

numéro 4
automne 2023

aki!tour!?

LE GRATUIT DES LOISIRS LUDIQUES

**Monsieur
Guillaume**

Rédacteur en chef
invité !

Les jeux qui font l'actu !

**120 jeux
chroniqués**



FESTIVAL
DES JEUX
DE VICHY



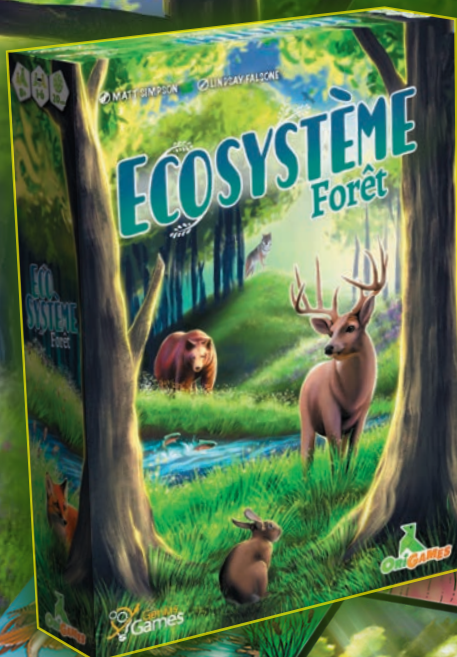
CRÉEZ VOTRE PROPRE ÉCOSYSTÈME !

1

JOUEZ LES BONNES
CARTES ANIMAUX OU
HABITATS PARMIS
11 TYPES DIFFÉRENTS

2

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



PROCHAINEMENT



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

3

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

les petits
pitches



ABONNEZ-VOUS
À NOS RÉSEAUX SOCIAUX



akiltour!?

LE GRATUIT DES LOISIRS LUDIQUES



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

Monsieur Guillaume

Passez demander Akiltour dans votre meilleure boutique de jeux !
Merci à nos partenaires distributeurs en boutiques : Atalia et Neoludis. Merci à l'Association des Ludothèques de France pour sa distribution numérique du mag !
Merci au Festival des jeux de Vichy qui distribue Akiltour aux visiteurs pro et joueurs !



Association
des Ludothèques
Françaises

niouzes

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

la liste des jeux !

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

rencontrez

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



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



akiltour !? est un magazine édité par la société Avanti - 4, rue Jules Dumien 75020 Paris - Directeur de la publication : Vincent Vandelli - Comité de rédaction : Vincent Vandelli et Jean-Michel Auzias - Conception graphique et maquette : Hervé Loiselet - Relecture APOL - Ont participé à ce numéro : Jean-Michel Auzias, Delphine Auzias, Lia-Sabine Laverrière, Olivier Larue, Stéphane Gallani, Olivier Boisard -

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

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

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

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



Sous les sunlights des cartables

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

Grosses boîtes, petites... nuits !

Ne cherchez pas, il n'y a aucun classement dans cette liste autre qu'alphabétique et c'est donc avec le chapitre 2 de **Descent** que nous commençons. Dans l'acte II de ces **Légendes des Ténèbres**, chez FFG, nos héros repartent à l'aventure contre Waiqar le traître et son armée de dragons et d'Uthuks démoniaques. De nouveaux héros coopéreront avec de nouveaux équipements, affrontant de nouveaux ennemis autour de l'application-Maître du jeu et des décors en 3D qui rendent l'immersion si facile par chez nous. C'est un peu



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

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

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



par Monsieur Guillaume



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

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

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



Cours de gestion de ressources

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



de Kosh chez Lookout. Vous me direz alors : pourquoi en parler ? Et bien dans ce jeu où il n'y a que des cartes, vous allez chacun faire votre forêt. Il y aura donc des cartes Arbre, bien sûr, avec, suivant leur espèce, des spécificités, mais l'aspect plaisant et au fort goût de « revenons nous y promener » vient du fait que pour chaque arbre, quatre cartes peuvent s'y glisser,

s'y adjoindre : à gauche, à droite, en haut et en bas. Animaux, papillons, insectes et autres oiseaux vont ainsi venir rendre vivante votre forêt et bien sûr, chacun vient lui aussi avec sa capacité, ses points de victoires, bref, à vous donc de choisir où porter votre stratégie. Mais il n'y a pas que ça : pour jouer ses cartes, vous devrez les payer... en cartes aussi. Alors ? Allez-vous rendre disponible cette carte qui ferait tant plaisir à votre adversaire ? Non, n'est-ce pas ? Et hop, décision, frustration, pestage et autres partages autour du plateau... Et comme c'est beau en plus !

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

de son éditeur, Bombyx, pour aller au bout des choses. Dans **Humanity**, de Yoan Levet, vous incarnez une équipe de spationautes, dans un futur proche et réaliste, qui doivent construire et gérer une base sur Titan :



production de ressources, construction de la base, expérimentations... Sans oublier le temps qui passe ! Tout y a été pensé et réfléchi à la lumière des recherches et découvertes scientifiques récentes... Et c'est peut-être ce qui donne ce surplus d'immersion dans

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

Terraforming Mars, c'est ce qu'on peut appeler un succès qui a même dépassé les frontières de son domaine : les gros jeux de gestion avec plein de cartes et une foultitude de jetons et autres marqueurs.

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



Pour la récré, ça passe ?

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



DÉCOUVREZ LE FUTUR DU JEU D'ENQUÊTE IMMERSIF

Disponible pour les boutiques

THE DETECTIVE SOCIETY

➤ Une aventure en
plusieurs épisodes

➤ Entre escape game
et série policière

www.detectivesociety.fr

Contactez nous pour revendre nos jeux:
contact@detectivesociety.fr

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

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

Senji Kanaï avait déjà réussi, en termes de design de jeu minimaliste, à placer la barre assez haute avec Love Letter. Il remet le couvert avec **Quickshot** qui arrive illustré par Pauline Detraz chez Bankiiz ! Vous prenez 3 à 7 joueurs (et plus vous serez, plus c'est drôle) et 8 cartes différentes (numérotées de 1 à 8 donc) à 5 exemplaires chacune. Et hop, il faut être le Leader à l'issue de la 4^e manche ou éliminer tous ces adversaires. Chacun choisit une carte, on révèle, les doublons sont écartés et les pouvoirs se

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



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



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



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

Les petits joueurs



CENDRILLON

LE TEMPS PASSE VITE À S'AMUSER

MÉMOIRE - VARIANTES AVANCÉES - COOPÉRATIF

+4 ans — 20 minutes — 1 à 4 joueurs

Granna
Meelis Looever
Maciej Szymanowicz

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

TOKO ISLAND:

DES TRÉSORS AU-DELÀ DES MERS !

MÉMOIRE - DÉDUCTION - COOPÉRATION

6+ ans — 15 minutes — 1 à 4 joueurs

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

Helvétiq
Marie et Wilfried Fort
Sandie Sénac-Retaud



LA TOUPIE VOYAGEUSE

TOURNEZ, VIREVOLTEZ VERS DES MONDES MERVEILLEUX !

ADRESSE - COORDINATION - OBSERVATION

6+ ans — 20 minutes — 1 à 4 joueurs

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

Buzzy Games
Wlad Watine
Nikao



CÔTÉ MODE

UN JEU À LA MODE

PÉDAGOGIQUE - ÉVOLUTIF - 80 DÉFIS

+4 ans — / minutes — 1 joueur

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

Smart Games
Raf Peeters
Studio Smart

TACO CHATON PIZZA

LE CÉLÈBRE JEU ADAPTÉ POUR LES PETITS !

