 8+

Dans Kingdomino, vous incarnez un seigneur en quête de terres pour étendre son royaume. Champs de blé, lacs, forêts, prairies verdoyantes, mines d'or et marais magiques... Il vous faut tout explorer pour repérer les meilleures parcelles. Mais d'autres seigneurs convoitent les mêmes terres que vous...

Little Town

Auteur.e.s : S. et A. Taguchi
Editeur : Iello

45 MIN 2 À 5 10+

Little Town est un jeu de stratégie et de placement d'ouvriers accessible et malin. Sa profondeur permet à chacun de développer rapidement son propre style de jeu. Chacun leur tour, les joueurs placent leurs ouvriers aux emplacements les plus stratégiques pour collecter les ressources adjacentes, construire de nouveaux bâtiments ou activer les capacités des bâtiments déjà bâtis.



Carcassonne

Auteur : Klaus-Jürgen Wrede
Editeur : Z-Man

35 MIN 2 À 5 7+

Placez vos partisans sur les différentes tuiles (villes, champs, routes, abbayes) constituant les environs de Carcassonne afin d'en obtenir le plus de points de victoire possible. De nombreuses extensions permettent de donner une autre dimension au jeu : nouvelles possibilités tactiques et stratégiques.

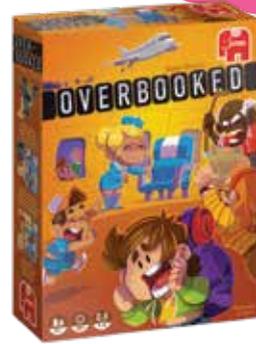


Overbooked

Auteur : Daryl Chow
Editeur : Nathan

🕒 40 MIN 🧑 1 à 4 🧑 8+

Tu travailles à l'accueil de l'aéroport le plus fréquenté du pays et tu dois t'assurer que chaque passager a un siège. C'est un vrai casse-tête, car certains passagers veulent s'asseoir près du hublot et d'autres préfèrent voyager à côté. En plus, l'avion est en sur-réservation : il y a plus de passagers que de sièges... Sauras-tu satisfaire le plus grand nombre de passager?



Pappy Winchester

Auteur : Jérémy Pinget
Editeur : Blackrock Games

🕒 40 MIN 🧑 3 à 5 🧑 8+

Pappy Winchester est un jeu d'enchères dynamiques et objectifs multiples dans lequel les descendants de Pappy se partagent le magot et les parcelles de son ranch. Sa volonté : que le plus riche soit le nouveau chef de famille. Mais l'important c'est que l'argent reste dans la famille !



Sushi Roll

Auteur : Phil Walker-Harding
Editeur : Cocktail Games

🕒 20 MIN 🧑 2 à 5 🧑 8+

La version dés du célèbre jeu de cartes Sushi Go ! Lancez les dés sushis, choisissez un dé savoureux et gardez-le sur votre plateau. Puis faites tourner le tapis roulant avec les dés restants vers votre voisin. Visez les meilleures combinaisons : prenez des raviolis, cumulez les makis, gardez de la place pour le dessert... et utilisez vos baguettes pour voler les dés de vos adversaires ! Qui sera le roi des sushis ?



POUR TOUS



L'île Infernale

Auteur : Justin D. Jacobson

Editeur : Edge Entertainment



45 MIN



2 à 4



7+

Jouez vos cartes pour traverser l'île au plus vite, récupérez d'inestimables trésors et prenez des super photos, dégommez vos amis à coups de boules de feu et atteignez l'hélicoptère ! Débrouillez-vous pour avoir accumulé le plus de points lorsque l'hélicoptère revient sur l'île afin de récupérer les aventuriers ! Ce sont les cartes Photo et les pions Trésor qui vous rapportent des points.

King of Tokyo

Auteur : Richard Garfield

Editeur : Iello



30 MIN



2 à 6



8+

Vous incarnez des monstres mutants, des robots gigantesques et d'autres créatures monstrueuses qui vont se battre dans l'unique but de devenir le seul et unique roi de Tokyo. Lancez les dés, faites les meilleures combinaisons possibles afin de vous soigner, d'attaquer, d'acheter des cartes ou de gagner des Points de victoire.



The Island

Auteur : Julian Courtland-Smith

Editeur : Asmodee



45 MIN



2 à 4



8+

Une île mystérieuse au cœur de l'océan. La besace pleine de trésors, des explorateurs s'appêtent à quitter les lieux lorsque l'île commence peu à peu à couler. Les aventuriers tentent d'échapper à un destin funeste. En barque ou à la nage, qui arrivera à déjouer les dangers de l'océan et à retrouver la terre ferme ?



Machi Koro Legacy

Auteurs : R. Daviau, JR Honeycutt, et M. Suganuma / Editeur : Pandasaurus Games

40 MIN 2 à 4 8+

Dans Machi Koro Legacy, vous jouerez dix parties différentes au cours d'une campagne narrative où vos choix auront des répercussions sur le jeu. Tout au long de la campagne, des éléments seront ajoutés à vos parties ; ils pourront faire votre joie, mais aussi vous pousser à vous creuser encore plus les méninges ! Plus vous progresserez, plus vous connaîtrez de détails sur l'histoire et sur cette île étrange... Cette aventure rendra la 11^e partie rejouable à l'infini, avec une configuration unique !



Un Dernier Donjon pour la Route

Auteurs : L. Escoffier et S. Pauchon
Editeur : Ludocom

20 MIN 2 à 4 8+

Un jeu d'affrontement, rapide et malin, dans lequel les joueurs développent et protègent leurs territoires en posant des cartes, érigeant donjons et ponts, utilisant au mieux dragons et chevaliers. Une seule action obligatoire par tour : ça va vite ! Un plateau de jeu qui se construit au fil des parties toujours différentes... Une petite dernière pour finir la soirée ?



Citadelles

Auteur : Bruno Faidutti
Editeur : Edge

45 MIN 2 à 8 10+

Citadelles est un jeu de bluff, d'intrigues et de stratégie. Les joueurs amassent de l'or qu'ils dépensent pour bâtir les quartiers qui composent leur cité. Le joueur qui a constitué la plus belle, la plus grande, la plus prestigieuse cité est vainqueur. Il vous faudra le soutien des notables, roi, échevin, cardinal ou archiviste, mais aussi de la lie de la cité, voleur, espion, assassin ou sorcière.



POUR TOUS



Abyss Conspiracy

Auteurs : B. Cathala et C. Chevallier
Editeur : Bombyx

30 MIN 2 à 4 8+

Un nouveau jeu dans l'univers d'Abyss !
Ralliez les Seigneurs pour constituer votre assemblée et vous assurer la main mise sur le Sénat Océanique. Allez-vous privilégier les Seigneurs les plus influents ? Ceux qui vous permettront de gouverner des lieux aux pouvoirs alléchants ? Ou ceux dont les perles vous feront régner en maître sur cette richesse ? Dans tous les cas, il faudra les placer judicieusement car leur position dans l'hémicycle ne sera pas sans conséquence...

Save the Meeples

Auteur : Florian Sirieix
Editeur : Blue Cocker

60 MIN 2 à 4 12+

Save the meeples est un jeu où vous devrez placer vos meeples stratégiquement dans les trains et les fusées pour les aider soit à combattre soit à fuir les humains qui veulent les capturer pour les forcer à travailler dans des boîtes de jeux. 2 fin possibles, et un matériel 3D pour des parties pleines de coups de théâtre.



Smallworld

Auteur : Philippe Keyaerts
Editeur : Days of Wonder

45 MIN 2 à 5 8+

Dans Smallworld, les joueurs luttent pour conquérir les régions d'un monde où il n'y a pas de place pour tous ! En choisissant la bonne combinaison entre les 14 Peuples et les 20 Pouvoirs Spéciaux au bon moment, les joueurs pourront étendre leur empire, souvent aux dépens de leurs voisins ! Cependant, leur civilisation finira par s'essouffler - il leur faudra alors en choisir une autre pour remporter la victoire.



Celestia

Auteur : Aaron Weissblum
Editeur : Blam !

30 MIN 2 à 6 8+

A bord d'un aéronef, découvrez les cités de Celestia et récupérez leurs merveilleux trésors. A chaque tour, un nouveau capitaine doit affronter les péripéties du voyage : lui ferez-vous confiance pour atteindre la prochaine cité ? Un astucieux jeu de prise de risque dans un monde onirique.



Deep Sea Adventure

Auteurs : J. Sasaki et G. Sasaki
Editeur : Oink Games

30 MIN 2 à 6 8+

Un groupe d'explorateurs sans-le-sou s'est lancé à la chasse aux trésors dans les profondeurs sous-marines. Leurs soucis financiers les ont poussés à se cotiser pour louer un sous-marin et, plus embêtant, ils partageront la même réserve d'oxygène... Deep Sea Adventure est un petit bijou japonais du stop-ou-encore, minimaliste, simple et rapide. Attention : échecs déplorables et fous rires garantis !



Les Charlatans de Belcastel

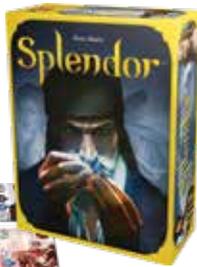
Auteur : Wolfgang Warsch
Editeur : Schmidt

45 MIN 2 à 4 10+

Les meilleurs guérisseurs du pays se rassemblent pour préparer des philtres contre la transpiration des pieds, le hoquet et les chagrins d'amour. Chaque joueur puise les ingrédients dans sa réserve qu'il remplit au cours du jeu, jusqu'à ce qu'il pense que la potion soit parfaite. Il faut savoir s'arrêter au bon moment et il vaut mieux préparer de petites quantités pour pouvoir acheter d'autres ingrédients avec l'argent gagné.



