

C'EST NOËL
CHEZ

Philibert

CATALOGUE 2023





Coopératif : Les jeux coopératifs sont des jeux de société dans lesquels les joueurs œuvrent tous ensemble afin de réussir un but commun. Contrairement aux jeux compétitifs où les joueurs s'affrontent pour l'emporter, dans un jeu coopératif, tout le monde gagne ou perd ensemble. Les joueurs devront unir leurs efforts pour gagner face au jeu lui-même. Les parties ne sont donc plus basées sur l'opposition entre les joueurs mais sur l'entraide, la collaboration et la communication.



Solo : L'idée de jouer à un jeu de société en solitaire peut paraître à première vue étonnante, et pourtant les jeux solo sont devenus une vraie tendance. Si le concept n'est pas nouveau, aujourd'hui les éditeurs redoublent d'efforts pour proposer des jeux solo variés et originaux.



Jeu de rôle : Le Jeu de Rôle (JdR) est un jeu de simulation qui permet à chaque participant d'incarner un personnage de son invention et de le faire évoluer dans un univers imaginaire. Il peut être défini comme une fiction interactive dans laquelle chaque joueur intervient pour ajouter sa propre histoire. Seule l'imagination et la réflexion du joueur sont requises... sauf pour le maître du jeu, le joueur qui guide les autres à travers le monde et les règles.



As d'or : Lors du Festival International des Jeux de Cannes, l'As d'Or est un prix attribué à un jeu ayant séduit les membres du jury par une mécanique innovante, une démarche d'auteur, d'éditeur, la beauté du matériel, la profondeur du propos, l'intelligence du produit et tout simplement leur propre plaisir.



Enquête : Les jeux d'enquête et les jeux d'échappement sont le plus souvent des jeux coopératifs, avec une portée narrative, qui suivent des scénarios. Le but ? Résoudre un mystère ! Pour ça, vous devrez analyser des informations, suivre des pistes, faire des déductions et prendre des décisions !



Duo : En tête-à-tête, en amoureux, ou simplement parce que vous n'êtes que deux, nous vous proposons les meilleurs jeux pour vous amuser lorsque vous souhaitez assouvir votre passion du jeu en duo... ou en duel. Aujourd'hui, les auteurs rivalisent de créativité pour proposer des jeux à deux aux univers riches et aux mécaniques de jeu abouties.



Ambiance : Des jeux de société simples, rapides, délirants et parfois loufoques pour passer un moment amusant en groupe. Que vous soyez en famille ou entre amis, les party games, aussi appelés jeux d'apéro, sont des jeux dont la vocation première est de vous faire rire.



Marketplace : Pour vous offrir un choix toujours plus vaste, avec nos partenaires éditeurs, nous vous proposons des jeux issus de notre marketplace que nous n'aurions pas pu vous faire découvrir autrement.



Spiel des Jahres : Le Spiel des Jahres est peut-être le prix le plus renommé dans le milieu du jeu de société. Créé en 1978 en Allemagne, son rayonnement dépasse aujourd'hui largement les frontières germaniques. Le Jury qui décerne le prix est composé de journalistes et de spécialistes. Ils évaluent les jeux en fonction de l'originalité, des règles, de la jouabilité, de la présentation et des mécanismes du jeu.

Philibert

Comme chaque année, Noël s'accompagne de l'éternelle recherche de cadeaux à glisser sous le sapin. Si cette étape incontournable peut être un véritable casse-tête pour certains, chez les joueurs, la question du choix des présents à offrir ne se pose pas : ce seront des jeux de société par milliers !



Seulement, il reste toujours l'épineuse question de savoir sur quels jeux jeter son dévolu. Dans cette nuée de nouveautés ludiques qui sortent tous les ans, l'année 2023 ne faisant pas exception, il n'est pas toujours facile de s'y retrouver. Parce qu'acheter un jeu, c'est bien, mais acheter un jeu qui fera mouche, c'est mieux !

Et c'est ici que nous entrons en jeu ! Afin de vous aider à faire les meilleurs choix, nous avons travaillé d'arrache-pied pour vous proposer ce (super) guide de Noël affûté et pertinent à suivre les yeux fermés. Une sélection de jeux, répartis dans quatre catégories, enfant, tout public, initié et expert, pour répondre aux envies de tous les joueurs. Et petit plus du catalogue, vous retrouvez également des avis de Philiboyz&girlz et de nos partenaires blogueurs pour vous faire une idée précise des titres proposés.

Vous l'aurez compris, ce guide Philibert 2023 concentre la crème de la crème du jeu de société pour vous éviter de faire un four ! Toute l'équipe des Philiboyz&girlz vous souhaite de très bonnes fêtes de fin d'année, qu'elles soient remplies de partage et de souvenirs ludiques.

*l'équipe
Philibert*

Sommaire

PAGE 5

CHRONICŒURS

Les chronicœurs sont des personnes influentes et sélectionnées avec soin pour le sérieux de leurs avis et la justesse de leurs commentaires. Mais ce sont également de grands joueurs qui partagent les mêmes valeurs ludiques que nous !