DISCRIMINATION VISUELLE - OBSERVATION - RAPIDITÉ

4+ ans — 5 minutes — 2 à 6 joueurs

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

Blue Orange
Dave Campbell
Simon Douchy



TURBO KIDZ

FONCER LES YEUX FERMÉS

DEXTÉRITÉ - COURSES - ÉQUIPE

+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs

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

Scorpion Masqué
Emmanuel Gauvain
NIKAO, Rémy Tornior

HAPPY FOX

RENARD FUTÉ ET JOYEUX, MAIS QUELQUEFOIS MALCHANCEUX

BLUFF - PRISE DE RISQUE - STOP OU ENCORE

6+ ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

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

Piatnik
Wolfgang Kramer
& Manfred Reindl
Alexander Slawik



LE PARCOURS DES NÉNUPHARS ET QUE ÇA SAUTE !

OBSERVATION - PARCOURS - CHANCE

6+ ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

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

Tactic
—
—



SUPER MIAOU

UN SUPER JEU POUR DES SUPER JOUEURS

CARTES - DECK BUILDING - SUPER HÉROS

+6 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs

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

Space Cow
Guillaume Desportes
Olivier Derouetteau



SKYJO JUNIOR

LE JEU QUI DONNE LA PÊCHE !

CARTES - ALIGNEMENT - FRUITS

+ 4 ans — 10 minutes — 2 à 5 joueurs

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

Magilano
Alexander Bernhardt
Alexander Bernhardt



BUBBLY

MAINTENEZ VOTRE BULLE EN L'AIR !

BLUFF — CHANCE — PRISE DE RISQUE

6+ ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs

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

Helvétic
Tobia Botta
Clara San Millan



CHOU Y ES-TU ?

UN JEU TOUT CHOUPINOU

DÉDUCTION — ASYMÉTRIQUE — ÉQUIPE

+ 6 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

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

Space Cow
Xavier Violeau
Seppyo



SYLLABUS

LA COURSE AUX ÉTOILES

PÉDAGOGIE — COURSE — VOCABULAIRE

+ 4 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs

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

Gigamic
Urtis Sulinskas
& Harris Tsagas
Wouter Pasman

LE GRAND MÉCHANT MONSTRE

PLUS C'EST LAID, PLUS C'EST GAGNÉ !

DÉS — STOP OU ENCORE — DESSINER

+ 5 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

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

Bankiiz Editions
Benoit Turpin
& Joan Dufour
Rémi Leblond



LE ROYAUME DES LICORNES DES COPAINS DE JEU FANTASTIQUES

OBSERVATION - RAPIDITÉ - MONDE MAGIQUE

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

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

Nathan
—
Coralie Vallageas



FLUFFY VALLEY

LES ANIMAUX DE LA FORÊT JOUENT AVEC TOI

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

+ 6 ans — 25 minutes — 1 à 4 joueurs

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

Loki
Maxime Rambourg
& Théo Rivière
Marko Renko

MAÎTRE RENARD RUSÉ COMME UN RENARD

PION EN BOIS - RECONNAISSANCE TACTILE - ANIMAUX

+ 7 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

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

Studio H
Frédéric Vuagnat
Catell-Ruz



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

akiltour!?



GRAND PRIX DU JEU
AKILTOUT - VICHY
ÉTÉ 2023





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

Et son premier titre :
GENIUS SQUARE



Contient 2
plateaux pour
jouer à 2

Soyez le plus
rapide !



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

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

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

Accessible dès 6 ans. Peut également se jouer seul.

The logo for the game ELIOS, featuring the word "ELIOS" in white capital letters on a blue rounded rectangle, with a yellow circle between the 'I' and 'O'.

Qui saura se faire une place au soleil ?

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



7-99



2-4



10 min



Deux jeux en bois tactiques et malins !

The logo for the game K3, featuring a large orange letter 'K' with a smaller orange number '3' inside a white circle.

8-99



2-4



20 min

Le jeu qui vous fera grimper très haut !

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

Le meilleur grimpeur sera le dernier à se faire éliminer !



ON THE ROAD



8-99



2-4



20 min

En route vers la célébrité !

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

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

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

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

Histoire d'un festival en culotte courte



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

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

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

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



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

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



Mais force est de constater que, de plus en plus, et en adéquation avec la professionnalisation du milieu du jeu de société, des moments de rencontres plus formelles entre professionnels sont nécessaires et demandés. Elles permettent de prendre ce temps nécessaire à la discussion, à la négociation, à la construction de la suite de ce milieu et à l'échange de bonnes pratiques, plutôt que de courir entre l'animation d'un stand et l'approvisionnement de la boutique. D'autant que ce milieu s'organise et que des groupes se constituent : L'Union des éditeurs de Jeu (UEJ), la Société des auteurs de jeux (SAJE), Le Réseau des Cafés Ludiques (RCL)... Bref et plus encore, tout ce joyeux petit monde s'est fendu d'un Groupement Interprofessionnel du Jeu de Société (GIJS)

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

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

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

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

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



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

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

Il faut dire aussi que cet endroit, avec ces grandes salles aux hauts plafonds boisés et décorés, lumineux, donne un cachet bien particulier à l'évènement. Plus de 18 000 m² en centre-ville et avec un parc alentour, avec des influences du Second Empire à la Modernité en passant par la Belle époque, ce monument historique, sans oublier sa partie Opéra a quelque chose d'un peu magique.

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

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

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





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

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

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



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



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

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

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



Pour ceux qui désirent passer de bons moments en famille ou entre copains, avec des jeux intelligents qui font réfléchir, mais dont la règle est simple et rapide à expliquer.

Des jeux pour tous



FAUNA

PAS BÊTE COMME JEU !

ANIMAUX - CONNAISSANCES - PRISE DE RISQUE

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

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



Huch !



Friedemann Friesse



Peter Braun,
Alexander Jung,
Volker Maas



GENIUS SQUARE

CARRÉMENT BIEN !

ABSTRAIT - PLACEMENT - ÉVOLUTIF

+ 6 ans — / minutes — 1 à 2 joueurs

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



Smart Games





ELAWA ET VOILÀ L'AWALÉ...

CARTES - COMBINAISON - RESSOURCES

8+ ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

Bombyx
Johannes Goupy
& Corentin Lebrat
Elsa Roman

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

1902 MÉLIÈS JOUEZ SOUS LES FEUX DE LA RAMPE !

POSE D'OUVRIERS - AMÉLIORATION - CINÉMA

+ 12 ans — 45 minutes — 2 joueurs

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



Origames
Eloi Pujadas &
Ferran Renalias
Pedro Soto



ON THE ROAD LA ROUTE EST PAVÉE DE FANS

DÉPLACEMENT - MAJORITÉ - CONCERT

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Helvetiq
Gabriele Bubola
et Leo Colovini
Miguel Coimbra

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

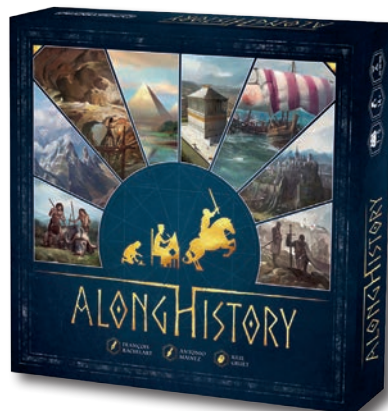
ALONG HISTORY ÉCRIVEZ L'HISTOIRE !

CARTES - DÉS - CIVILISATION

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

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

Nostromo Edition
François Bachelart
Antonio Mainez





HEROES OF FAIRY TAIL

UN JEU DE MAGIE ET DE MYSTÈRE...