POUR TOUS



Splendor

Auteur : Marc André
Editeur : Space Cowboys



Vous dirigez une guilde de marchands. A l'aide de pierres précieuses, vous allez acquérir des développements qui produisent de nouvelles pierres (les bonus). Ces bonus réduisent le coût de vos achats et attirent les nobles mécènes. Chaque tour est rapide : une action et une seule ! Observez vos adversaires, anticipez et réservez les bonnes cartes. Le premier joueur à parvenir à quinze points de prestige en cumulant nobles et développements déclenche la fin de la partie.

Space Explorer

Auteur : Yuri Zhuravljov
Editeur : Blam !



Embarquez pour la plus ambitieuse des aventures aux douces fragrances de nostalgie ! Dans Space Explorers, vous incarnez un pionnier de la conquête spatiale à la tête d'une station. Recrutez les spécialistes (chercheurs, ingénieurs, astronautes...) au sein de votre équipe et utilisez leurs compétences à bon escient ! Un design rétro au service d'un nombre astronomique de combinaisons !



Dice Forge

Auteur : Régis Bonnessée
Editeur : Libellud



Dice Forge est un jeu de développement doté d'un matériel innovant : des dés aux faces amovibles. Dans ce jeu de dice crafting vous construisez vous-même votre dé. Lancez-les, gérez vos ressources, réalisez les épreuves avant vos adversaires et explorez les multiples stratégies. Avec son extension Dice Forge : Rebellion ajoutez encore plus d'interactions et de combinaisons grâce aux 120 cartes supplémentaires, aux 32 nouvelles faces de dés et aux 2 modules de jeu optionnels.

Efemeris

Auteur : Serge Matsumoto
Editeur : DTDA Games

40 MIN 2 à 4 10+

Mobilisez votre Armada pour explorer, conquérir les cieux et devenez la première Nation à dominer les voies du Firmament. Explorez et cartographiez la voûte céleste en plaçant les tuiles à chaque tour. Récoltez les épices et partez à la conquête des planètes inexplorées... ou emparez-vous de celles de votre adversaire. La 1^{ère} Nation à conquérir cinq planètes ou s'approprier toutes les planètes de l'adversaire, remporte la partie.



Marchands du Nord

Auteurs : L. Lamy et F. Navez
Editeur : La Haute Roche

30 MIN 2 à 4 10+

Dans Marchands du Nord, chaque joueur est un armateur disposant d'une flotte de trois navires marchands. Par d'habiles mouvements de ses vaisseaux et une judicieuse gestion de marchandises, légales ou de contrebande, il participe au développement de cités en satisfaisant les besoins de leurs populations. Il bénéficie alors de certains avantages qui lui permettront de remporter la victoire s'il sait être plus retors que ses adversaires.

One Deck Dungeon

Auteur : Chris Cieslik
Editeur : Nuts Publishing

30 MIN 1 à 2 14+

Choisissez l'un des cinq braves héros pour conquérir l'un des cinq donjons. Vous utiliserez un mélange de force, magie et agilité afin de surmonter les ennemis et les pièges dressés sur votre chemin. Survivre à une rencontre vous rapportera du butin pour être plus puissant lors de la prochaine rencontre ! Descendez dans le donjon et affrontez son gardien !



POUR TOUS



Deep Blue

Auteurs : D. S. Pedersen et A. H. Granerud
Editeur : Days of Wonder

45 MIN 2 à 5 8+

Vous participez à une chasse au trésor sous-marine. Votre but est d'inscrire le plus de Points de Victoire possible, en menant des plongées sur des tuiles d'épave, en remontant des trésors à bord de votre bateau et en utilisant les compétences de vos membres d'équipage pendant les plongées. Vous devrez faire des choix avisés et tirer profit des actions des autres joueurs.

L'Île au Trésor

Auteur : Marc Paquien
Editeur : Matagot

45 MIN 2 à 5 10+

Après une mutinerie, Long John Silver est retenu prisonnier par son équipage, et il est le seul à connaître l'emplacement exact du trésor ! Incarne un pirate à la recherche du butin et fouille l'île pour retrouver le trésor, ou mettez-vous dans la peau de Long John Silver, induisez les autres en erreur, et réussissez votre fuite pour aller le chercher vous-même.



7 Wonders

Auteur : Antoine Bauza
Editeur : Repos Production

30 MIN 2 à 7 10+

30 minutes à 7 joueurs pour développer sa civilisation sans aucun temps mort. Depuis sa sortie 7 Wonders a remporté plus de 30 prix dans 20 pays. 7 Wonders vous propose de prendre la tête d'une prestigieuse civilisation et de la faire prospérer jusqu'à la victoire. Et tout cela en moins d'une heure, dans une ambiance conviviale !



Jurassic Snack

Auteur : Bruno Cathala
Editeur : The Flying Games



Les jeunes Diplodocus (Diplos) sont friands des délicieuses feuilles que l'on peut trouver dans les prairies avoisinantes. Pour l'emporter, votre équipe de Diplos devra réussir à manger plus de feuilles que l'équipe adverse... à moins que vous ne choisissiez de faire appel aux féroces T.Rex pour éliminer tous les Dinos adverses de la prairie !



Schotten Totten

Auteur : Reiner Knizia
Editeur : Iello



Lancez-vous dans une lutte où tous les coups sont permis pour gagner le contrôle de la frontière qui vous sépare de votre adversaire. Défendez les bornes et déployez vos forces en réalisant les meilleures combinaisons de cartes. Soyez le premier à contrôler 5 Bornes dispersées le long de la frontière ou 3 Bornes adjacentes.

Shy Monsters

Auteur : Sandro Dall'Aglio
Editeur : Oz Editions



Shy Monsters est un jeu de bluff asymétrique. D'un côté, le maître du donjon construit successivement 3 étages au sein desquels il dissimule ses monstres. De l'autre, le héros use de ses actions spéciales et de perspicacité pour tenter d'atteindre la sortie, vivant. Le bluff s'articule principalement autour des exigences de placement propres à chaque monstre.



2 JOUEURS

Imhotep le Duel

Auteur.e.s : I. et M. Brand
Editeur : Iello

30 MIN 2 10+

Imhotep le Duel est un jeu de stratégie pour deux joueurs. Nefertiti et Akhénaton s'affrontent dans un défi de bâtisseurs, afin de démontrer leur puissance. Le premier d'entre eux qui parviendra à achever la construction de quatre monuments sera couvert de gloire. Pour réaliser ces constructions, il faudra décharger astucieusement les navires arrivés au port avec les précieuses matières premières... et bloquer sournoisement les avancées de l'adversaire !

Dans les Cordes

Auteur : Léo Blandin
Editeur : Chèvre édition

20 MIN 2 12+

Deux légendes de la boxe anglaise, Lewis et Karpentier vont s'affronter une seconde fois pour le titre de champion du monde ! Votre objectif est d'envoyer votre adversaire au tapis. A vous de gérer l'énergie de votre personnage en utilisant des cartes pour pouvoir attaquer et vous défendre. Attention au temps sur le ring, la partie s'arrête immédiatement au 3^e «GONG». Serez-vous assez fort et rusé pour devenir le champion ?

Mr Jack

Auteurs : B. Cathala et L. Maublanc
Editeur : Hurrigan

30 MIN 2 10+

Mr Jack est un jeu asymétrique pour deux joueurs. Chaque joueur a un but différent. Un joueur prend le rôle de l'enquêteur, l'autre celui de Mr Jack. L'enquêteur doit trouver sous quelle identité se dissimule Mr Jack puis l'attraper. Mr Jack tente de profiter de l'obscurité pour quitter définitivement le quartier et fait tout son possible pour retarder l'enquête. A découvrir également dans sa version pocket !

Ankh'Or

Auteurs : F. Crittin, G. Largey et S. Pauchon / Editeur : Space Cowboys



Bâissez votre Empire commercial en Égypte antique ! Achetez des tuiles sur un marché aux prix mouvants en les échangeant contre des ressources. Chaque choix est crucial : choisissez bien vos tuiles et placez-les dans votre domaine. Mieux elles sont placées et connectées entre elles, plus elles vous rapportent de points de victoire. Un jeu de gestion de ressources, d'acquisition et de connexion de tuiles.



Jaipur

Auteur : Sébastien Pauchon
Editeur : Space Cowboys



Vous êtes l'un des deux marchands les plus puissants de Jaipur, capitale du Rajasthan. Mesurez-vous à votre concurrent en achetant, troquant et vendant à des meilleurs prix que lui. Le jeu se déroule en 2 manches gagnantes. Plus vous vendez tôt, plus vous récupérez les jetons de haute valeur. Plus vous vendez de marchandises identiques d'un coup, plus vous emportez de bonus !



7 Wonders Duel

Auteurs : A. Bauza et B. Cathala
Editeur : Repos Production



7 Wonders repensé pour avoir la possibilité de jouer à 2 ! Reprenant les éléments qui ont fait le succès de son illustre prédécesseur, Duel garde l'esprit de 7 Wonders en apportant son lot d'innovations.





The Mind

Auteur : Wolfgang Warsch
Editeur : Oya

🕒 20 MIN 👥 2 à 4 📈 8+

Comment coopérer quand on ne peut communiquer ? Les cartes doivent être posées en ordre croissant sur la table : qui pense avoir la plus petite carte la pose et ainsi de suite. Cela semble impossible, et pourtant... Est-ce de la télépathie ? En tout cas, The Mind est une expérience à vivre.

The Game

Auteur : Steffen Benndorf
Editeur : Oya

🕒 20 MIN 👥 1 à 5 📈 8+

En équipe, votre objectif est de se débarrasser de toutes les cartes sur 2 piles ascendantes et 2 piles descendantes. La règle est simple, votre mission ne l'est pas, car la discussion n'est pas possible !



Narabi

Auteur : Daniel Fehr
Editeur : Lifestyle Boardgames

🕒 20 MIN 👥 3 à 5 📈 10+

Des cartes Conditions, que vous devez respecter et ne pas communiquer aux autres joueurs, sont associées aux cartes Pierre. A votre tour, vous devrez effectuer un changement entre une de vos pierres et une pierre d'un autre joueur. Saurez-vous remettre les pierres dans le bon ordre ?