PAGE 6

ENFANT

Des jeux originaux et créatifs qui feront le bonheur des parents et des enfants.



PAGE 18

TOUT PUBLIC

Les jeux tout public sont spécialement conçus pour être transgénérationnels. Ainsi vous pourrez vous amuser aussi bien en famille qu'entre amis.

PAGE 66

INITIÉ

Ces jeux s'adressent à un public habitué à jouer, se tournant vers des jeux avec des mécanismes plus fouillés.

PAGE 101

EXPERT

Les jeux de société dits experts sont dédiés aux joueurs confirmés et aguerris. Les parties sont plus longues et demandent une concentration et une réflexion plus importantes.



Publication

Grammes Édition

9 rue de la chapelle

53470 Commer

info@grammesedition.fr

Tel : +33 (0)6 88 53 58 08

Mise en page :

Grammes Édition

Couverture : Martin Vidberg

Relecteur : Siegfried Würtz

Images : Freepik.com

Îcônes : Flaticon.com

Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange

67000 Strasbourg

Tel : +33 (0)3.88.32.65.35

Tirage à 70 000 exemplaires,

Imprimé par Imprimerie Rochelaise



Guide des prix



moins de 15€



entre 15 et 30€



entre 30 et 60€



plus de 60€

Les Chronicœurs

Vin d'jeu

Vin d'jeu



Des jeux et des bières



Paradoxe temporel



Au meeple reporter



Il était un jeu



Le meeple jaune



Chez zibbulon



Ma table de jeu



Undécent



Les jeux de Cécé



Débo jeux



Le grenier ludique



Gus & Co

GUS & CO



Scannez les QR codes et découvrez le contenu de nos influenceurs ludiques favoris !



ENFANT



6 QUI PREND ! JUNIOR



Wolfgang Kramer
Barbara Spelger

Dans 6 qui prend ! Junior, collectez le plus de cartes Vache autour du monde ! Chacun son tour, les joueurs piochent une carte Vache pouvant comporter 1, 2 ou 3 animaux. Ils doivent alors choisir une rangée où poser la carte en ajoutant toujours au moins une nouvelle sorte de vache à la rangée (si toutes les vaches sont déjà présentes sur chaque rangée, le joueur choisit n'importe laquelle pour poser sa carte). Quand un joueur pose la 6e vache différente sur une rangée, il peut ramasser toutes les cartes de cette rangée. Quand la pioche est épuisée, le joueur qui a collecté le plus de cartes est déclaré vainqueur !



15'

2-5

5+



TOUT PUBLIC

6 QUI PREND !



Wolfgang Kramer
Franz Vohwinkel

Dans ce jeu de défausse culte, il vous faudra placer vos cartes dans les différentes rangées mais sans jamais poser la 6ème ! Les choix des cartes étant secret et simultané, ils vous faudra être un poil calculateur pour ne pas finir avec le plus gros troupeau. Alors gare aux vacheries !



INITIÉ

EXPERT

20'

2-10

10+



Un jeu difficilement explicable et pourtant tellement simple. Un peu de statistique, un peu de chance, du risque, des parties courtes et surtout jouable jusqu'à 10 ! Un incontournable. Seul petit bémol : n'essayez pas de jouer à 2 ou 3, vous risqueriez de passer à côté du plaisir de ce superbe jeu !





SYLLABUS

Urtis Sulinskas, Harris Tsagas
Wouter Pousman



Ce matin, au réveil, les animaux astronautes ne se souviennent plus de leurs rêves. Guidés par les étoiles, ils enfilent leurs tenues et voyagent d'image en image pour reconstituer leurs rêves perdus. Dans cette course aux étoiles, utilisez les syllabes pour vous déplacer. Le premier arrivé à la Lune remporte la partie !



Pour se déplacer, il faudra trouver des mots avec le bon nombre de syllabes, en lien avec les images : j'ai besoin de me déplacer de quatre cases pour arriver à cette voiture, alors je dirai « au-to-mo-bile ». Et ça marche tellement bien ! Syllabus est un outil pédagogique parfait pour apprendre les syllabes orales et stimuler le vocabulaire de nos enfants.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

LE GRAND MÉCHANT MONSTRE



Benoît Turpin, Joan Dufour
Rémi Leblond

C'est la rentrée à l'école des Monstres ! Les élèves sont tous prêts à se mettre au travail pour dessiner le monstre le plus effrayant de l'école, et gagner ainsi le titre de Grand méchant monstre !



Un roll and write accessible dès 5 ans, c'est possible ? Dans Le Grand Méchant Monstre, nous allons devoir créer le monstre le plus affreux pour gagner ! À son tour, on lance les dés pour tenter d'obtenir un maximum de symboles identiques pour ajouter un élément à son monstre et à chaque fois on le dessine : 1 œil, 3 bras, 1 jambe... Quel plaisir de voir son petit monstre évoluer. Un super travail d'édition pour un jeu simple et très chouette à découvrir avec les plus jeunes.