DRAFT - COMBAT - MANGA

+ 10 ans — 40 minutes — 2 à 4 joueurs

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

Don't Panic Games

Team Kaedama

—



ALTAR

PAR LE POUVOIR DIVIN DES CARTES...

CARTES - POUVOIR PERSONNEL - MYTHOLOGIE

+ 14 ans — 30 minutes — 1 à 5 joueurs

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

The Red Jocker
 Vasilis Patroulias
 Nicolas Jamme, Alena Ignatenko



THE GREAT SPLIT

UNE COLLECTION DE CHOIX

SIMULTANÉITÉ - COLLECTION - ŒUVRES D'ART

+ 8 ans — 45 minutes — 2 à 7 joueurs

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

Iello
 Lorenzo Silva & Hjalmar Hach
 Weberson Santiago

SKOVENTYR

QUEL FINAUD CE BLAIREAU !

CARTES - COOPÉRATIF - MYTHOLOGIE

+ 10 ans — 15 minutes — 1 à 4 joueurs

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

InPatience
 Morten Monrad Pedersen
 Vincent Dutrait



YOXII

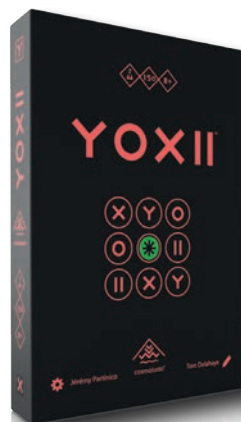
YO ! SI QU'C'EST BIEN !

PIONS BOIS - DÉPLACEMENT - ABSTRAIT

+ 8 ans — 15 minutes — 2 joueurs

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

Cosmoludo
Jérémy Partinico
Tom Delahaye



FRESH FRUITS

UNE JOYEUSE PURÉE

POSE DE TUILES - OBJECTIFS - FRUITS

+ 8 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

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

Huch!
Francesco Calvi
fiore-gmbh.de



VAMPIRE VILLAGE

JOUEZ LES PIRES MONSTRES CHEZ LES AUTRES !

DRAFT - CARTES - MONSTRES

+ 10 ans — 25 minutes — 2 à 5 joueurs

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

Studio H
Maxime Rambourg
Guillaume Tavernier &
Jérôme Lereculey



CHÂTEAU-FORMES

RELÈVE LE DÉFI !

VISUALISATION 3D - ÉVOLUTIF - 80 DÉFIS

+ 8 ans — durée : à volonté — 1 joueur

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

Smart Games
Raf Peeters
—

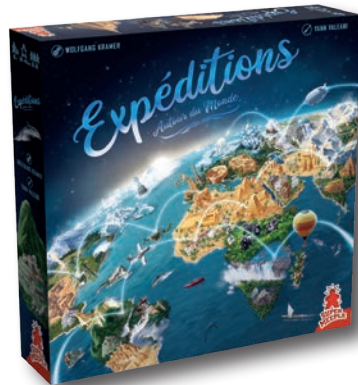
EXPÉDITIONS AUTOUR DU MONDE À TRAVERS LES MERS ET AU-DELÀ...

MOUVEMENT - OBJECTIFS - CULTURE

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

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

Super Meeple
Wolfgang Kramer
Yann Valéani



HAMLET ÊTRE OU NE PAS ÊTRE UNE VILLE...

PLACEMENT DE TUILES - PICK AND DELIVERY - GESTION DE RESSOURCES

+ 10 ans — 25 minutes — 1 à 4 joueurs

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

GRRRE Games
David Chircop
Yusuf Artun

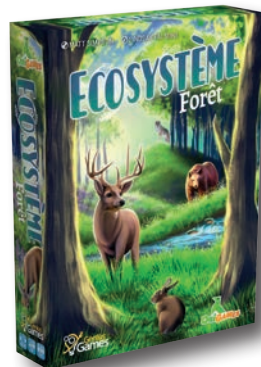
ÉCOSYSTÈME - FORÊT TOP MIGNON LES Z'ANIMAUX

PLACEMENT DE CARTES - DRAFT - BIODIVERSITÉ

+ 8 ans — 20 minutes — 1 à 6 joueurs

Vous adorez les animaux ? Vous souhaitez leur créer le meilleur écosystème ? C'est le but du jeu ! Les joueurs draftent des cartes animaux et habitats. Chacun réalise une grille de 4x5 devant lui en posant une carte par tour de façon judicieuse : les truites aiment la proximité des libellules qui aiment les longs ruisseaux...

Origames
Matt Simpson
Lindsay Falsone



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

ÉNIGMES - ESCAPE - NOËL

+ 10 ans — 24 jours — 1 à 8 joueurs

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

Iello
Inka Brand
& Markus Brand
Martin Hoffmann
& Florian Biege

TENDANCE LUDIQUE

JOUEZ COLLECTIF !

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



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



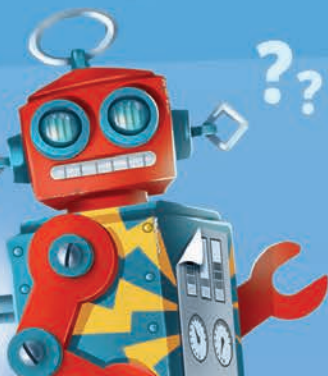
L'escape game à la portée des enfants. Trois aventures à explorer ensemble, en observant des cartes et résolvant des énigmes accessibles dès 6 ans.



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



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



??

C'est quoi un coop' ?

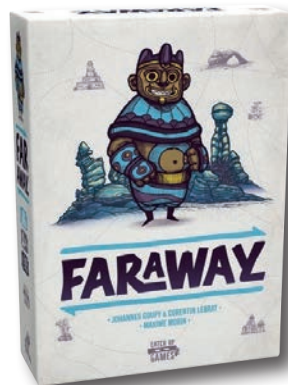
Le principe est simple. Les joueurs et joueuses s'y allient, pour relever des défis **tous ensemble**. Une idée rassembleuse, idéale pour des parties en famille ou entre amis.






FARAWAY**PROMENADE EN PAYS LUDIQUE****OBJECTIFS - CARTES - VOYAGE****+ 10 ans — 25 minutes — 2 à 6 joueurs**

Les habitants d'Alula sont fort sympathiques, car ils offrent des points de victoire. À chaque tour vous choisissez une carte pour connaître les souhaits d'un habitant, ainsi que les ressources qu'il donne. Après huit cartes le voyage se termine, vous prenez le chemin du retour pour compter les points et utiliser les ressources à partir de la dernière carte jouée.

-  Catch Up Games
-  Johannes Goupy & Corentin Lebrat
-  Maxime Morin




**ARCHEOS SOCIETY****EXPLORATION LUDIQUE****CARTES - GESTION DE MAIN - ARCHÉOLOGIE****+ 12 ans — 60 minutes — 2 à 6 joueurs**

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

-  Space Cowboys
-  Paolo Mori
-  John McCambridge

JUNGLE**SOIS MALIN COMME LE SINGE****DÉFIS - LOGIQUE - FABRICATION ÉCOLOGIQUE****+ 7 ans — 60 minutes — 1 joueur**

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

-  Bankiiz éditions
-  Yoann Levat
-  Christine Alcouffe

**CARTAVENTURA ODYSÉE :
LE SECRET DES PHARAONS****VIVRE L'AVENTURE !****HISTORIQUE - NARRATIF - COOPÉRATIF****+ 6 ans — 20 minutes — 1 à 6 joueurs**

Tous ensemble, vous partez à la recherche du tombeau de Toutânkhamon. Les fouilles avancent bien, mais un complot se trame...

à vous de le déjouer. Vous avancez dans l'histoire grâce à des règles simples, compréhensibles dès 6 ans. Des fins différentes suivant vos choix lors des trois différents chapitres de vingt minutes.