Hanabi Grands Feux

Auteur : Antoine Bouza
Editeur : Cocktail Games

🕒 30 MIN 👥 2 à 5 📈 8+

Les joueurs œuvrent ensemble pour tirer de beaux feux d'artifice. Mais personne ne voit son propre jeu ! Il faudra donc informer intelligemment ses coéquipiers et mémoriser les informations pour réaliser un spectacle inoubliable !



Magic Maze

Auteur : Kasper Lapp
Editeur : Sit Down !

15 MIN 1 à 8 8+

Un jeu coopératif en temps réel structuré par actions plutôt que par tours de jeu : chaque joueur est le seul à pouvoir faire des actions spécifiques. Il s'agit donc de se coordonner et d'identifier lorsque le groupe a besoin de vous. Mais attention vous ne pourrez communiquer avec les autres joueurs que pendant de courtes périodes. Changez d'univers avec le nouveau Magic Maze on Mars.



Andor

Auteur : Michael Menzel
Editeur : Iello

90 MIN 2 à 4 10+

Le pays d'Andor est en danger, son avenir repose entre les mains d'un petit groupe de héros : vous ! Sauvez le château de l'assaut des terribles Skrals, retrouvez la sorcière pour soigner le vieux roi, contrez les plans du sombre mage, explorez les mines des nains pour sauver leur trésor et affrontez la plus grande menace : le dragon noir ! Jeu d'aventure coopératif.

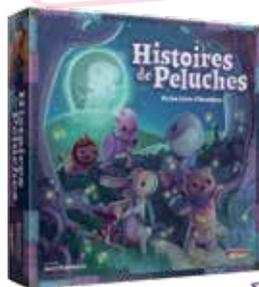


Histoires de Peluches

Auteur : Jerry Hawthorne
Editeur : Asmodee

90 MIN 2 à 4 7+

Histoires de Peluches est un jeu d'aventure dans lequel les joueurs endossent le rôle de courageuses peluches qui cherchent à sauver leur précieuse fillette d'un génie maléfique et sournois. Toute l'action se déroule grâce à un livre d'histoires unique qui sert à la fois de règles du jeu, de guide d'aventure et de plateau !





Une Histoire de Pirates

Auteurs : D. Tascini, D. S. Pedersen et
A. H. Granerud / Editeur : Cranio Créations



Une Histoire de Pirates est un jeu original, coopératif et en temps réel. Votre navire en 3D, Ellen, trône au centre de la table, au milieu des flots. Une application gratuite vous renseigne sur l'objectif du scénario (il y en a 10 en tout). Chaque matelot s'empare de son sablier et choisit son poste...

Fuji

Auteur : Wolfgang Warsch
Editeur : Super Meeple



Jetez vos dés et utilisez-les au mieux pour parcourir les différentes cartes qui forment le chemin. Pour aller sur une carte il faut que les dés remplissent certaines conditions mieux que ceux de vos voisins ! Comme vous ne connaissez que la valeur de vos dés et que la communication entre équipiers est sommaire, il vous faudra un peu de chance et de la tactique pour ne pas périr !



L'île Interdite

Auteur : Matt Leacock
Editeur : Cocktail Games



Récupérez 4 trésors au milieu des ruines de l'île. Vous devrez travailler ensemble et choisir les meilleures manœuvres pendant que l'île sombrera progressivement. L'eau et la tension montent vite, alors dépêchez-vous de rassembler les trésors et de quitter l'île ou vous périrez engloutis par les flots !



Pandemic

Auteur : Matt Leacock
Editeur : Z-Man



Vous faites partie d'une équipe d'élite combattant quatre maladies mortelles. Vous ferez le tour du monde pour entraver la propagation des maladies et développer les ressources nécessaires pour découvrir des remèdes. Y arriverez-vous à temps ?



Undo

Auteurs : M. Palm et L. Zach
Editeur : Gigamic

60 MIN 2 À 6 10+

Imaginez avoir le pouvoir de voyager dans le temps pour changer le passé et empêcher de funestes événements d'avoir lieu. C'est ce que propose la gamme Undo qui combine le thème du voyage dans le temps à des scénarios émouvants et extraordinaires que les joueurs devront démêler pièce par pièce.



Unlock!

Auteur : Cyril Demaegd
Editeur : Space Cowboys

60 MIN 1 À 6 10+

Retrouvez les sensations des escape rooms chez vous. Combinez les objets et résolvez les énigmes ! Une application gratuite vous permet d'entrer des codes et d'obtenir des indices. Parviendrez-vous à sortir en moins d'une heure ? Chaque boîte contient 3 aventures différentes.



Exit

Auteur.s : I. et M. Brand
Editeur : l'ello

60 MIN 1 À 6 12+

Vainqueur du Kennerspiel 2017, Exit est un jeu qui reprend les sensations des « escape room ». Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Plus qu'un jeu : une expérience unique et immersive dans laquelle vous devrez faire preuve de coopération, d'observation et de logique.





Time Stories

Auteur : Manuel Rozoy
Editeur : Space Cowboys

90 MIN 2 à 4 12+

Dans ce jeu coopératif pour 2 à 4 agents temporels, menez de multiples missions à travers le temps et l'espace.

La boîte de base contient le scénario Asylum, qui se déroule dans la France des années folles. Elle est indispensable pour jouer tous les scénarios.

Détective Conseil

Auteurs : R. Edwards, S. Goldberg et G. Grady / Editeur : Space Cowboys

90 MIN 1 à 8 12+

Enquêtez avec vos partenaires sur les mêmes affaires que le plus fameux des détectives. Recueillez les indices et tentez de rivaliser avec Sherlock Holmes en résolvant les enquêtes à votre façon.



Detective

Auteurs : P. Rymer, I. Trzewiczek et J. Łopot / Editeur : Iello

120 MIN 1 à 5 16+

Réunissez votre équipe et menez l'enquête dans un univers sombre et connecté. Immersion totale avec le jeu qui a remporté l'As d'Or Expert 2019 ! Et découvrez 3 nouvelles affaires dans Detective L.A. Crime.

Chronicles of Crime

Auteur : David Cicurel
Editeur : Lucky Duck Games

75 MIN 1 à 4 12+

Un jeu mélangeant jeu de société et application avec option « Réalité Virtuelle ». Ce jeu d'enquête présente les lieux, personnages et indices au travers de cartes, mais dématérialise les histoires. Ainsi, un personnage peut être un journaliste dans un scénario et une victime dans l'autre !



Black Stories

Auteurs : C. Harder et J. Schumacher
Editeur : Iello

15 MIN 2 à 20 14+

Ces énigmes sinistres pousseront les joueurs à réfléchir différemment pour les résoudre. Reconstituez chaque situation en posant des questions simples au maître de l'énigme, en étudiant les réponses et en laissant votre imagination vous guider. Un jeu terrifiant idéal pour animer une soirée entre amis !



Q System - Sherlock

Auteur : J. Izquierdo et M. Lucas
Editeur : Geek Attitude Games

60 MIN 1 à 8 10+

Sherlock Q System est une série de jeux coopératifs basés sur des enquêtes policières à résoudre, seul ou en groupe. Seuls le bon sens, l'esprit de déduction et le recoupement d'informations vous permettront de trouver les réponses. Qui est le coupable ? Quel est le mobile ? Comment a-t-il agi ?



Intime Conviction

Auteurs : C. Pieters et R. Vanleemputten
Editeurs : Paille Editions / Editions Fika

45 MIN 2 à 12 15+

Les joueurs incarnent un groupe de jurés le temps d'une soirée ou d'une semaine. Dans un premier temps, ils devront analyser les faits à charge contre l'accusé. Ensuite la partie se clôt sur un vote final où les joueurs devront décider à la majorité de la culpabilité ou non de l'accusé dans une affaire criminelle.



Escape from the Asylum

Auteur.e.s : A. Peshkov, E. Pluzhnikova, et M. N. Andersen / Editeur : Lifestyle

60 MIN 1 à 6 12+

Le jeu est divisé en 2 recueils de 5 histoires. Vous devrez résoudre des énigmes et prendre des décisions qui impacteront votre partie pour échapper à l'asile de North Oaks. Découvrez des fins alternatives et les différents arcs narratifs des personnages en fonction de vos choix en jeu !





Villainous

Auteur : Prospero Hall
Editeur : Ravensburger

50 MIN 2 à 6 10+

Entrez dans la peau de célèbres Méchants de Disney et suivez votre propre objectif diabolique pour gagner le titre de pire méchant de tous les temps ! Pour y parvenir, utilisez astucieusement vos capacités spéciales et tentez de ruiner les plans de vos adversaires. Car ce n'est qu'en dictant avec succès vos règles aux héros de Disney que vous pourrez espérer une fin... malheureuse !

Hogwart's Battle Harry Potter

Auteurs : F-P. Creative, K. Mandell, A. Wolf
Editeur : USAopoly

45 MIN 2 à 4 11+

Les forces du mal menacent d'envahir le château de Poudlard dans Harry Potter : Hogwarts Battle, jeu coopératif de deck-building. C'est à 4 élèves d'assurer la sécurité de l'école en vainquant les ennemis et en consolidant leurs défenses. Dans le jeu, les joueurs jouent le rôle d'un étudiant de Poudlard : Harry, Ron, Hermione ou Neville, chacun avec son propre jeu de cartes qui est utilisé pour acquérir des ressources.



Paris New Eden

Auteurs : F. Grenier et L. Maublanc
Editeur : Matagot

45 MIN 2 à 4 8+

Dans un Paris post-apocalyptique, la nature a repris ses droits. Il vous faudra rassembler et fédérer une communauté de survivants. Aménagez votre refuge, gérez votre approvisionnement et recueillez de nouveaux Bricoleurs, Combattants, Guérisseurs, Sages et Fermiers. Dans ce jeu, les dés sont rois : ils vous permettent de recruter des survivants. Durant une année, vous devrez construire votre refuge et surmonter divers événements qui ponctuent la vie des rescapés.