ENFANT



DINO PICNIC



Frédéric Boule, Matthieu Roussel

Julien Vandois



Ça mangeait quoi les dinosaures ?!... Dino Picnic est un jeu de draft compétitif dans lequel il faut créer les meilleures chaînes alimentaires pour donner naissance à plein de bébés dinos. Un jeu intense et rapide dans lequel tactique et choix gagnants mèneront à la victoire !



TOUT PUBLIC

ROULE TAMPOUILLE



Walter Obert

Magdalena Markowska

Sally, la fermière, vous demande de l'aider à construire des clôtures pour les animaux afin de maintenir l'ordre dans sa ferme. Elle veut rassembler les animaux de façon à ce que chaque type d'animal ait suffisamment d'espace. Peux-tu l'aider à ranger les animaux pour qu'ils soient tous heureux ?



INITIÉ

EXPERT



GARDIENS DES SAISONS



Anaïs Raynaud, Julien Sentis

Seppyo, Vincent Joubert



Gardiens des Saisons est un jeu coopératif et familial composé de 5 aventures rejouables. Chacune comporte une histoire, des rencontres et des missions spéciales. Récoltez les objets dans les cachettes, passez d'une saison à l'autre grâce aux portails, mais ne tardez pas, le loup rôde ! Empruntez les portails du magnifique plateau-livre pour passer d'une saison à l'autre !





CHOU Y ES-TU ?



Xavier Violeau
Seppy

20' 2-4 6+

Ce jeu de cache-cache est idéal pour initier les enfants aux jeux de déduction des grands comme Scotland Yard. Le jeu propose une expérience asymétrique. Mise en place rapide, règles simples, stratégie subtile mais accessible, Chou y es-tu ? ne manque pas non plus de fun et la tension savoureuse qui monte crescendo durant les parties est toujours accompagnée de beaux moments de rigolade !



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

SUPER MIAOU



Guillaume Desportes
Olivier Derouetteau

Super Miaou, le super-héros félin, a disparu ! Prenez votre sac à dos et partez à sa recherche. Soyez le plus rapide à l'attirer en lui offrant sa pâtée préférée et trouvez-lui un costume digne de ses exploits ! Super Miaou est un jeu de cartes qui initie vos enfants au principe du deckbuilding.



15' 2-4 6+



Vous cherchez un deckbuilding accessible et rapide ? Découvrez Super Miaou ! Le but sera d'acheter des cartes pour obtenir les ressources suffisantes pour récupérer le super chat ! Construction de deck, épuration, interactions, tout est là ! Accessible dès 6 ans, c'est un parfait jeu d'initiation au deckbuilding.



ENFANT



DES SOUVENIRS PLEIN LE CIEL



Reiner Knizia
Seppy

La mémoire de vos grands-parents leur joue des tours et certains de leurs souvenirs les plus précieux disparaissent peu à peu. Partez à leur recherche à bord de votre bateau de papier, voguez de nuage en nuage afin de les aider à se rappeler des bons moments passés. Réunissez des cartes Souvenir et reconstituez le souvenir pour remporter la partie.



TOUT PUBLIC

MYSTERIUM KIDS



Antonin Boccara, Yves Hirschfeld
Olivier Danchin

Mysterium Kids : Le Trésor du capitaine Bouh est un jeu coopératif. Il revisite les jeux d'enquêtes tout en développant la créativité et la concentration chez les enfants. À tour de rôle, incarnez le capitaine ou les chercheurs du trésor et tenter de comprendre, grâce à des sons effectués avec un tambourin, quelle carte illustrée correspond à l'emplacement du trésor !



INITIÉ

EXPERT



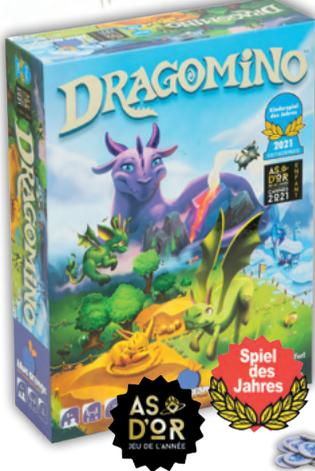
BERMUDA PIRATES



Jeppe Norsker
Crazy Games 3D, Alain Dion

Des pirates téméraires tentent de mettre la main sur des trésors enfouis sur une île secrète du redouté triangle des Bermudes. Déjouez-vous les pirates adverses en naviguant votre bateau au travers des tourbillons cachés pour rapporter les trésors ?





DRAGOMINO



Bruno Cathala, Marie Fort, Wilfried Fort
Maëva da Silva, Christine Deschamps

Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé « dresseur de dragon » et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?



15'



2-4



5+

Le petit frère de Kingdomino pour les plus petits. On retrouve des dominos représentant des territoires qu'il va falloir faire coïncider pour avoir des œufs de dragon, le joueur qui aura le plus de bébés dragons à la fin de la partie est déclaré vainqueur ! Un jeu simple, beau et efficace qui ravira les petits.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

LA TOUPIE VOYAGEUSE



Wlad Watine
Nikao

Le jeu sensationnel de parcours de toupie ! Lance ta toupie à toute vitesse grâce à son propulseur. Voyage à travers 8 mondes merveilleux pour réaliser tes missions : saute les obstacles, touche les cibles et valide ta progression avec des trophées autocollants. Aussi fun en mode solo qu'en mode coopératif.