-  Blam !
-  Thomas Dupont & Madeleine Deny
-  Jeanne Landart

ARACKHAN WARS - L'ÉVEIL DE L'ORDRE GRIS

LIBÉREZ LE COMBATTANT QUI SOMMEILLE EN VOUS

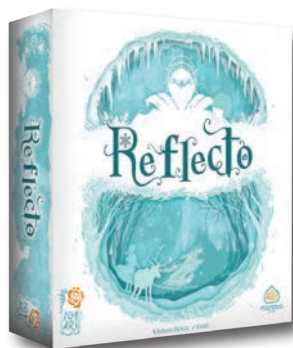
CARTES - AFFRONTEMENT - FANTASY

+ 12 ans — 30/45 minutes — 2 à 4 joueurs

Nothing but Games
Mickaël Bour,
Robert Palmer
Robert Palmer



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



REFLECTO

VOUS RÉFLÉCHISSEZ, LES MIROIRS AUSSI...

DÉPLACEMENT - MOT SECRET - MIROIR

+ 14 ans — 20 minutes — 2 joueurs

Igari
Roberto Fraga
Hami

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

D'ORGE ET DE BLÉ UN JEU À CHOPER

DRAFT - RESSOURCES - ARTISANAT

+ 10 ans — 30 minutes — 2 joueurs

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



Gigamic
Scott Almes
Michael Menzel



SUR LES TRACES DE DARWIN DÉCOUVERTE D'UN ANIMAL LUDIQUE

COLLECTION - COMBINAISON - ANIMAUX

+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs

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



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




BONSAÏ**UN ENJEU DE TAILLE****PLACEMENT DE TUILES - OBJECTIFS - BOTANIQUE****+ 10 ans — 40 minutes — 1 à 4 joueurs**

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

 DV Giochi
 Rosaria Battiatto,
 Massimo Borzi,
 Martino Chiacchiera
 Davood Moghaddami




**ORION DUEL****UN JEU DE STAR !****PLACEMENT DE TUILE - ABSTRAIT - CONSTELLATION****+ 12 ans — 20 minutes — 2 joueurs**

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

 Matagot
 André Mainini,
 Alberto Branciani
 Maxime Erceau

SIMILO : LE SEIGNEUR DES ANNEAUX**UN JEU POUR LES GAGNER TOUS...****CARTES - ASSOCIATIONS - COOPÉRATIF****+ 7 ans — 20 minutes — 2 à 8 joueurs**

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

 Gigamic
 Martino Chiacchiera,
 Pierluca Zizzi,
 Jalmar Hach
 Naiade

**NIMALIA****BONIFIEZ VOTRE NATURE****DRAFT - PLACEMENT DE CARTES - NATURE****+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**

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

 La Boîte de Jeu
 William Liévin
 Pauline Détraz

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Hjalmar Hach,
Pierluca Zizzi,
Martino Chiacchiera

Naïade

7+

2
8

15
10 min

SIMILO

NOUVEAU !
DISPONIBLE
DÈS OCTOBRE

DEVINEZ LE PERSONNAGE MYSTÈRE !

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



Tous les jeux Similo peuvent se combiner.



DORFROMANTIK

LE JEU IDÉAL POUR UN MONDE IDYLLIQUE

PLACEMENT DE TUILES - MODE CAMPAGNE - COOPÉRATIF

+ 8 ans — 45 minutes — 1 à 6 joueurs

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

Gigamic
Lukas Zach
& Michael Palm
Paul Riebe

LES AVENTURIERS DU RAIL LEGACY : LÉGENDES DE L'OUEST

EMBARQUEMENT IMMINENT POUR JOUER

ÉVOLUTIF - OBJECTIFS PERSONNELS - LEGACY

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

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

Days of Wonders
Rob Daviau,
Matt Leacock &
Alan R. Moon
Julien Delval
& Cyrille Daujean



ARCHEOLOGIC

LA CITÉ PREND FORME

LOGIQUE - POLYOMINO - ARCHÉOLOGIE

+ 12 ans — 45 minutes — 1 à 4 joueurs

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

Ludonaute
Yoann Levat
Pauline Detraz

WATERFALL PARK

NÉGOCIATION DANS UN TRAIN FANTÔME...

NÉGOCIATION - PLACEMENT - PARC DE LOISIRS

+ 10 ans — 45 minutes — 3 à 5 joueurs

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

Repos Production
Karsten Hartwig
Umeshu Lovers





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



ANGÈLE



passe une heure
 devant son miroir
 chaque jour



parle avec un accent
pour faire sexy



FRODON



confond sa gauche
et sa droite



est en fait un vampire



JEFF BEZOS



monopolise le micro
au karaoké



Invente des mots au Scrabble



BOOVA



trouve tout
trop cher



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



3-8

10+

30'

REPOS
PRODUCTION

DOCTOR RAT**À BON PLAT BON RAT !****DÉDUCTION - ASYMÉTRIQUE - COOPÉRATIF****+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 7 joueurs**

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

Blue Orange
Johannes Krenner
Simon Douchy

**EXPLORA****DÉCOUVERTE LUDIQUE À EXPLORER****CARTES - ENCHÈRES - EXPÉDITION****+ 9 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**

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

Atalia
Cesare Mainardi
Gael Lanurien

ROCK FESTIVAL : CRESCENDO**JOUEZ À CRESCENDO EN LIVE !****DRAFT - PLACEMENT DE CARTES - ROCK****+ 12 ans — 50 minutes par défi — 1 à 5 joueurs**

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

Multivers
Didier Jacobée
—



akil tour!
LE GATÉAU DES LUNDIS LUNDIS



GRAND PRIX DU JEU
AKILTOUR - VICHY
ÉTÉ 2023





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



✓ 2 joueurs

✓ 15 minutes

✓ Dès 8 ans

Jouez gratuitement à 3 de nos jeux



OXONO

Alignez 4 pièces de la même couleur ou 4 pièces du même symbole. Aucune diagonales, aucun blocage. Déplacez un totem X ou O et placez une pièce du même symbole juste à côté. Lisez entre les lignes pour prendre le coup d'avance qui fera la différence.

Très simple, très efficace et très addictif !

en exclu sur



Sortie en janvier 2024

déjà disponible sur BGA



Suivez-nous @cosmoludogames - www.cosmoludo.com

Et si on allait à la *ludothèque* ?



Association
des Ludothèques
Françaises

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



Fête mondiale du Jeu à Laval, 2023



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

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

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

Les ludothécaires aiment les défis

Les bonnes raisons d'aller en ludothèque

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



Accueil à la ludothèque
Photo Remi Arbeau



Une partie de Maître Renard



Animation en extérieur, LudoPlanète

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

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

Promouvoir les cultures ludiques

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

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

de milliers de participants autour des ludothèques de tout le territoire.

Les ludothèques ont également leur prix ludique annuel. Qui ne l'a pas aujourd'hui ?, me direz-vous. Sauf que la Sélection des Ludothécaires a la particularité de primer non seulement des jeux de société, mais aussi des jouets ou d'autres types de jeux (de construction, par exemple), ce qui est beaucoup plus inhabituel.

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

de promouvoir le processus de création en invitant des professionnel.les et en réalisant des expositions.

Trouver sa ludothèque

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

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

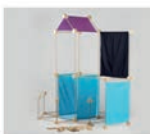
Sélection Des Ludothécaires 2022



Catégorie « Jeu d'Exercice » :
Inny Bin



Catégorie « Jeu Symbolique » :
Garage Popup



Catégorie « Jeu d'Assemblage » :
Trigonos Maxi



Catégorie « Jeu de Règles » :
Unlock! Kids

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





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

Ambiance !