Couleurs de Paris

Auteur : Nicolas De Oliveira
Éditeur : Super Meeple

45 MIN 2 à 4 10+

Une compétition est lancée au sein du grand atelier parisien d'artistes « le Bateau-Lavoir ». Réalisez au plus vite les commandes tout en améliorant au mieux vos outils et votre technique. Attention ! La concurrence est rude mais la gloire est au bout de l'effort !



Wingspan

Auteure : Elizabeth Hargrave
Éditeur : Matagot

60 MIN 1 à 5 10+

Chercheurs, observateurs, ornithologues, ou collectionneurs, à vous d'attirer les plus beaux spécimens dans les différents types d'habitat de votre volière. Faites pondre vos protégés, créez des nuées d'oiseaux, et bénéficiez de leurs pouvoirs spécifiques !



Ishtar

Auteurs : B. Cathala et E. Singh
Éditeur : Iello

45 MIN 2 à 4 12+

Inspiré par le jeu de Go, Ishtar vous oppose dans le contrôle de ressources et de plantations au sein d'un espace partagé. Placez des tuiles végétation, récoltez les gemmes, plus ou moins rares, et utilisez ces ressources pour sélectionner de nouvelles tuiles, planter des arbres ou débloquer des Maitrises.



Amul

Auteurs : R. Conzadori et S. Negro
Éditeur : Gigamic

45 MIN 3 à 8 10+

Dans Amul, chaque joueur incarne un fier marchand en route vers la gloire et la fortune. Une mécanique ingénieuse et en simultané permet des parties rapides et tendues même à 8 joueurs, où chacun devra s'efforcer de surveiller ses adversaires pour l'emporter.





Roll Player

Auteur : Keith Matejka
Editeur : Intrafin

🕒 75 MIN 👤 1 à 4 📈 10+

Les puissants héros n'apparaissent pas comme ça, par magie - Ils doivent être créés ! Race, classe, alignement, compétences, traits de caractère et équipements sont les éléments qui définissent un parfait héros, prêt à partir à l'aventure, en quête de gloire et de richesses. Dans Roll Player, chaque joueur va tenter de créer le plus grand aventurier de tous les temps, à même de s'enrôler dans les quêtes les plus épiques.

L'Aube des Tribus

Auteur : Brad Brooks
Editeur : Gigamic

🕒 45 MIN 👤 2 à 4 📈 10+

Naissance d'un nouveau monde. Tentez d'élever votre tribu préhistorique au-dessus des autres en développant votre peuple, en construisant des villages, en explorant de nouveaux territoires et en récoltant des ressources. Les dés que vous lancez se combinent avec les choix de vos adversaires pour déterminer l'efficacité de vos actions. Affrontez les mammoths, les tigres à dents de sabre et même les éruptions volcaniques pour atteindre la victoire.



Space Gate Odyssey

Auteur : Cédric Lefebvre
Editeur : Ludonaute

🕒 90 MIN 👤 2 à 4 📈 12+

Des portails spatiaux ont été construits pour envoyer des colons depuis des bases spatiales vers les exoplanètes. Dans Space Gate Odyssey, votre stratégie se joue en mouvement : anticipation du mouvement des ingénieurs entre les postes d'actions afin de profiter des actions des autres joueurs et optimisation de la construction de votre base qui facilitera le déplacement de vos colons.



Holding On

Auteurs : R. O'Connor et M. Fox
Editeur : Hub Games

45 MIN 2 à 4 14+

Holding On est un jeu coopératif où les joueurs travaillent comme personnel infirmier chargé de prodiguer des soins aux malades en phase terminale. Votre dernier patient a subi une crise cardiaque. Tout ce que vous savez, c'est qu'il s'appelle Billy Kerr, qu'il a soixante ans et qu'on lui a donné encore quelques jours à vivre... Abordant les thèmes de la mort et du regret, le jeu vous invite à vivre la vie extraordinaire d'une personne ordinaire dans ses derniers jours.



Spirit Island

Auteur : R. Eric Reuss
Editeur : Intrafin

90 MIN 1 à 4 14+

Les natifs de l'île, appelés Dahans, ont appris au fil des années à cohabiter avec les esprits, avec déférence, respect et précautions. Mais aujourd'hui, l'île a été « découverte » par des envahisseurs en provenance des Mers Inconnues. Ces « colons » sont en train de prendre possession de ces terres et bouleversent le fragile équilibre naturel. En tant qu'Esprit, vous devez retrouver votre puissance de jadis et travailler, ensemble, pour chasser ces envahisseurs de votre île avant qu'il ne soit trop tard !

Yggdrasil Chronicles

Auteur : Cédric Lefebvre
Editeur : Ludonaute

30 MIN 1 à 5 14+

L'arbre-monde Yggdrasil est menacé par les forces du mal. Incarnez les dieux du Nord : Odin, Thor ou Freyia, coordonnez vos actions, repoussez les menaces et sauvez l'Arbre. Survivez aux six sagas du Ragnarök dont les événements de plus en plus épiques forgeront vos capacités spéciales. Yggdrasil Chronicles est un jeu coopératif qui plonge les joueurs dans les mythes nordiques grâce à un matériel époustoufflant.





Aeon's End

Auteur : Kevin Riley

Editeur : Matagot



60 MIN



1 à 4



14+

Dans ce jeu coopératif, affrontez des némésis à grands coups de sorts et de capacités exclusives en construisant un deck jamais mélangé. Collectez des gemmes ainsi que des reliques et manipulez les brèches afin de repousser chaque ennemi ! Mais attention à l'épuisement de votre équipe ! Aeon's End est un jeu immersif qui vous fera découvrir un monde fantasy post-apocalyptique. Serez-vous de taille ?

New Frontiers

Auteur : Tom Lehmann

Editeur : Gigamic



60 MIN

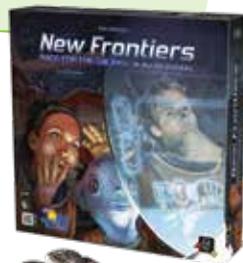


2 à 5



14+

Construisez un empire spatial florissant dans l'univers de Race for the Galaxy. A votre tour, choisissez une action ; elle bénéficiera à tous, mais vous seul en obtiendrez le bonus. Choisissez bien, et évitez d'aider vos concurrents. Les développements à utiliser sont déterminés lors de la mise en place ce qui permet de renouveler chaque partie et donne l'opportunité aux joueurs de construire des plans stratégiques à long terme. Saurez-vous construire l'empire galactique le plus puissant et le plus prospère ?



It's a Wonderful World

Auteur : Frédéric Guérard

Editeur : La Boite de Jeu



45 MIN



1 à 5



14+

Dans It's a Wonderful World, vous incarnez un Empire en expansion. Votre gestion de l'ordre spécifique de production des ressources, ainsi que la planification de vos constructions seront déterminants. A vous de vous développer plus vite et mieux que vos concurrents !

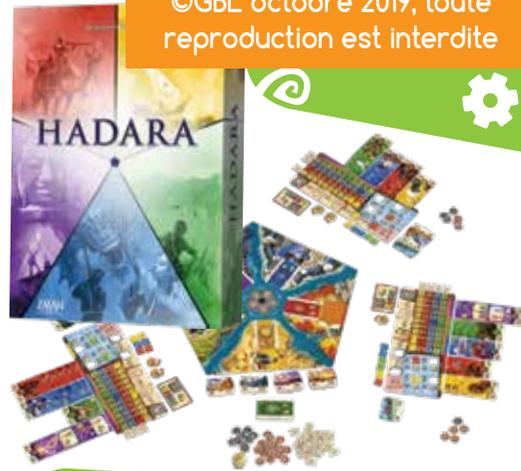


Hadara

Auteur : Benjamin Schwer
Éditeur : Hans Im Glück

45 MIN 2 à 5 10+

Hadara vous plonge au cœur des civilisations de notre planète Terre. Suivez, à travers 3 époques passionnantes, l'évolution de votre propre monde. Vous le peuplerez de personnages issus de plusieurs continents, mais aussi de cultures et d'époques différentes. Choisissez judicieusement vos citoyens et vos réalisations afin que votre monde reçoive la gloire et les honneurs qu'il mérite.



Bruxelles 1897

Auteur : Etienne Espreman
Éditeur : Geek Attitude Games

45 MIN 2 à 4 10+

En 1897, l'Art Nouveau rayonne dans les rues de Bruxelles et l'Exposition Internationale ouvre ses portes : voici venue l'occasion d'inscrire votre nom dans l'Histoire de l'Art. Pour y parvenir, vous devrez construire de magnifiques maisons, créer des œuvres d'art, les vendre ou les exposer et tirer profit des différents notables de la ville. Bruxelles 1897 est l'adaptation en cartes du jeu Bruxelles 1893 (As d'Or 2014).

Black Angel

Auteurs : S. Dujardin, X. Georges et A. Orban / Éditeur : Pearl Games

90 MIN 1 à 4 12+

Vous incarnez une intelligence artificielle (IA) à bord du vaisseau spatial Black Angel chargé de transporter le patrimoine génétique de l'Humanité vers une nouvelle planète. Tirez le meilleur parti des robots et ressources, explorez l'espace, échappez aux redoutables ravageurs, et apprenez à utiliser les nouvelles technologies rendues accessibles par les espèces Alien bienveillantes. L'IA qui aura obtenu le meilleur score aura le privilège de veiller au réveil de l'Humanité...





Dreamscape

Auteur : David Ausloos
Editeur : Sylex

60 MIN 1 à 4 12+

Dreamscape est un jeu unique de construction de rêves. Incarne un rêveur collectant des fragments de rêves dans des lieux mystérieux comme l'antre du Golem mécanique. Créez des paysages oniriques à l'aide de ces fragments, déambulez sur les chemins, escaladez les montagnes et traversez les chutes d'eau.