20'



1-4



6+



Après Ghost Adventure, le jeu qui se joue avec une vraie toupie est de retour ! Cette version propose des petits autocollants pour marquer sa progression dans l'aventure. Un petit plus sympathique, qui motive à venir à bout de chaque défi ! Un mode solo est également présent, pour s'entraîner intensément. Très chouette découverte.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



FLUFFY VALLEY

Théo Riviere, Maxime Rambourg
Marko Renko

Fluffy Valley est un jeu coopératif. À chaque manche, chacun leur tour, les joueurs vont déplacer un chien de prairie pour réaliser une action du plateau Prairie. Stockez dans votre Terrier toutes les ressources nécessaires pour passer l'hiver avant la fin de la 9ème manche !



Le jeu coopératif pas si facile. Le jeu est une belle surprise sur l'évolution qu'il propose au cours de la partie, avec une vraie courbe d'apprentissage pour les enfants qui ont du mal à projeter les actions. En plus, soyons honnête, l'édition est une vraie réussite et de manière complètement objective, c'est trop mignon.



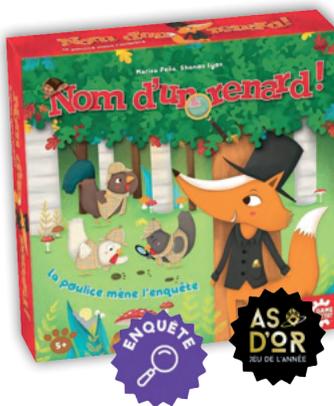
NOM D'UN RENARD

M. Pena, S. Lyon, C. Tipton-Johnson
Mélanie Grandgirard

Panique dans le poulailler : un renard a volé l'œuf d'or. C'est ensemble que vous vous mettez dans la peau de poules enquêtrices pour trouver des indices. Avec le scanneur d'indices sophistiqué, vous aurez vite fait de retrouver la trace de l'œuf. Où est le voleur ? La pouliche mène l'enquête !



Un renard a volé l'œuf d'or du village ! Les joueurs incarneront la Pouliche et devront retrouver le vil voleur avant qu'il s'échappe en découvrant des indices qui permettront de confondre le coupable. Un des jeux préférés de mes enfants. Un Qui est-ce ? re-thématisé et remis au goût du jour. Si vous cherchez un jeu qui sortira souvent avec vos enfants, c'est celui-là qu'il faut choisir !





GAMME LOGIC : BIRDS

Yoann Levelt
Rémi Leblond

- 10'
- 1+
- 7+

Le but du jeu est de réussir le défi proposé en respectant les contraintes indiquées. Les enfants sont autonomes dès qu'on leur explique les règles des différents symboles qu'ils vont rencontrer. On apprécie la difficulté croissante des différents défis. Cette nouvelle gamme LOGIC est très sympa pour les enfants avec une belle courbe d'apprentissage défi après défi.



GAMME LOGIC : JUNGLE

Yoann Levelt
Christine Alcouffe

Dans Jungle, vous devez aider les animaux à trouver les territoires qui leur conviennent, en tenant compte de leurs contraintes.

- 10'
- 1+
- 7+



GAMME LOGIC : CANDIES

Yoann Levelt
Pauline Détraz

- 10'
- 1+
- 7+

Dans Candies placez les bonbons au bon endroit pour reproduire la combinaison représentée sur la carte. À l'aide des polyominoes, faites correspondre les lignes de bonbons pour passer au niveau suivant.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



SONIC SUPER TEAMS



Max Gerchambeau
N.C.



Sonic Super Teams est un jeu de course palpitant au rythme effréné. Choisissez votre équipe et jouez avec les personnages emblématiques de Sonic. Boostez votre équipe avec les anneaux dorés, et utilisez des pics pour piéger et ralentir vos adversaires. Soyez la première équipe à franchir la ligne d'arrivée pour gagner !

20' 2-4 7+



Sonic Super Teams est un jeu de course, avec les personnages de l'univers du jeu vidéo éponyme. Les petits retournements de situation sont très très fun. Les figurines chibis sont absolument mignonnes. Pas trop prise de tête, très drôle, c'est le jeu parfait pour passer un bon moment en famille.



TURBO KIDZ



Emmanuel Gauvain
Nikao, Rémy Tornior



Affrontez-vous dans des courses délirantes... à l'aveugle ! Dans Turbo Kidz, le pilote se couvre les yeux et doit tracer son parcours le plus vite possible en restant sur la piste. Son copilote le guide avec sa voix tout en bougeant son pouce comme un « joystick » afin d'éviter la sortie de route !