JACKPOT ROYAL FAITES VOS JEUX !

CARTES - COMBINAISON - MACHINE À SOUS

+ 7 ans — 15 minutes — 1 à 6 joueurs

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

 Replay Games
 Lionel Borg
 —

NUTTY BUSINESS LES ÉCUREUILS MAFIEUX

CARTES - POUVOIR - MAFIA

+ 10 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs

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

 studio H
 Alain Rivollet
 Christine Alcouffe



KITES

JOUER DONNE DES AILES

RAPIDITÉ - COOPÉRATIF - ÉVOLUTIF

+ 10 ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs

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

Matagot
Kevin Hamano
Beth Sobel



LES TOITS DE PARIS

VOLEZ LA VICTOIRE !

MAJORITÉ - STOP OU ENCORE - VOLEURS

+ 10 ans — 25 minutes — 2 à 4 joueurs

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

KYF Edition
Ludovic Maublanc
& Christine Alcouffe
Christine Alcouffe

NEXT STATION TOKYO

MÉTRO, BOULEAU, LUDO

FLIP&WRITE - OBJECTIFS - CONNEXIONS

+ 8 ans — 25 minutes — 1 à 4 joueurs

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

Blue Orange
Matthew Dunstan
Maxime Morin



KATAMINO TOWER

TOUJOURS PLUS HAUT !

ABSTRAIT - ÉVOLUTIF - DÉFIS

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

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

Gigamic
Marko Pavlovic
—

GO NUTS !

UN ÉCUREUIL NOMMÉ DÉDÉ

DÉS - STOP OU ENCORE - ÉCUREUIL

+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs

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

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



HULA HOO !

HAUT LES CERCEAUX !

CARTES - ÉLIMINATION - VALEURS

+ 8 ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs

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

Drei Hasen
Jacques Zeimet
Mélanie Garanin

DEFIFOO

25 ANS DE FOLIE !

DÉLIRANT - DÉFIS - ÉQUIPES

+ 7 ans — 20 minutes — 3 à 18 joueurs

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

Gigamic
Olivier Finet
Alexis Migdalski
& Zongoh



THE DETECTIVE SOCIETY

L'ÉMOI DE L'ENQUÊTE

ENQUÊTE - HYBRIDE - COOPÉRATIF

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

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

Discovery
—
—



Mary Flanagan & Max Seidman
Illustré par Spring Yu

Phantom Ink

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



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



Déjà disponible !

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ



SEA SALT & PAPER

C'EST PLIÉ !

CARTE - PRISE DE RISQUE - ORIGAMI

+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

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



Bombyx



B. Cathala & T. Rivière



P.-Y. Gallard &
L. Derainne



CRAZY PILOT

FONCEZ, FREINEZ, ZOMBIFIEZ...

OBSERVATION - RAPIDITÉ - VOITURE

+ 8 ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs

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



Helvetiq



Chiara Zanchetta



Julien Bigot



CHIPATSU

UN BESOIN PRESSANT

CARTES - SEUILS - SCABREUX

+ 8 ans — 20 minutes — 3 à 6 joueurs

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



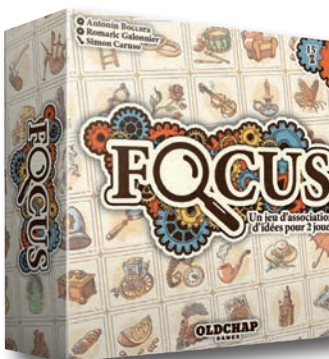
Origames



King's Court



Gyom



FOCUS

UN PETIT DESSIN VAUT MIEUX QU'UN LONG DISCOURS

ASSOCIATION D'IDÉE - DESSIN - COOPÉRATIF

+ 10 ans — 15 minutes — 2 joueurs

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



Oldchap Games



À. Boccara &
R. Galonnier



Simon Caruso

TRIO

TRIO GAGNANT !

CARTE - MÉMOIRE - ÉQUIPE

+ 7 ans — 15 minutes — 3 à 6 joueurs

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

Cocktail Games
Kaya Miyano
Laura Michaud



POTAGE SAUVAGE

UNE BONNE RECETTE LUDIQUE

CARTES - PLIS - OBJECTIFS

+ 8 ans — 10 minutes — 1 à 9 joueurs

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

Iello
Reiner Knizia
Jérémy Fleury

WOOL GANG

LA LAINE DES MOUTONS CONTRE L'HALEINE DES CHIENS

CARTES - OBJECTIFS SIMPLES - MOUTONS

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs

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

Gigamic
Jérôme Bodin
Pauline Bernal



MIND UP !

LA BONNE VALEUR DONNE LA BONNE COULEUR

CARTES - OBJECTIFS - ABSTRAIT

+ 8 ans — 20 minutes — 3 à 6 joueurs

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

Catch Up Games
Maxime Rambourg
Christine Alcouffe

LES CHATS DE SCHRODINGER

WANTED DEAD OU ALIVE

BLUFF - ENCHÈRES - SCIENCE AMUSANTE

+ 10 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs

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

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



BADASS FORCE

LE TRUAND, LA BRUTE ET... LE TRUAND

Don't Panic Games
Ghislain Masson
Evgeny Yurichev



CARTES - BLUFF - FLINGUE

+ 14 ans — 45 minutes — 3 à 6 joueurs

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

C'KOI LE RAPPORT ?

DESSINEZ, DEVINEZ, C'EST GAGNÉ !

DEVINER - SABLIER - DESSIN

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

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

Lansay



CHEESE MASTER

UN FROMAGE DE PLUS EN MOINS

OBSERVATION - RAPIDITÉ - CHAÎNE ALIMENTAIRE

+ 8 ans — 10 minutes — 2 à 8 joueurs

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

Iello
Johan Benvenuto & Alexandre Droit
Biboun

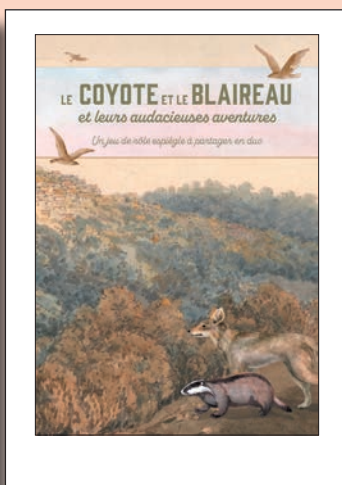
Votre meilleur rôle

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



LA VOIE DU CORBEAU

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



LE COYOTE ET LE BLAIREAU

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



RONIN

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

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



ZOMBIE D

EN QUÊTE D'INDICES

DÉS - SUSPENSE - RÉACTIVITÉ

+ 6 ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs

Editions Hexart
Ianis Mazelier
et Benjamin Dovetta
Guillaume Maillard

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



RIP

ROUBLARD INGÉNIEUX PROVOCATEUR

CARTES - MAJORITÉ - RÔLE CACHÉ

+ 10 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

Jeux Opla
Alexandre Droit
Julien Monier

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

HIGH SCORE

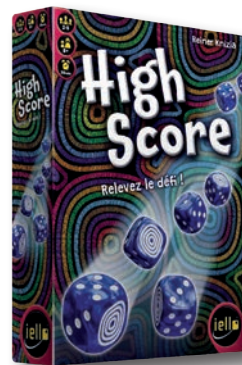
LES DÉS STRATÈGES

DÉS - DÉFIS - ABSTRAIT

+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs

Iello
Reiner Knizia
Bluguy Grafikdesign

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



VOTEZ POUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS

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

akil!tour!?
LE GRAND PRIX DES JEUX DE SOCIÉTÉ



GRAND PRIX DU JEU
AKIL!TOUR - VICHY
ÉTÉ 2023



L'Onivers s'étend...