Pharaon

Auteurs : S. Lasjuillieras et H. Molliné
Editeur : Catch up games

45 MIN 1 à 5 12+

Avec son mécanisme original de roue d'actions, Pharaon mélange astucieusement gestion de ressources et placement d'ouvriers. Vous y trouverez la profondeur et les sensations d'un jeu expert avec des règles épurées. Utilisez correctement vos ressources pour vous entourer de nobles et d'artisans, construire votre Chambre Funéraire et célébrer les Dieux.

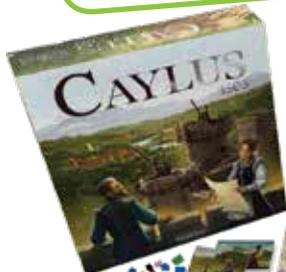


Caylus 1303

Auteur : William Attia
Editeur : Space Cowboys

60 MIN 2 à 4 10+

Bienvenue à Caylus, Maîtres bâtisseurs ! Construisez de nombreux bâtiments sur cette route ! Faites-y travailler vos ouvriers, sous l'œil affûté du prévôt. Créez les ressources nécessaires et contribuez à ériger le plus grand des châteaux pour obtenir les faveurs du Roi et un maximum de Prestige. Caylus 1303 est la nouvelle version de Caylus, remis au goût du jour par l'équipe créative d'origine.

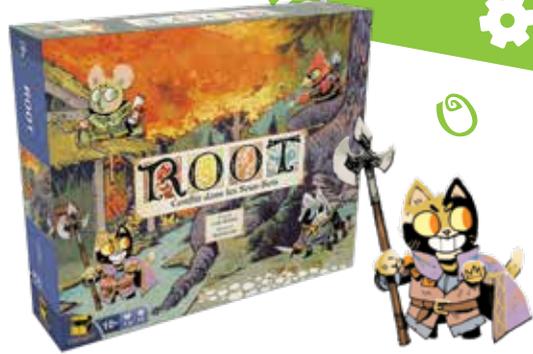


Root

Auteur : Cole Wehrle
Editeur : Matagot

60 MIN 2 À 6 10+

Battez-vous pour le contrôle des Sous-Bois ! La malveillante Marquise de Chat a pris le contrôle de la forêt pour en piller les richesses. L'Alliance s'est réunie pour prendre du pouvoir et s'émanciper avec l'aide du Vagabond. Aux frontières au même moment, les Aigles entendent bien revendiquer un trône qui fut autrefois le leur. Découvrez un jeu réellement asymétrique, où chaque faction offre une manière unique de jouer et de marquer des points !



Dinosaur Island

Auteur : Jonathan Gilmour
Editeur : Pandasaurus Games

90 MIN 2 À 4 10+

Dans Dinosaur Island, les joueurs devront recueillir de l'ADN, en rechercher les séquences des espèces de dinosaures disparues, puis combiner l'ancien ADN dans la séquence correcte pour ramener ces créatures préhistoriques à la vie. Tous les joueurs participeront à la construction du parc le plus attrayant chaque saison, et travailleront ensuite pour attirer (et garder en vie !) le plus grand nombre de visiteurs !



Terraforming Mars

Auteur : Jacob Fryxelius
Editeur : FryxGames et Intrafin

120 MIN 1 À 5 12+

Mars est prête à être terraformée. Au fil des générations vous développerez des technologies innovantes et mettez en place des projets ambitieux pour la rendre habitable. Mais vos concurrents, tout en vous aidant à remplir les critères de terraformation, placent aussi leur pions.





Voyages en Terre du Milieu

Auteur.e.s : N. Hajek et G. Holdinghaus
Editeur : FFG

🕒 60 MIN 🧑 1 à 5 📏 14+

Voyages en Terre du Milieu est un jeu coopératif d'aventures dans un univers Fantasy pour un à cinq joueurs. Vous endosserez les rôles des personnages héroïques du Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien, vous voyagerez en Terre du Milieu pour combattre d'infâmes créatures, prendrez des décisions courageuses et vous opposerez à la présence maléfique qui menace le pays tout entier.

Last Bastion

Auteur : Antoine Bauza
Editeur : Repos Production

🕒 45 MIN 🧑 1 à 4 📏 14+

Last Bastion, le dernier jeu coopératif d'Antoine Bauza, vous transporte dans un univers médiéval fantastique où vous devrez incarner des héros prêts à se battre contre des hordes de monstres. Utilisez au mieux les ressources du bastion afin d'éliminer les seigneurs de guerre et de triompher de l'assaut des forces du mal ! Relèvez-vous le défi !



This War of Mine

Auteurs : Michal O. et J. Wisniewski
Editeur : Edge

🕒 120 MIN 🧑 1 à 6 📏 18+

Bienvenue à Pogoren, une ville assiégée où un groupe de citoyens tente de survivre. This War of Mine : le Jeu de Plateau est l'adaptation du jeu vidéo, pour vivre une histoire profonde et inoubliable. Le premier joueur est le seul à décider des actions du groupe de survivants. La discussion est primordiale, mais lui seul manipule les éléments. Chaque action a son importance. Il faudra survivre jusqu'au cessez-le-feu.



Zombicide Black Plague

Auteurs : N. Raoult, J-B. Lullien et R. Guiton
Editeur : CoolMiniOrNot

 60 MIN  1 à 6  14+

Bienvenue dans un âge de ténèbres ! Dans leur quête de savoir interdit et de puissance ultime, les nécromanciens ont déclenché l'apocalypse. Des zombies ont éradiqué les armées du roi et envahissent la contrée, répandant le chaos et la mort. Zombicide : Black Plague est un jeu coopératif dans lequel 1 à 6 joueurs affrontent des hordes de Zombies gérées par le jeu.



Gloomhaven

Auteur : Isaac Childres
Editeur : Cephalofair Games

 90 MIN  1 à 4  12+

Gloomhaven est un jeu essentiellement coopératif dans lequel chaque joueur poursuit des objectifs individuels en explorant des donjons et en combattant des monstres. Le jeu est destiné à être joué dans le cadre d'une campagne, où un groupe de joueurs va enchaîner une série d'aventures, déverrouillant petit à petit du nouveau contenu à mesure qu'ils progressent. Tout scénario peut également fonctionner comme une expérience autonome.

Star Wars Bordure Extérieure

Auteurs : C. Konieczka et T. Fanchi
Editeur : FFG

 150 MIN  1 à 4  14+

Dans Star Wars : Bordure Extérieure, vous incarnez des chasseurs de primes, contrebandiers et mercenaires prêts à tout pour que leurs exploits entrent dans l'Histoire. Vous sillonnez la Bordure Extérieure aux commandes de votre vaisseau et recrutez un équipage composé de personnages légendaires de Star Wars. Devenez le hors-la-loi le plus célèbre de la galaxie !





Keyforge

Auteur : Richard Garfield
Editeur : FFG



45 MIN



2



14+

Dans ce jeu passionnant où chaque deck est unique, deux joueurs s'affrontent afin d'être le premier à forger les clés qui déverrouillent les caveaux secrets du Creuset. A nul autre pareil, chaque deck regorge de créatures, d'artefacts et de capacités incroyables. Aucune partie ne ressemble à une autre !

Horreur à Arkham JCE

Auteurs : N. French et M. Newman
Editeur : FFG



90 MIN

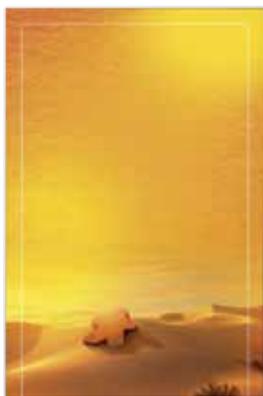


1 à 2



14+

Jeu de cartes coopératif dans lequel 1 à 2 investigateurs œuvrent ensemble pour élucider des conspirations et des mystères ésotériques. Une série de scénarios crée une campagne narrative. Avec un système de sauvegarde ainsi qu'un nivellement de la difficulté par une gestion des jetons que vous utilisez, vous pourrez jouer les scénarios en campagne et vivre une palpitante aventure...



Tapis Wogamat

Un tapis de jeu universel pour habiller toutes vos parties ! Sortez vos jeux de plateaux et vos jeux de cartes préférés, installez votre tapis n'importe où et jouez n'importe quand, à n'importe quoi !

- 1 face confort pour la glisse des cartes, les lancers de dés, la stabilité des pions et des tuiles...
- 1 face épaisse et antidérapante
- Lavable en machine



“ Au fait qu'est-ce qu'une boutique ludique ? ”

A la vérité il y a une grande variété de boutiques, qu'elles soient situées dans de petites bourgades ou de grandes villes. Il y en a de modernes, d'autres plus à l'ancienne, de grands espaces façon salle de jeux ou des étiqués aux étagères couvrant les murs jusqu'au plafond ...

Mais au-delà de leurs différences elles ont toutes en commun d'être de "vraies" boutiques, juste là, tout près de vous. Il vous suffit de pousser leur porte pour en découvrir la richesse : ce sont des lieux animés où les vendeurs sont disponibles pour faire bien plus que vous vendre une boîte choisie un peu au hasard dans un rayonage.

Dans une boutique ludique, on prend le temps de vous parler, déjà parce que c'est un plaisir d'échanger et de vous faire découvrir notre univers, ensuite pour mieux comprendre quel joueur vous êtes ou à qui vous souhaitez offrir un jeu.

Il existe d'innombrables jeux à présent - ce catalogue en est un bel exemple - pour presque tous les goûts, tous les âges et toutes les envies. Un choix immense s'offre à vous, et une vraie richesse dans laquelle nous allons puiser pour vous trouver non pas un jeu mais LE jeu qui vous conviendra.

C'est une affaire de spécialistes et de passion qui dépasse largement le cadre d'un commerce. Non contents de vendre nos jeux, nous les faisons vivre, et souvent de la manière la plus simple : en vous invitant à une table. Nous pouvons prolonger l'expérience en vous conviant par exemple à des soirées jeux, des rencontres avec des auteurs ou en organisant des tournois de jeux pour les mordus. Nous revendiquons et transmettons la culture du jeu, celle qui séduit de plus en plus de personnes et celle qui vous fait redécouvrir le plaisir de partager un moment de convivialité le temps d'une partie, de vibrer, rire ou réfléchir.