15' 2-6 7+



Après Zombie Kidz, Zombie Teenz et Flashback : Zombie Kidz, l'univers s'agrandit avec ce nouvel opus. Turbo Kidz est absolument génial. On a passé un vrai moment de rire, et découvrir toutes les pistes et les maîtriser demande de l'entraînement. Entre adultes ou avec les plus jeunes, vous avez là un jeu ultra fun et original, à essayer absolument.



FLASHBACK : ZOMBIE KIDZ

Marc-Antoine Doyon, Baptiste Derrez
L. de Châteaubourg, J. Mati, M. Verdu

Élu As d'Or 2023 dans la catégorie Enfant. Menez l'enquête dans l'univers de Zombie Kidz. Vivez l'histoire au travers des yeux des personnages. Cumulez tous les points de vue, découvrez des indices, élucidez des mystères, et répondez aux questions qui sont posées. Votre mission : changer le futur et déjouer les plans diaboliques des zombies !

- 30'
- 1 - 4
- 7+

Le but est de répondre à une série de questions, après avoir épié une scène figée dans le temps. On conseillera d'y jouer plutôt à 2 ou 3 joueurs maximum, avec un souci de lisibilité sur les cartes. Flashback est une bonne surprise, avec un concept innovant, que vous pouvez dès à présent essayer sur le site de l'éditeur, grâce à un scénario démo.



ZOMBIE KIDZ ÉVOLUTION

Annick Lobet
Nikao

Les zombies ont envahi ton école. Semant le chaos, ils sont bien décidés à saccager les moindres recoins. Tu ne peux pas laisser faire ça ! Avec tes amis, tu dois te charger de les repousser. Le jeu Zombie Kidz Évolution à la particularité de se transformer au fil des parties !

- 15'
- 2 - 4
- 7+



ZOMBIE TEENZ ÉVOLUTION

Annick Lobet
Nikao, Rémy Tornior

Des zombies sèment la pagaille dans toute la ville. Coopérez avec vos amis et trouvez 4 ingrédients pour préparer un antidote qui rendra leur forme humaine aux zombies ! Travaillez ensemble, chassez les zombies de la ville, fabriquez l'antidote, ouvrez des enveloppes et faites évoluer votre jeu !

- 20'
- 2 - 4
- 8+



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

ENFANT



KIDS CHRONICLES LA PROPHÉTIE DU VIEUX CHÊNE



David Cicurel, Benjamin Bouchard
Lehn, Marchwicki, Pych, Yuzepolska



Kids Chronicles est un jeu d'aventure et d'enquête, familial et coopératif, combinant un jeu de plateau à une application mobile. Chaque scénario propose une aventure unique. L'histoire se développe au fur et à mesure que vous collectez des objets et discutez avec les personnages que vous rencontrez en chemin. Chaque histoire terminée vous permet d'obtenir une Amulette. Une fois que vous les aurez récupérées toutes les quatre, vous pourrez affronter la menace finale et sauver la Forêt !

30' - 45'

1 - 4

7+



TOUT PUBLIC

KIDS CHRONICLES LA QUÊTE DES PIERRES DE LUNE



David Cicurel
C. Torncharoensri, W. Lee, M. Nesterova



Aux côtés de leur fidèle familier, les apprentis magiciens vont embarquer pour une quête afin de trouver les quatre Pierres de Lune. Pour atteindre leur but, ils auront à résoudre de nombreuses énigmes et aider les peuples du Royaume d'Été et de l'Empire de l'Hiver à surmonter leurs problèmes.

30' - 45'

1 - 4

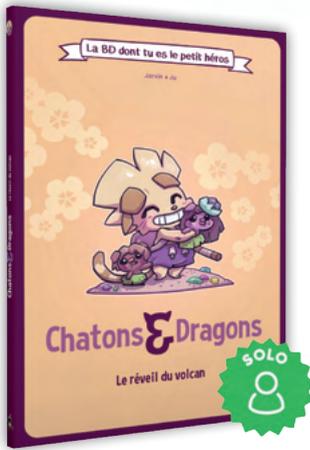
7+



Kids Chronicles réussit le pari de retranscrire dans l'univers des enfants la série des Chronicles of Crime en offrant une aventure adaptée et accessible. Un véritable travail d'adaptation, sans dénaturer le cœur du jeu de la gamme a été réalisé et le résultat est visible.



CHATONS ET DRAGONS LE RÉVEIL DU VOLCAN



Jarvin
Ju

Alors que Mo profite de ses vacances sur l'île de Tuba, Tuba le volcan se met à gronder. Le Dragon-Lave s'est réveillé ! Mo décide de partir à sa rencontre pour comprendre la raison de son courroux et sauver les habitants. Heureusement, petit lecteur, petite lectrice, il peut compter sur toi pour l'aider, car c'est toi le héros, l'héroïne !



LES PETITS ALCHEMISTES LA POTION DE PETITE TAILLE



Jarvin
Léon

Maître Cornélius, le magicien, est inquiet : il reste sans nouvelles de son ami lutin... Mais il peut compter sur ses apprentis ! Après avoir bu une potion de petite taille, ils partent à la recherche du disparu, dans la Cité Minuscule. Petit lecteur, petite lectrice, deviens Dina ou Lino le temps de cette aventure, car c'est toi l'héroïne, le héros !