Automne 2023



Une saga commence...

Été 2023



inPatience

www.inpatience.com

Faites vos jeux

JEU	ÉDITEUR	PAGE	À JOUER	À ACHETER
PETITS JOUEURS				
Bubbly	Helvétique	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cendrillon	Granna	8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chou y es-tu ?	Space Cow	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Coté Mode	Smart games	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fluffy Valley	Loki	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Happy Fox	Piatnik	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La toupie voyageuse	Buzzy Games	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le grand méchant monstre	Bankiiz	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le parcours des Nénuphars	Tactic	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le Royaume des Licornes	Nathan	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maître Renard	Studio H	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sillabus	Gigamic	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skyjo Junior	Magilano	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super Miaou	Space Cow	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Taco Chaton Pizza	Blue Orange	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Toko Island	Helvétique	8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Turbo Kids	Scorpion Masqué	9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POUR TOUS				
1902 Méies	Origames	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Along History	Nostrono édition	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Altair	The Red Joker	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arackhan Wars	Nothing but games	27	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ArcheOlogic	Ludonaute	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Archeos Society	Space Cowboys	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bonsai	Gigamic	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cartaventura : le secret des Pharaons	Blam!	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Château-formes	Smart games	23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
D'Oрге et de Blé	Gigamic	27	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Doctor rat	Blue Orange	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dorfromatik	Gigamic	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ecosystèmes forêt	Origames	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elawa	Bombyx	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

JEU	ÉDITEUR	PAGE	À JOUER	À ACHETER
Exit Calendrier de l'avent	Iello	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Expéditions autour du monde	Super Meeple	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Explora	Atalia	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Faraway	Catch up Games	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fauna	Huch!	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fresh Fruits	Huch!	23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Genius Square	Smart games	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hamlet	Grrre Games	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Heroes of Fairy Tail	Don't Panic Games	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jungle	Bankiiz	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les aventuriers du rail Legacy	Days of Wonders	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nimalia	La Boîte de Jeu	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
On the road	Wilson jeux	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Orion duel	Matagot	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reflecto	Igari	27	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rock Festival	Multivers	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Similo le Seigneur des anneaux	Gigamic	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skoventyr	InPatience	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sur les traces de Darwin	Sorry we are French	27	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
the great split	Iello	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vampire Village	Studio H	23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Waterfall Park	Repos Prod	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yoxii	Cosmoludo	23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AMBIANCE				
Badass Force	Don't Panic Games	42	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C'koi le rapport ?	Lansay	42	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cheese Master	Iello	42	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chipatsu	Origames	40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crazy Pilot	Helvetiq	40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deffoo	Gigamic	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Detective society	Discovery	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Focus	OldChap Games	40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Go Nuts	Game Factory	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



FESTIVAL DES JEUX DE VICHY



JEU	ÉDITEUR	PAGE	À JOUER	À ACHETER
Marrakesh	Queen Games	51	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nucleum	Intrafin	48	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pagan	Super Meeple	54	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pampero	intrafin	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Petits peuples	Bombyx	49	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Planet Unknown	Origames	51	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Virtual Revolution	Studio H	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Witchstone	Huch !	51	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zhangjio	Sorry we are French	48	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

JEUX DE RÔLE

Colostle	Arkthane Asylum Publishing	59	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hunter - le jugement	Arkthane Asylum Publishing	58	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'anneau unique - Boite initiation	Edge	59	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'appel de Cthulhu - Face macabre	Edge	59	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mechatron	Arkthane Asylum Publishing	58	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pax Elfica	Les XII Singes	58	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

JEUX D'HISTOIRE

Cangaceiros	Semper Victor Publishing	61	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La commune ou la mort	Nuts Publishing	60	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le triomphe de Von Manstein	Semper Victor Publishing	61	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les conquêtes de Napoléon	Fellowship of Simulations	60	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Santa Cruz 1797	Semper Victor Publishing	61	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tetrarchia	Semper Victor Publishing	60	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

VOS DÉCOUVERTES

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

JEU	ÉDITEUR	PAGE	À JOUER	À ACHETER
High Score	Iello	44	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hula Hoo !	Drei Hasen	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jackpot Royal	Replay Games	36	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Katamino Tower	Gigamic	37	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kites	Matagot	37	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les chats de Schrodinger	Gigamic	42	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les toits de Paris	Kyf édition	37	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mind Up !	Catch Up Games	41	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Next Station Tokyo	Blue Orange	37	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nutty Business	Studio H	36	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Potage sauvage	Iello	41	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RIP	Opla	44	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sea Salt & Paper	Bombyx	40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trio	Cocktail Games	41	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wool gang	Gigamic	41	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zombie D	Hexart	44	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CONNAISSEURS

After Us	Catch Up Games	49	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alice is missing	Origames	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ancient Knowledge	Iello	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autobahn	Intrafin	56	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Barcelona	Pixie Games	54	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beast	Don't Panic Games	51	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bruxelles 1893 Belle époque	Geek Attitude Games	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Castles of Mad King Ludwig	Lucky Duck Games	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
demain tu m'as tué	Iello	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Discordia	Sylex	49	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Doggerland	Super Meeple	49	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Full Moon	Huch !	56	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hybris	Aurora Games	54	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Karman Swap	Sweet Games	54	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
la cathédrale rouge Recruteurs	Iello	56	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le Clan des Loups	Gigamic	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Tant qu'à être bien installé et en bonne compagnie, autant se faire plaisir. Si vous n'avez pas peur d'assimiler quelques règles et de vous triturer les méninges, foncez !

Connaisseurs

NUCLEUM

QUELLE ÉNERGIE !

RÉSEAUX - PICK UP & DELIVERY - DÉVELOPPEMENT INDUSTRIEL

+ 14 ans — 150 minutes — 1 à 4 joueurs

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

 Intrafin
 Simone Luciani,
David Turczi
 Andreas Resch,
Zbigniew Umgelter






ZHANGUO - THE FIRST EMPIRE

UN EMPIRE À CONSTRUIRE EN SEULEMENT CINQ TOURS !

GESTION DE MAIN - DÉVELOPPEMENT - CIVILISATION

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

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

 Sorry we are French
 Marco Canetta
& Stefania Niccolini
 David Sitbon & Ulric

PETITS PEUPLES

... ET GRANDES CONSTRUCTIONS

CONSTRUCTION - OBJECTIFS - MAJORITÉS

+ 10 ans — 60 minutes — 2 à 4 joueurs

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

Bombyx
Nathalie &
Rémi Saunier
Maxime Morin



DOGGERLAND

DANS UN PASSÉ TRÈS LOINTAIN...

GESTION DE RESSOURCES - PLACEMENT D'OUVRIER - PRÉHISTOIRE

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

Super Meeple
Laurent Guilbert
& Jérôme Daniel
Snowchoff
Emmanuel Roudier
& Yvan Villeneuve

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

DISCORDIA

LE TRAVAIL C'EST LA VICTOIRE

DÉVELOPPEMENT - GESTION - ANTIQUITÉ

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

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

Sylex
Bernd Eisenstein
Lukas Siegmönn



AFTER US

SOYEZ MALIN COMME UN SINGE

DECK BUILDING - SIMULTANÉITÉ - POST APOCALYPTIQUE

+ 12 ans — 40 minutes — 1 à 6 joueurs

Catch up Games
Florian Sirieix
Vincent Dutrait

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



ANCIENT KNOWLEDGE

UN JEU ANTI-VEILLISSEMENT

CARTES - CONSTRUCTION - ARCHÉOLOGIE

+ 10 ans — 60 minutes — 2 joueurs

Illustre bâtisseur, vous construisez les pyramides d'Égypte ou la cité de Babylone.