A la lecture de ces quelques lignes vous êtes, je l'espère, curieux d'en savoir plus. Alors, c'est à vous de jouer et de venir vous aventurer dans une de nos boutiques !



Coopératif

Se dit d'un jeu dans lequel l'intégralité des joueurs joue au sein de la même équipe. La partie est donc perdue ou gagnée par l'ensemble des participants. Exemples : This War of Mine, Mr Wolf, Fuji...

Combos

Diminutif de « combinaison ». Terme utilisé pour désigner le fait d'associer plusieurs effets de jeu pour en décupler le résultat. Exemples : Keyforge, Magic L'Assemblée, Hogwart's Battle - Harry Potter...

Deck building

Mécanique de jeu instaurée par le jeu Dominion. Consiste à acquérir des cartes, au cours de la partie, que l'on ajoute à sa pioche personnelle afin d'avoir l'opportunité de les jouer plus tard. Exemples : Hogwart's Battle - Harry Potter, Aeon's End...

Draft

Procédé de jeu consistant à sélectionner un ou plusieurs éléments dans un ensemble (de cartes, de jetons...) et à donner ce qui reste à un autre joueur. Exemple : 7 Wonders, Citadelles, Sushi Roll, Draftosaurus...

Escape Game

Type de jeu dans lequel les joueurs résolvent des énigmes sous une pression de temps. Exemples : Unlock, Exit...

Jeu de rôle (JDR)

Type de jeu où le plaisir de la narration constitue un but en soi. On y incarne souvent un personnage défini auquel on prête des actes et des paroles.

Jeu de majorité

Mécanique de jeu reposant sur le fait de départager les joueurs par des majorités (de pions, de points...). Exemples : Carcassonne, Welcome, Bruxelles 1897...

Placement d'ouvrier

Mécanique de jeu popularisée par le jeu Caylus. Consiste à positionner des pions sur des cases pour effectuer les actions correspondantes. Exemples : Dinosaur Island, Caylus, Save the Meeples...

Stop ou Encore

Mécanique de jeu dans laquelle le joueur choisit ou non de continuer à jouer pour gagner plus, au risque de perdre tout ou partie des gains acquis précédemment. Exemples : Celestia, Deep Sea Adventure, Mille Sabords...

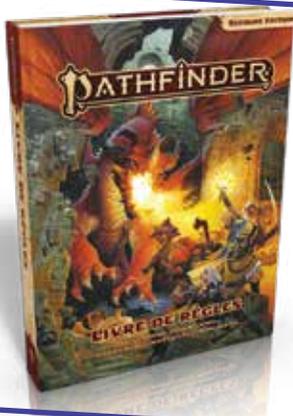


Dungeons & Dragons

Auteurs : G. Gygax et D. Arneson
Editeur : Black Book Editions

🕒 2H ET + 👤 2 ET + 📈 10+

Dungeons & Dragons® vous emporte dans un monde d'aventure où vous explorerez des ruines antiques et de périlleux donjons. Affrontez des monstres alors que vous cherchez des trésors légendaires et gagnez en expérience et en puissance lors de vos pérégrinations dans les étendues sauvages en compagnie de vos amis. Le monde a besoin de héros, répondrez-vous à son appel ?



Pathfinder 2

Auteurs : L. Bonner, J. Bulmahn, S. Rodney-Mac Farland, et M. Seifter
Editeur : Black Book Editions

🕒 3H 👤 3 à 7 📈 12+

Ce guide complet pour le jeu de rôle Pathfinder contient absolument tout ce qu'il vous faut pour vous lancer dans un univers d'aventure fantasy sans limite ! Elfe, humain ou goblin, alchimiste, combattant, ou sorcier... ne sont qu'une poignée des types de héros que vous pourrez créer et incarner pour en faire de véritables légendes ! Les nouvelles règles de Pathfinder sont plus faciles à prendre en main et plus rapides à jouer, avec encore plus d'options de personnalisation.

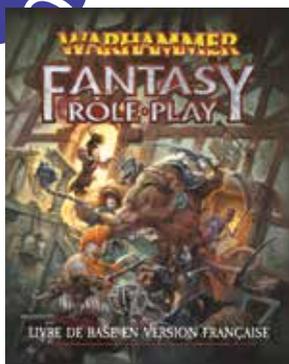
Tails of Equestria My Little Pony

Auteurs : A. Cavatore, D. Owen et J. Caesar / Editeur : Black Book Editions

🕒 1H ET + 👤 2 à 7 📈 8+

Incarnez les personnages issus de l'univers de la série My Little Pony, l'amitié c'est magique : une licorne capable de pratiquer la magie, un pégase qui file à travers les nuages ou un poney terrestre costaud et courageux ! Avec des règles simples pour découvrir les joies du jeu de rôle en famille ou entre amis, partez à la rescousse du monde merveilleux d'Equestria grâce au pouvoir de l'amitié et de l'entraide !





Warhammer

Auteur : Games Workshop

Éditeur : Khaos Project



Rassemblez votre groupe, créez vos (anti) héros et préparez-vous à vous frayer un chemin à travers la destruction, engendrée par l'ignoble corruption, les intrigants et les créatures terrifiantes. Ce livre de règles de la Quatrième édition de Warhammer Fantasy Roleplay renferme tout ce dont vous avez besoin pour vivre des aventures sombres et périlleuses dans le Vieux Monde.

Tiny

Auteur : Frédéric Dorne

Éditeur : JDR Editions



Dans le jeu de rôle coopératif Tiny, chaque joueur incarne le jouet de son choix et entre dans les rêves de son jeune maître endormi afin de combattre les créatures de ses cauchemars. Tiny est destiné aux débutants comme aux pratiquants de JDR confirmés. La boîte initiation contient tout le nécessaire pour commencer à jouer et est 100% française : Auteur, illustrateurs, imprimeur et éditeur !



Shaan

Auteur : Igor Polouchine

Éditeur : Origames



Après des siècles passés sous l'occupation des envahisseurs humains, les peuples de la planète Héos retrouvent leur liberté et leur culture. Doté d'un moteur de jeu unique, Shaan Renaissance a été conçu pour ceux qui recherchent un système immersif et tactique. Mais rappelez-vous qu'à Shaan, tout ne se résout pas par le combat. Les arts, la négociation, la magie ou l'ingéniosité vous seront tout autant utiles...





6 qui prend/ 6 qui surprend	37	Dixit	29	La Course des Tortues	11
7 Wonders	58	Docteur Pilule	34	La Forêt des Frères Grimm	49
7 Wonders Duel	61	Dodelido	35	La petite mort	41
Abra Kazam	15	Dungeons et Dragons	82	La Vallée des Vikings	19
Abysse Conspiracy	54	Draftosaurus	4	Last Bastion	76
Aeon's End	72	Dreamscape	74	Le Bois des Couadsous	14
Alerte Astéroïdes	44	Dungeon Academy	42	Le Monstre des Couleurs	7
Amul	69	Efemeris	57	Le petit Chaperon rouge	20
Andor	63	Escape from the Asylum	67	Le Trésor des Lutins	9
Ankh'or	61	Escargots... Prêts ? Partez !	10	Le Verger	7
Apocalypse au zoo de Carson City	40	Exit	65	Les Aventuriers du Rail	48
Attrape-rêves	7	Famille Bric-à-brac	13	Les Charlatans de Belcastel	55
Au chantier	5	FarmAnimo	8	Les Loups-Garous de Thiercelieux	31
Au dodo les Oursons!	6	Fiesta de los Muertos	33	Little Circuit	6
Bahamas	41	Flamme rouge	48	Little Coopération	6
Bananagrams	26	Fou Fou Fou !	34	Little Town	50
Bandido	16	Froggie	9	Loco Circus	20
Bang !	30	Fuji	64	Love Letter	31
Bazar Bizarre	35	Gagne ton Papa	21	Ma 1 ^{ère} Aventure	12
BD dont vous êtes le Héros	12	Galerapagos	41	Machi Koro Legacy	53
Black Angel	73	Gloomhaven	77	Magic Maze	63
Black Stories	67	Gobb'it	23	Majority	25
Blank	39	Gravity Superstar	38	Marchands du Nord	57
Bruxelles 1897	73	Greenville 1989	3	Memo Meuh	8
Camelot Jr	20	Hadara	73	Mille Sabords !	36
Carcassonne	50	Hanabi Grands Feux	62	Misty	16
Catan	48	Hero Town	15	Mito	36
Caylus 1303	74	Histoire de Peluches	63	Monsieur Carrousel	10
Celestia	55	Hogwart's Battle- Harry Potter	68	Monza	11
Cerbère	4	Holding On	71	Mr Jack	60
Chakra	47	Horreur à Arkham JCE	78	Mr Wolf	19
Chronicles of Crime	66	Il était une ferme	21	Mysterium	29
Citadelles	53	Imagine	33	Naga Raja	3
Codenames	27	Imhotep - Le Duel	60	Narabi	62
Colt Express	49	Intime conviction	67	New Frontiers	72
Combo Color	38	Ishtar	69	Ninja Academy	22
Concept	24	It's a Wonderful World	72	Nom d'un Renard !	11
Concept Kids	10	Jaipur	61	Obscurio	29
Contrario	25	Jet Lag	32	Ohanami	46
Costa Ruana	40	Jurassic Snack	59	One Deck Dungeon	57
Couleurs de Paris	69	Just One	25	Overbooked	51
Crazy Cups	15	Karuba	47	Palm Island	46
Crazy Theory	34	KeyForge	78	Palm Reader	33
Crazy Time	35	Kikafé ?	14	Pandemic	64
Dans les Cordes	60	King of Tokyo	52	Panic island !	23
Dany	30	Kingdomino	50	Papy Winchester	51
Decrypto	27	l'Atlantide	44	Par Odin	46
Deep Blue	58	l'Aventurier	44	Paranormal Detective	28
Deep Sea Adventure	55	L'île Infernale	52	Paris New Eden	68
Détective	66	L'île Interdite	64	Pathfinder 2	82
Detective Club	28	L'aube des Tribus	70	Perplexus Revolution Runner	44
Dice Forge	56	L'île au Trésor	58	Perplexus Rookie	21
Dinosaur Island	75	La Chasse aux Monstres	7	Pharaon	74