TROUILLEVILLE



Johan Troïanowski
Johan Troïanowski

Un jeu de rôle pour toute la famille, où les monstres sont enfin les héros ! Choisissez votre personnage et partez explorer ce monde original ! Imaginez vos propres aventures et faites-les vivre à vos enfants, même si vous n'avez aucune connaissance du jeu de rôle. Vous pouvez choisir d'être guidé par l'auteur pour animer au mieux votre partie.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



SUR LE FIL

Juan Rodriguez, Julien Prothière
Jonathan Aucomte

20'

2-4

7+

Sur le fil est simple et addictif. Les joueurs passent de bons moments à être les plus agiles mais en étant tout de même stratèges. En effet, si les objectifs sont secrets, leur dos donne malgré tout une information importante : le nombre d'oiseaux nécessaire pour le selfie. Il est alors possible d'essayer d'embêter les autres en déplaçant leurs volatiles.

Vin d'Jeu



WOOL GANG

Jérôme Bodin
Pauline Berald

C'est la pagaille dans la vallée, les moutons n'en font qu'à leur tête. Utilisez au mieux les talents de chaque chien de berger pour reprendre le contrôle ! Une fois toutes les cartes Moutons jouées, choisissez quels chiens de berger vous voulez envoyer pour les récupérer. Attrapez 20 moutons et c'est gagné. Dans Wool Gang, interagissez avec les autres joueurs pour retourner les situations à votre avantage, mais anticipez les coups des autres pour ne pas vous faire avoir ! À vous de ruser et de sortir les crocs !

20'

2-5

8+



SIMILO LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

H.Hach, P.Zizzi, M.Chiacchiera
Naïade



- 10'
- 2-8
- 7+

Similo est un petit jeu de déduction rapide et fort sympathique. La tension à chaque décision et ce petit frisson quand on élimine des cartes... Ajoutons que les illustrations sont formidablement réussies et que chaque carte possède une ligne de texte qui présente son personnage, ce qui donne au jeu une touche instructive plutôt agréable.



ENFANT

TOUT PUBLIC

SIMILO : CONTES

H.Hach, P.Zizzi, M.Chiacchiera
Naïade



Dans Similo Contes, faites deviner aux autres joueurs un personnage de contes de fées parmi les 12 au centre de la table. Pour cela d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices.



- 10'
- 2-8
- 7+



INITIÉ

EXPERT



SIMILO : ANIMAUX

H.Hach, P.Zizzi, M.Chiacchiera
Naïade



Similo Animaux est un jeu de déduction coopératif dans lequel les joueurs doivent retrouver l'animal secret du narrateur à l'aide d'autres animaux. Similitudes, différences, à vous de deviner ce que le narrateur essaye de vous indiquer.



- 10'
- 2-8
- 7+

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



DIXIT DISNEY

Jean-Louis Roubira

Natalie Dombois



Dixit, le jeu de société onirique, rencontre le plus grand studio d'animation de l'histoire ! Découvrez une nouvelle édition avec 84 illustrations oniriques inspirées par les dessins animés et films d'animation de Disney et Pixar ! Ces cartes sont compatibles avec les jeux de l'univers Dixit : Stella, Odyssey, etc.

Plus j'y joue, plus j'adore. Les magnifiques illustrations Disney accentuent le plaisir ludique, les mots choisis pour les cartes pouvant évoquer l'émotion que la carte nous évoque ou une référence au dessin animé. Les possibilités semblent infinies tellement Disney fait partie de la culture Pop. Un jeu qui ravira les fans de l'univers Disney.



DOBBLÉ DISNEY 100 YEARS OF WONDER

Blanchot, Andreani, Gille-Naves, Polouchine
Zygomatic

Dans Dobble Disney - 100 Years of Wonder, retrouvez l'univers enchanteur de Disney et tentez de trouver les paires de personnages de Pixar et Disney.



CORTEX KIDS - ÉDITION DISNEY

Johan Benvenuto, Nicolas Bourgoin
Zygomatic



Ce jeu de réflexion rapide met à l'épreuve votre concentration, votre flexibilité et votre rapidité. Les joueurs tentent de résoudre les énigmes plus rapidement que leurs adversaires.





TIMELINE TWIST

Corey Konieczka, Frédéric Henry
Ludovic Sanson



20'

2-6

8+

Cette gamme apporte surtout un nouveau mode coopératif. La mise en place est rapide et la transmission des règles l'est également, comptez cinq minutes pour les deux. Le jeu propose une bonne rejouabilité car vous utiliserez 36 cartes par partie sur les 100 que contient la boîte. Les illustrations sont sympas et colorées. Un jeu à emporter partout.



TIMELINE TWIST POP CULTURE

Corey Konieczka, Frédéric Henry
Vainui de Castelbajac

Timeline Twist Pop Culture reprend le principe du célèbre jeu Timeline, mais cette fois-ci en coopération ! Variez les thématiques avec cette version 100 % culture geek !