Mais à chaque tour vos réalisations vieillissent jusqu'à tomber en ruine. Ces ruines rapportent des points, mais les jetons de Savoirs Perdus en fond perdre. Débarrassez-vous de ces jetons, par exemple en jouant une carte connaissance !



Iello



Rémi Mathieu



Pierre Ples, Adrien Rives & Emilien Rotival

CASTLES OF MAD KING LUDWIG

UNE VIE DE CHÂTEAU !

OFFRES D'ACHAT - POSE DE TUILE - OBJECTIFS

+ 14 ans — 75 minutes — 1 à 4 joueurs

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



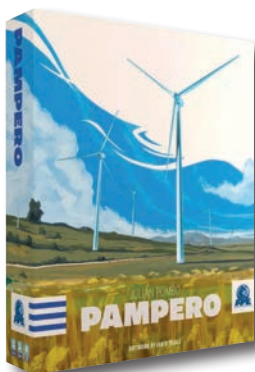
Lucky Duck Games



Ted Alspach



Agnieszka Dabrowiecka



PAMPERO

ÉNERGIE LUDIQUE RENOUVELABLE

GESTION - OBJECTIFS - DÉVELOPPEMENT

+ 12 ans — 60/240 minutes — 1 à 4 joueurs

L'Uruguay se lance dans l'énergie renouvelable à grande ampleur.

Posez une carte sur votre plateau pour choisir votre action : par exemple, déplacez votre bulldozer, ou celui d'un adversaire, à travers le pays pour ériger une éolienne. Mais vous devrez payer ! Allez-vous vous endetter ?

Le plus riche gagne la partie...



Intrafin



Fabio Lopiano & Nestore Mangone



Javier González Cava

VIRTUAL REVOLUTION

UN MONDE VIRTUEL DANS UN JEU BIEN REEL

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

+ 14 ans — 90 minutes — 2 à 4 joueurs

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



Studio H



Guy-Roger Duvert
& Cyril Villalonga



Benjamin Sjöberg





WITCHSTONE

PIERRE MAGIQUE AU POUVOIR LUDIQUE

PLACEMENT - OPTIMISATION - MAGIE

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

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

Huch!
Martino Chiacchiera
& Reiner Knizia
Mariusz Gandzel



PLANET UNKNOWN

LE JEU QUI DONNE LA FORME

POLYOMINOS - SIMULTANÉITÉ -
TERRAFORMATION

+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 6 joueurs

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

Origames
Adam Rehberg
& R. Lambert
Yoma



MARRAKESH

KESHIS QUE C'EST ?

PISTE - AMÉLIORATION - RESSOURCES

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

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

Queen Games
Stefan Feld
Franz Vohwinkel,
Patricia Limberger

BEAST

NE CHERCHEZ PAS LA PETIT' BÊTE

DRAFT - POUVOIR PERSONNEL -
ASYMÉTRIQUE

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

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

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



BRUXELLES 1893 : BELLE ÉPOQUE

SOYEZ L'ARCHITECTE DE VOTRE VICTOIRE !

GESTION - POSE D'OUVRIERS - ART NOUVEAU

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

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



Geek Attitude Games



Étienne Espreman



Ammo Dastarac



DEMAIN TU M'AS TUÉ

... MAIS HIER JE GAGNERAI

DÉPLACEMENT - ÉVOLUTIF - VOYAGE TEMPOREL

+ 14 ans — 30 minutes — 2 joueurs

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



Iello



Peter C. Hayward



Jor Ros

LE CLAN DES LOUPS

MENEZ LA MEUTE À L'ANTRE !

RETOURNEMENT DE TUILE - AMÉLIORATION
CONTRÔLE DE TERRITOIRE

+ 14 ans — 60 minutes — 2 à 5 joueurs

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



Pandasaurus Games /
Gigamic
Clarence Simpson &
Ashwin Kamath



Pauliina Linjama



ALICE IS MISSING

L'HISTOIRE VOUS APPARTIENT

TEMPS LIMITÉ - ENQUÊTE - IMMERSIF

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

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



Origames



Spenser Starke



Caleb Cleveland &
Julianne Griep



ANCIENT KNOWLEDGE

SEPTEMBRE 2023

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



IELLO EXPERT :
PASSEZ AU NIVEAU SUPÉRIEUR !



SUIVEZ-NOUS !



WWW.IELLO.COM

iello
EXPERT



HYBRIS : DISORDERED COSMOS

DEVENEZ LE DIEU DES DIEUX

POSE D'OUVRIER — COMBATS — MYTHOLOGIE

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

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

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

PAGAN - LE DESTIN DE ROANOKE

UN JEU ENSORCELANT

DECK — ASYMÉTRIQUE — DUEL

+ 12 ans — 60 minutes — 2 joueurs

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

📎 Super Meeple
✍️ Kasper Kjær Christiansen
& Kåre Storgaard
🎨 Maren Gutt



BARCELONA

VIVA ESPAÑA LUDICA

PLACEMENT — CONSTRUCTION — URBANISME

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

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

📎 Pixie Games
✍️ Dani Garcia
🎨 Aleksander Zawada

KARMAN SWAP

DANS LA SAGA DE SEEDERS FROM SEREIS

CARTES — CHAÎNAGE — COMBINAISON

+ 15 ans — 60 minutes — 2 à 4 joueurs

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

📎 Sweet Games
✍️ Serge Macasdar
🎨 Gaël Lannurien



okko

CHRONICLES



Retrouvez toute la gamme du jeu de plateau OKKO Chronicles :

THE-RED-JOKER-KINGDOM.COM



FULL MOON

RAT, CORNEILLE, CRAPAUD SONT VOS AMIS POUR LA VIE

PLACEMENT - OPTIMISATION - EXTENSION

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

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



Huch!



Martino Chiacchiera
& Reiner Knizia



Mariusz Gandzel



AUTOBAHN

L'AUTOROUTE DE LA VICTOIRE

GESTION DE CARTES - CONSTRUCTION - RÉSEAUX

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

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



Intrafin Games



Fabio Lopiano &
Nestore Mangone



Javier González Cava

LA CATHÉDRALE ROUGE : RECRUTEURS

FACILE DE RECRUTER DES JOUEURS

RESSOURCES - MAJORITÉ - EXTENSION

+ 10 ans — 80 minutes — 1 à 4 joueurs

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



Iello



Sheila Santos
& Isra Cendrero
Pedro Soto &
Chema Román



VOTEZ POUR VOS JEUX PRÉFÉRÉS

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

akil tour!?



GRAND PRIX DU JEU
AKILTOUR - VICHY
ÉTÉ 2023



LA CONCLUSION ÉPIQUE DE LA CAMPAGNE ALIEN

AU CŒUR DES TÉNÉBRES

A L I E N

LE JEU DE RÔLE

LE CHARIOT
DES DIEUX

LE DESTRUCTEUR
DES MONDES

●
AU CŒUR DES
TÉNÉBRES



WWW.ARKHANE-ASYLUM.FR



PAX ELFICA

L'ENNEMI DE MON ENNEMI

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

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

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

 Les XII Singes

HUNTER : LE JUGEMENT COURS !

**HORREUR CONTEMPORAINE -
MONDE DES TÉNÉBRES - ENQUÊTE**

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

 Arkhane Asylum Publishing



MECHATRON

L'ESPRIT DANS LA MACHINE

POST-APO - ROBOTS - YEAR ZERO ENGINE.