Phone Bomb	30	The Game	62
Pique Plume	9	The Island	52
Pirates Under Fire	47	The Mind	62
Plouf Party	39	This War of Mine	76
Pouic Pouic la Souris	5	Time Bomb	31
Poule-Poule	23	Time Stories	66
Premier Verger	5	Tiny Coffret Initiation	81
Profiler	28	Trapwords	26
Punto	37	Très Futé	45
Q System - Sherlock	67	TTMC ?	24
Quantik	43	Twin it	39
Quarto	43	Un dernier donjon pour la route	53
Quoridor	43	Undo	65
Qwirkle	42	Une Histoire de Pirates	64
Qwixx	45	Unlock !	65
Res Arcana	3	Villainous	68
Roll Player	70	Warhammer JdR	81
Root	75	Wazabi	36
Roulapik	9	Welcome	45
Saboteur	40	When I Dream	24
Santorini	42	Wingspan	69
Save the Meeples	54	Word Bank	26
Schotten Totten	59	Yggdrasil Chronicles	71
Seigneur des Anneaux :		Yogi / Yogi Guru	22
Voyage en Terre du Milieu	76	Yokai	3
Shaan	81	Yum Yum Island	13
Shadows Amsterdam	27	Zombicide Black Plague	77
Sherlock Holmes Détective Conseil	66	Zombie Kidz Evolution	4
Shy Monsters	59		
Skull	30		
Slide Quest	38		
Smallworld	54		
Sneaky Cards	32		
SOS Dino	17		
Soupe à la Grenouille	13		
Space builder	17		
Space Explorers	56		
Space Gate Odyssey	70		
Speed Colors	14		
Spirit Island	71		
Splendor	56		
Star Wars : Bordure Extérieure	77		
Stay Cool	32		
Stupide Vautour	37		
Super Cats	22		
Surprise au Poulailler	8		
Sushi Roll	51		
Suspend	17		
Tails of Equestria - My Little Pony	82		
Takenoko	49		
Tapis Wogamat	78		
Team Up	16		
Terraforming Mars	75		



Disponibilité des rayons :



(SUISSE) Genève

L' Epée à deux nains

 Rue des Corps-Saints 3
 +41 22 557 76 22

(01) Valserhone

Les Jeux de Loïc

 8 rue Joseph Bertola,
 04 50 59 61 22

(06) Nice

JSST Jeux

 8 Rue d'Alger
 04 89 08 02 65

(07) Aubenas

Le Point Jeux

 5 Boulevard Gambetta
 04 75 35 91 29

(12) Rodez

Tiki Soleil

 6 rue d'Athènes - Bourran
 05 65 68 02 08

(13) Aix en Provence

La Perle r@re

 2 rue des bernardines
 04 42 12 48 33

(13) Arles

Terra Ludi

 17 rue des Porcelet
 04 88 09 08 01

(13) Marseille 6°

La Crypte du jeu

 7 cours Lieutaud
 04 91 48 25 43

(14) Caen

Bazar du Bizarre

 19 rue des teinturiers
 02 31 27 13 78

(14) Caen

Le Pion Magique

 13, rue de bras
 02 31 85 17 77

(17) La Rochelle

La Grosse boîte

 65 rue Saint Nicolas
 05 46 52 25 70

(17) La Rochelle

Sortilèges

 3 rue Amelot
 05 46 52 92 83

(17) Rochefort

La Grosse boîte

 46 rue Audry de Puyravault
 05 46 88 77 14

(17) Royan

Ika Ipaka

 77 Rue Gambetta
 09 72 57 99 86

(18) Bourges

Les Pages du Donjon

 56 rue Coursarlon
 02 48 50 20 86

(19) Brive la Gaillarde

Pot'ò jeux

 9 rue st Martin
 05 55 24 89 04

(21) Dijon

Jocade

 17, Rue Piron
 03 80 53 12 28

(22) Dinan

Lutin ludique

 11 grand rue
 09 81 39 60 13

(22) Langueux

Le Temps d'un Jeu

 24 rue de Brest
 09 82 58 84 71

(22) Lannion

Le Blé en herbe

 21, rue des Chapeliers
 02 96 37 76 65

(22) St Brieuc

Le Blé en herbe

 13 rue Saint-Gouéno
 02 96 61 95 55

(24) Périgueux

le Pion de l'Isle

 Salon Ludique, 6 rue Saint Front
 05 53 05 98 22

(25) Besançon

Les Jeux de la Comté

 26 rue Battant
 03 81 81 32 11

(25) Pontarlier

Ludi Toy'z

 4a rue de Besançon
 03 81 38 90 06

(26) Die

L'As de Trèfle

 3 rue de l'Armellerie
 06 16 13 87 64

(26) Montélimar

L'Amusoir

 5 rue montant au château
 09 50 38 00 26

(26) Romans-Sur-Isère

Spoutlink

 62, Rue Jacquemart
 04 75 72 91 66

(26) Valence

Diagonale du Fou

 3 Cité Chabert
 04 75 42 29 96

(29) Brest

Le Temple du Jeu

 18 rue Yves Collet
 02 98 00 19 99

(29) Brest

Sortilèges

 85 rue de la Porte
 02 29 02 75 65

(29) Morlaix

Le Coffre à jouer

 8 rue de Paris
 02 98 63 19 37

(29) Plourin-Lès-Morlaix

La Boissellerie

 Rue des artisans - Za de Kersody
 02 98 63 30 05

(29) Quimper

Le Remue-Ménages

 5 rue Toul Al Laer
 02 56 10 19 27

(30) Alès

La Casa' Jeux

 22 rue d'Estienne d'Orves
 04 66 60 40 34

(30) Nîmes

Janimes

 3 rue des marchands
 09 82 60 76 96

(30) Sommières

Gulude

 10 rue Marx Dormoy
 09 81 67 90 26

(31) Saint-Lys

Les 3 J

 25 route de Toulouse
 05 34 48 31 80

(31) Toulouse

Art et Jeux

 4 rue Maurice Fonvieille
 05 61 23 68 28

(31) Toulouse

C'est le jeu

 52 rue Gambetta
 05 31 15 18 33

(31) Toulouse

Jeux du Monde

 77 rue Pargaminières
 05 61 23 73 88

(31) Toulouse

Le Passe temps

 30 rue des Loix
 05 61 24 26 31

(33) Blanquefort

Pirouettes

 24 rue Raymond Valet
 05 56 48 27 94

(33) Bordeaux

Jeux Descartes

 69 bis rue des trois Conils
 05 57 35 71 21

(33) Bordeaux

Pirouettes

 130 cours de Verdun
 09 81 05 70 82

(33) Pessac

Pirouettes

 15 Place de la liberté
 09 86 33 59 59

(34) Montpellier

Excalibur

 7 bis rue de l'ancien courrier
 04 67 60 81 33

(34) Montpellier

Lud'm

 5 rue de l'ancien Courrier
 04 67 55 4 60

(35) Rennes

Sortilèges

 16 rue d'Antrain
 02 23 24 66 47



disponible



partiellement
disponible

(35) Rennes
Terres de Jeux
🌱🌟🌀🔧
26/28 rue du capitaine Dreyfus
02 99 78 31 14

(35) Saint-Malo
Sortilèges
🌱🌟🌀🔧
3 place du marché aux légumes
02 30 42 00 13

(37) Tours
La Règle du jeu
🌱🌟🌀🔧
3 et 9 rue Colbert
02 47 64 89 81

(37) Tours
Sortilèges
🌱🌟🌀🔧
75 rue du Commerce
02 47 05 11 91

(38) Grenoble
JeuxduMonde.com
🌱🌟🌀
1 rue Lakanal
09 54 73 48 34

(38) Grenoble
Les Contrées du jeu
🌱🌟🌀🔧
6 rue Beyle Stendhal
04 76 54 48 93

(38) Vienne
Poisson d'avril
🌱🌟🌀
36 rue Joseph Brenier
04 74 58 17 12

(38) Voiron
La Communauté des Jeux
🌱🌟🌀🔧
22 Avenue Jules Ravat
04 76 65 28 94

(42) Andrézieux-Bouthéon
La Puce à l'oreille
🌱🌟🌀
12 bis avenue de Montbrison
04 77 61 07 46

(42) La Taladière
Ô Tour du Jeu
🌱🌟🌀
6 rue de La République
04 77 38 67 32

(42) Saint Etienne
Au Tapis Vert
🌱🌟🌀🔧
9 Rue de la République
04 77 37 88 25

(42) Saint Etienne
La Taverne du Gobelin Farci
🌱🌟🌀🔧
39 rue du 11 Novembre
04 77 32 53 32