20'

2-6

8+



TIMELINE ACCESS +

Frédéric Henry
Jérémie Fleury, Mikmak Studio, Gael Lannurien



15'

1-4

8+

Grâce à l'augmentation de la taille des cartes, les évènements et les cartes expériences personnelles, cette version Access+ de Timeline est particulièrement adaptée au public présentant des troubles cognitifs.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



LINE-IT



Tim Juretzki
Joey & Grumpy

Dans Line-it, vous devez réaliser une ligne croissante ou décroissante. À vous d'estimer s'il est temps de fermer votre ligne et d'empocher vos points ou d'attendre encore un peu pour remporter les cartes du jackpot.

20' 2-5 8+

Line-it fonctionne très bien, quel que soit le nombre de joueurs, avec des parties rapides et nerveuses où chaque joueur tentera de faire les meilleurs choix possibles entre pari, longue ligne et jackpot ! La rapidité des parties offrira toujours la possibilité de prendre sa revanche après une cuisante défaite !



RAINBOW



Mathias Spaan
Yvonne Tauss

Rainbow est un jeu de mémoire coloré dans lequel les joueurs essaient de poser le plus d'arcs-en-ciel possibles dans une rangée commune de cartes. Stratégie et sens de l'observation seront vos meilleurs atouts. Accessible aux daltoniens.



Rainbow c'est le jeu de cartes coloré pour jouer à deux joueurs. Les règles sont vite acquises et on se lance rapidement dans un premier duel. On dit bien dans un premier duel car ce jeu à un côté addictif, on ne veut pas rester sur une défaite, il faut vite relancer une partie. Rainbow c'est un petit jeu malin, tactique et très addictif !



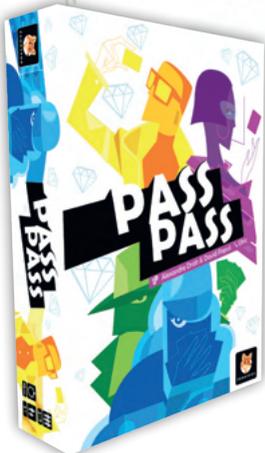
Chaque joueur voit la face de ses cartes, et le dos de celles de l'adversaire !



10'

2

7+



PASS PASS

Alexandre Droit, David Paput
Ulric



20' Pass Pass est un jeu de plis tactique et extrêmement malin. On a adoré nos parties à 4 et 5 joueurs. Pass Pass est un jeu de plis familial auquel on apprécie de jouer à chacune de nos parties. Son format, petite boîte, nous permet de le glisser facilement dans un sac pour les soirées jeux.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

MIND UP!



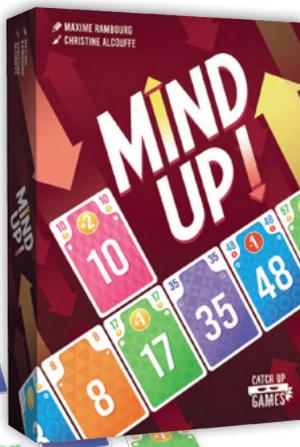
Maxime Rambour
Christine Alcouffe

Dans ce jeu de cartes aussi simple que malin, devinez les intentions de vos adversaires pour gagner la carte que vous convoitez au centre de la table : l'ordre des numéros joués secrètement par vous et vos adversaires détermine quelle carte chacun remporte !



Vin d'jeu

La subtilité de Mind Up! est que les cartes mises deviennent maintenant celles à acquérir ! Il faut donc bien réfléchir à celle que l'on joue puisqu'elle va être disponible pour tout le monde dès le prochain tour. Mind Up! est rapide, peu encombrant, très accessible et génère une bonne ambiance autour de la table.



CATCH UP
GAMES



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



SPLITO

Luc Rémond, Romaric Galonnier
Maud Chalmel

Splito est un jeu de cartes fun et rapide pour 3 à 8 joueurs, basé sur un principe de draft. À chaque tour, posez une carte entre vous et votre voisin de gauche... ou de droite ! Entraidez-vous pour remplir les objectifs, mais soyez le plus malin afin de ressortir seul vainqueur !

- 15' Coup de cœur pour ce petit jeu qui en a sous la boîte.
- 3-8 Les objectifs tournent, les alliances et les trahisons aussi. En plus, il est tout à fait possible d'influencer ses voisins ! Innovant, simple d'approche, les novices peuvent s'immerger entre des joueurs plus confirmés et même l'emporter. Une partie en appelle une autre, la marque des grands jeux.
- 8+



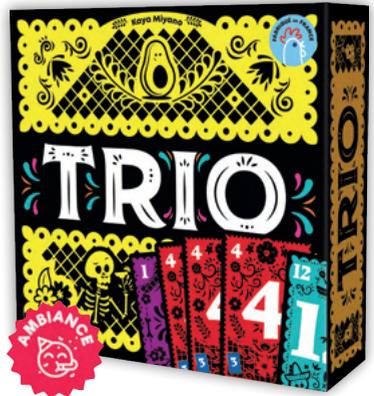
BLAM!