Dans un univers dévasté par l'apocalypse, vous êtes un robot pas tout à fait comme les autres. Depuis que les humains ont quitté l'enclave dans laquelle vous vous

trouvez et que vos semblables ont continué leurs tâches sans relâche, vous avez découvert que vous aviez une conscience...



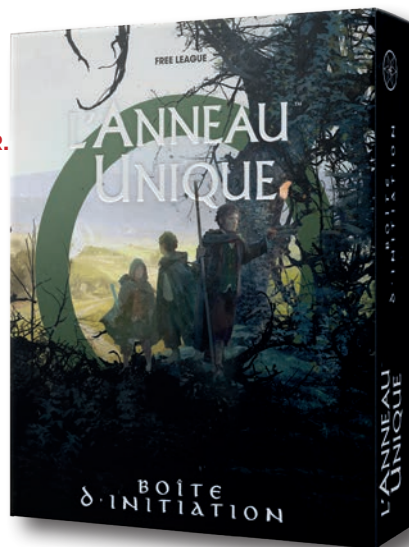
 Arkhane Asylum Publishing

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

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

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

 Edge



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

ÉPOUVANTE, CADRE HISTORIQUE, INVESTIGATION.

Dans ce scénario pour *L'Appel de Cthulhu*, vous mènerez l'enquête sur les faits étranges qui surviennent dans un

luxueux hôtel du Caire, vous assisterez au tournage d'un film controversé et vous croiserez peut-être la route de Howard Carter et de Winston Churchill.



 Edge

COLOSTLE L'AVENTURE EN SOLO

JDR EN SOLO - EXPLORATION - ONIRIQUE.

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

 Arkhané Asylum Publishing



Jeux d'Histoire



TETRARCHIA POUR LA GLOIRE DE ROME !

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

📎 Semper Victor
Publishing
Miguel Marqués
🎨 Paco Arenas

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

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

14 ans — 45 minutes — 1 à 2 joueurs

📎 Nuts Publishing
🎨 Fred Serval
🎨 Donal Hegarty

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



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

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

📎 Fellowship of
Simulations
Bruno Lamotte
🎨 David Ekberg &
Shayne Logan



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




CANGACEIROS

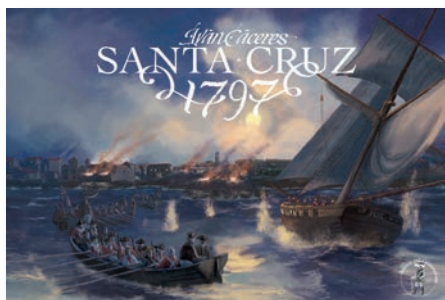
HÉROS OU BANDITS ? LA GRANDE ÉPOPEE DU CANGAÇO BRÉSILIEN

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

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



 Semper Victor Publishing
 Roberto Pestrin
 Emiliano Mammucari






SANTA CRUZ 1797

LA BATAILLE OÙ NELSON N'A PERDU QUE LE BRAS

10 ans — 45 minutes — 2 joueurs

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

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

 Semper Victor Publishing
 Ivan Cáceres
 Ivan Cáceres

LE TRIOMPHE DE VON MANSTEIN

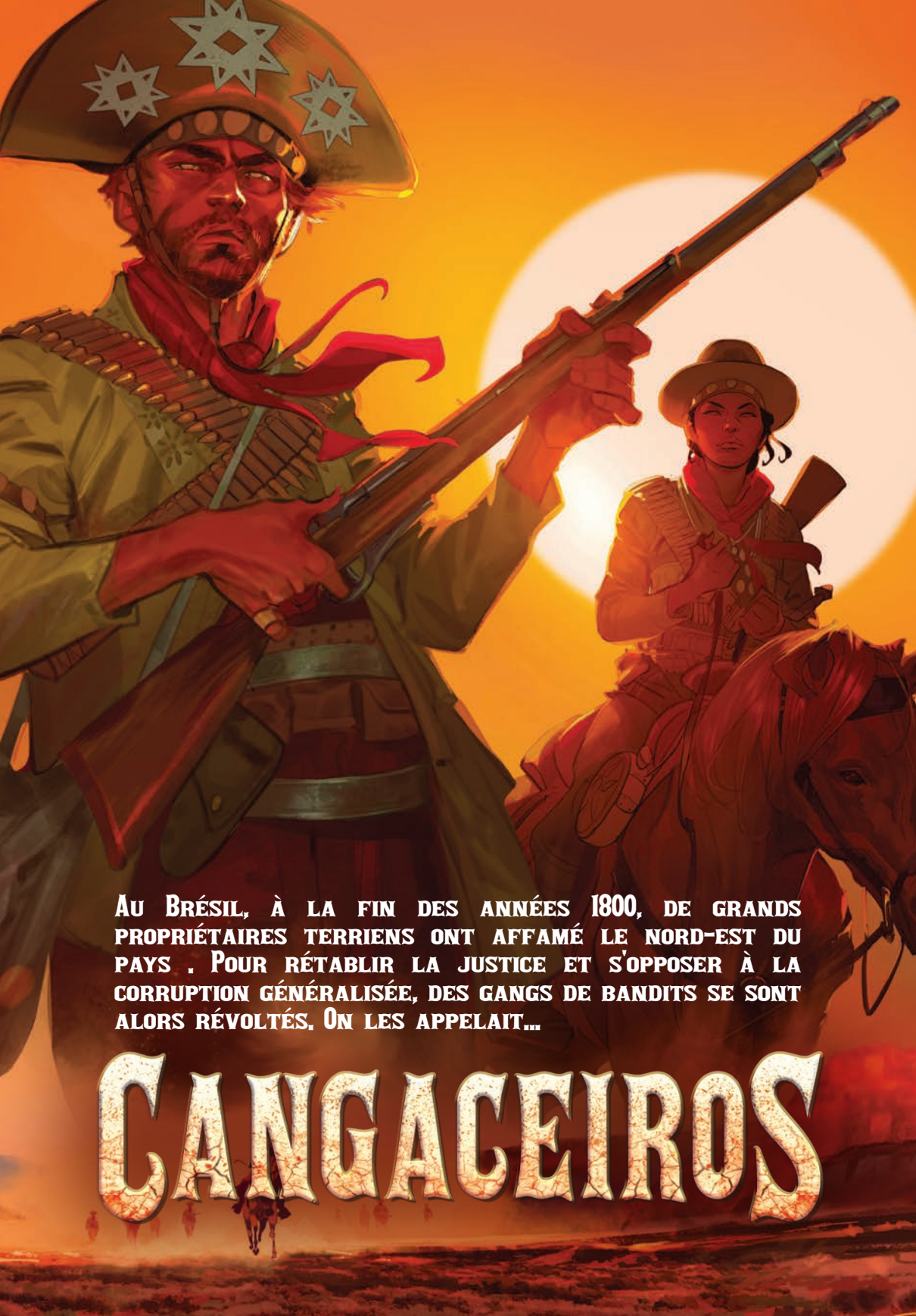
OPÉRATION STÖRFANG : FAIRE SAUTER LE VERROU DU CAUCASE

14 ans — 180 minutes — 2 joueurs

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

 Semper Victor Publishing
 Francisco Ronco
 Ivan Cáceres





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

CANGACEIROS

LE PREMIER JEU WESTERN SPAGHETTI BRÉSILIEN



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



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



PRÉSENTÉ AU CARRÉ HISTOIRE



**UN JEU DE ROBERTO PESTRIN
MAGNIFIQUEMENT ILLUSTRÉ PAR
EMILIANO MAMMUCARI**



VIRTUAL REVOLUTION

GUY-ROGER DUVERT

CYRIL VILLALONGA

20. 10. 23