(44) Nantes
Sortilèges
🌱🌟🌀🔧
1 rue des Trois Croissants
02 40 12 14 99

(44) Nantes
Temple du Jeu
🌱🌟🌀🔧
4 rue neuve des Capucins
02 53 45 36 86

(44) Nantes
Terres de jeux
🌱🌟🌀🔧
7 rue des Trois Croissants
09 80 44 61 67

(44) Saint Nazaire
La Malle à Jeux
🌱🌟🌀
52 rue d'Anjou
02 40 62 50 36

(44) Saint Nazaire
Multitud
🌱🌟🌀🔧
60 Centre République (paquebot)
02 40 22 58 64

(44) Sainte-Pazanne
Sur la Route du Jeu
🌱🌟🌀🔧
11 place de Retz
02 28 25 90 17

(49) Angers
La Guilde des Joueurs
🌱🌟🌀🔧
46 rue du Mail
02 41 20 00 88

(49) Angers
Sortilèges
🌱🌟🌀🔧
24 rue la Roë
02 41 88 96 96

(49) Cholet
Passion du jeu
🌱🌟🌀🔧
53 rue des vieux greniers
02 41 62 78 86

(50) Avranches
Ô Bon Joueur
🌱🌟🌀🔧
15 rue Pomme d'or
06 63 39 85 04

(50) Cherbourg
Jeux m'amuse
🌱🌟🌀🔧
34 rue du Commerce
02 33 10 00 23

(50) Granville
La Fourmi
🌱🌟🌀🔧
20 rue saint Sauveur
02 33 50 13 31

(51) Reims
L'Odyssee des Jeux
🌱🌟🌀
41 rue Chanzy
03 26 24 34 74

(53) Laval
Jeux Bouquine
🌱🌟🌀🔧
10 rue du Val de Mayenne
02 43 53 83 24

(54) Toul
Horizons Ludiques
🌱🌟🌀
5 Rue Docteur Chapuis
03 83 63 79 86

(55) Verdun
Tavernia
🌱🌟🌀🔧
2, Rue des Tanneries
03 29 80 39 83

(56) Lorient
Les Balivernes
🌱🌟🌀🔧
57 cours de Hazelles
02 97 84 34 47

(56) Vannes
Sortilèges
🌱🌟🌀🔧
4 rue Hoche
02 97 13 54 85

(56) Vannes
Temple du Jeu
🌱🌟🌀🔧
6 rue de la Fontaine
02 97 54 17 75

(58) Cosne Cours sur Loire
Le Grand Carrousel
🌱🌟🌀🔧
2, rue de Donzy
09 67 15 34 06

(59) Bailleul
Village du Jeu
🌱🌟🌀🔧
19, Place Charles de Gaulle
03 28 42 24 95

(59) Lille
Bazar du Bizarre
🌱🌟🌀🔧
24 rue des ponts de Comines
03 20 55 56 65

(59) Lille
Rocambole
🌱🌟🌀🔧
36 rue de la Clef
03 20 55 67 01

(59) Lys Lez Lannoy
Lille Aux Jouets
🌱🌟🌀
68, rue Jules Guesde
09 81 46 58 64

(59) Valenciennes
Farfadet joueur
🌱🌟🌀🔧
76 rue de Paris
09 86 32 79 24

(60) Chantilly
Le Comptoir des Jeux
🌱🌟🌀
74 rue du connétable
09 52 90 03 22

(61) Alençon
Pinocchio & Compagnie
🌱🌟🌀🔧
14 rue du Pont Neuf
02 33 26 63 42

(61) Fiers
Au pays des jouets
🌱🌟🌀
24/26 rue de Messei
02 33 65 66 43

(62) Saint-Martin Boulogne
L'Antre du Jouet
🌱🌟🌀🔧
ZI inquerterie, 55 rue Pierre Martin
03 21 31 58 42

(62) Saint-Omer
Bonne Pioche
🌱🌟🌀🔧
11 rue des Clouteries
03 21 11 48 58

(63) Clermont-Ferrand
Labyrinthe
🌱🌟🌀🔧
4, rue Maréchal de Lattre
04 73 90 22 81

(64) Bayonne
L'Usine à Jeux
🌱🌟🌀🔧
47 rue Panneau
05 59 63 72 07

(64) Pau
Laludikavern
🌱🌟🌀🔧
8 rue de Foix
06 82 36 44 20

(66) Perpignan
Sortilèges
🌱🌟🌀🔧
19 rue de l'Ange
09 53 62 79 84

(68) Mulhouse
Ordiland - Fantastik
🌱🌟🌀🔧
74 avenue du président Kennedy
09 89 64 45 85

(69) Ecully
La Puce à l'oreille
🌱🌟🌀
10 rue Benoit Tabard
09 86 20 72 75

Disponibilité des rayons :



(69) Lyon
Poisson d'avril
👤🌟☀️⚙️🎲
29 rue Gasparin
04 78 38 18 27

(69) Lyon 1^{er}
Archi Chouette
👤🌟☀️⚙️🎲
3 place du Griffon
04 72 27 84 51

(69) Lyon 2^e
Jeux Descartes
👤🌟☀️⚙️🎲
13 rue des remparts d'Ainay
04 78 37 75 94

(69) Lyon 7^e
Trollune
👤🌟☀️⚙️🎲
25 rue Sébastien Gryphe
04 78 69 85 56

(69) Villefranche sur Saône
Ludik
👤🌟☀️⚙️🎲
180 rue Victor Hugo
04 74 65 58 30

(72) Le Mans
La Boite à jeux
👤🌟☀️⚙️🎲
20 rue nationale
02 43 14 94 08

(72) Le Mans
La Guilde des Joueurs
👤🌟☀️⚙️🎲
8 rue d'Alger
09 52 92 22 93

(72) Le Mans
Sortilèges
👤🌟☀️⚙️🎲
1 rue Gambetta, La Visitation
02 43 87 62 41

(73) Aix les Bains
L'Échoppe des jeux
👤🌟☀️⚙️🎲
1 rue des Bains
04 57 34 69 86

(73) Chambéry
L'Antre des jeux
👤🌟☀️⚙️🎲
143 et 153 rue Croix d'Or
04 79 70 04 56

(74) Sallanches
Terre de jeux
👤🌟☀️⚙️🎲
46 rue des Allobroges
04 50 91 31 22

(75) Paris 14^e
Tikibou
👤🌟☀️
33 bd. Edgar Quinet
01 43 20 98 79

(75) Paris 5^e
Jeux Descartes
👤🌟☀️⚙️🎲
52 rue des Ecoles
01 46 33 47 88

(76) Fécamp
Sorgho
👤🌟☀️⚙️
2 Av. Gambetta
02 35 29 99 00

(76) Le Havre
Le Démon du Jeu
👤🌟☀️⚙️
140 Rue Victor Hugo
02 35 417191

(76) Rouen
Bazar du Bizarre
👤🌟☀️⚙️
38 rue aux ours
02 35 89 07 27

(76) Rouen
Sortilèges
👤🌟☀️⚙️🎲
90 rue Jeanne d'Arc
02 35 70 13 06

(78) Poissy
Tofopolis
👤🌟☀️⚙️
1 rue aux moutons
09 87 17 20 75

(78) Sartrouville
Le Gobelin
👤🌟☀️⚙️
37 Avenue Jules Rein
01 39 68 23 44

(78) Viroflay
L'Éléphant qui se balance
👤🌟☀️⚙️🎲
84 av du général Leclerc
09 81 75 22 82

(79) Niort
Sortilèges
👤🌟☀️⚙️
28 rue Sainte Marthe
05 49 77 21 52

(79) Parthenay
Ludi'jeux
👤🌟☀️⚙️
26 Rue Jean Jaurès
05 17 31 65 57

(80) Amiens
Librairie Martelle
👤🌟☀️⚙️🎲
3 rue des Vergeaux
03 22 71 56 75

(81) Castres
Exploration Ludique
👤🌟☀️⚙️
10 rue Sabaterie
05 63 61 37 02

(82) Montauban
Au Chapeau Enchanté
👤🌟☀️⚙️🎲
6 rue de la Comédie
09 80 77 10 22

(83) Toulon
L'Atanière
👤🌟☀️⚙️🎲
4 bd Pierre Toesca
04 94 29 05 41

(84) Avignon
La Diagonale du fou
👤🌟☀️⚙️
39 rue du vieux sextier
04 90 82 15 66

(85) Challans
Trop Fastoche
👤🌟☀️⚙️
24 rue Gambetta
02 51 35 56 45

(85) Challans
MerlinPinpin
👤🌟☀️
Galerie E. Leclerc, La Roche Sud
02 51 35 56 45

(85) La Roche sur Yon
Sortilèges
👤🌟☀️⚙️
3 rue Lafayette
09 51 94 13 98

(85) Les Sables d'Olonne
Bo Jeux
👤🌟☀️
8 rue Jean Moulin
09 81 27 98 28

(86) Poitiers
Le Dé à 3 faces
👤🌟☀️⚙️
35 rue Edouard Grimaux
05 49 41 52 10

(87) Limoges
Le Temple du jeu
👤🌟☀️⚙️
6, Rue Adrien Dubouché
05 44 23 95 47

(87) Limoges
Sortilèges
👤🌟☀️⚙️
6 rue Jean Jaurès
05 55 34 52 43

(89) Auxerre
Cartes sur Table
👤🌟☀️⚙️
22/28 rue Fécauderie
03 86 32 16 54

(89) Avallon
Marchand-Choudey
👤🌟☀️
17 rue de Paris
03 86 34 27 27

(89) Sens
La Crique Aux Jeux
👤🌟☀️
49 grande Rue
09 81 96 94 24

(91) Evry
Cellules Grises
👤🌟☀️⚙️
Centre Commercial Evry 2
01 64 97 81 74

(92) Levallois-Perret
Charlylit
👤🌟☀️
45, rue Carnot
01 47 58 59 09

(92) Montrouge
Mon dé rouge
👤🌟☀️⚙️
73 avenue Henri Ginoux
01 49 12 40 96

(92) Vaucresson
MerlinPinpin
👤🌟☀️
98 Bld de la République
01 47 41 51 81

(94) Creteil
Troll savant
👤🌟☀️⚙️
33 rue du général Leclerc
09 81 62 26 72

(95) Enguien les Bains
Totem expo-jeux
👤🌟☀️⚙️
3 rue Robert Schuman
01 34 28 53 29

(95) Pontoise
R de Jeux
👤🌟☀️
39 rue de l'Hôtel de Ville
01 34 24 12 63

(97) Saint-Denis de la Réunion
Sortilèges
👤🌟☀️⚙️
21 rue de la compagnie
02 62 51 14 67

Mise en page : Anaïs Sohier, anaïs.infographie@gmail.com / Facebook : @anaisinfo
Camille Chaussy / <http://camille-chaussy.com/>

©GBL octobre 2019, toute
reproduction est interdite