TRIO

Kaya Miyano
Laura Michaud

Trio est un jeu de collection où vous devez réunir 3 cartes de la même valeur à partir d'une pioche face cachée et des mains des autres joueurs ! Mais attention, vous ne pouvez demander que la carte la plus haute ou la plus basse de quelqu'un, et devez absolument éviter de dévoiler 2 cartes différentes !



15'

3-6

7+

Trio sort son épingle du jeu, il est d'une simplicité à toute épreuve et on se marre à tenter de se rappeler où se situent les cartes des autres. D'ailleurs, plus on est autour de la table et plus c'est marrant à jouer. L'argument de taille de Trio est qu'il est très accessible en termes de prix. Je craque également pour les graphismes à la sauce Dia de Muertos.



QUICKSHOT

Seiji Kanai
Pauline Détraz

Vous bouillez d'impatience : c'est votre premier battle royale ! Tout le monde s'apprête à en découdre... et dès que les hostilités seront lancées, il faudra adopter la meilleure stratégie pour l'emporter !

- 🕒 10'
 - 👤 3-7
 - 👤 10+
- Quickshot est un jeu minimaliste et malin. Au bout des 4 manches, soit vous êtes le leader, soit tout le monde est mort sauf vous. À chaque tour, vous jouez une carte et vous en appliquez les effets, mais uniquement si vous êtes le seul à avoir joué cette carte. À vous de deviner les cartes jouées par vos adversaires et d'être le plus malin pour survivre. J'adore !



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

SYNCR0

Thomas Favrelière
Raphaël Samakh

Coopérez sans parler pour vaincre tous les monstres. Communiquez par un geste le potentiel de vos cartes puis, à tour de rôle, placez une carte face cachée sur un monstre de votre choix. Enfin, révélez les cartes posées sur les monstres et découvrez si vos attaques étaient assez puissantes pour les battre.

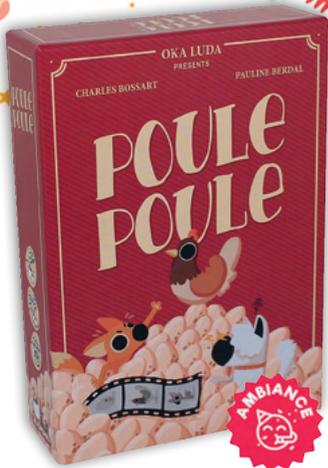
- 🕒 15'
- 👤 2-5
- 👤 10+



Syncro est un jeu qu'on aime garder dans son sac à dos pour le sortir en toutes occasions. Compact, facile à expliquer, avec un matériel simple, il est idéal pour des parties courtes mais aussi des sessions avec plus de challenge. Ajoutez à cela une sortie aléatoire des monstres et vous avez un petit jeu malin, avec une belle rejouabilité et un challenge relevé !



ENFANT



POULE POULE

Charles Bossart
Pauline Berdal

Les cartes s'empilent au centre de la table. Comptez les œufs non couvés, facile ! Un, deux... mais une poule arrive, elle couve un œuf, donc un de moins... Oh, un renard ! Il chasse la poule qui couve, l'œuf redevient disponible, un de plus !!! Cinq œufs disponibles, tapez vite sur la pile de cartes. Vous êtes embrouillés ? Tentez le coup de bluff !



TOUT PUBLIC

KAMI

N.C.
Pauline Berdal

Le principe de Kami est simple. Huit cartes en main, seule la dernière, si elle est posée, vous accordera des points. Seulement, vos adversaires ne se laisseront pas faire et tenteront de contrer vos offensives. Kami est librement inspiré du Goïta Shogi, jeu de cartes dérivé du Shogi, un jeu traditionnel japonais se rapprochant des échecs.



INITIÉ

EXPERT



GRAAL

Aurélien Filippi, Joan Bacheré
Aurélien Filippi

Graal est un jeu de défausse qui se joue en quatre manches, où vous incarnez un héros légendaire du cycle arthurien pour affronter vos adversaires et réaliser les quêtes qui vous mèneront au tournoi final... à moins que vous ne soyez le plus chanceux et ramenez le Graal avant tous les autres !





RIP



Alexandre Droit
Julien Monier

- 15'
- 2-5
- 10+

RIP est un jeu de cartes, de majorité, de collection, stratégique, malin qui tient dans une petite boîte et qui mettra de l'ambiance autour de la table. La mise en place rapide et les règles se transmettent en moins de 5 minutes. Il y a aussi une part de bluff et d'inconnu. Le jeu est évolutif en termes de difficulté, différents modes sont proposés.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

LA MARCHÉ DU CRABE



Julien Prothière
Arthur de Pins

Dans ce jeu de déduction coopérative immersif et malin, commencez par constituer une plage avec des cartes objets qui jonchent le sable et l'océan. Déplacez vos crabes pour les fouiller et libérer vos amis, mais attention, des ennemis peuvent s'y cacher. Pour gagner, communiquez mais sans parler : vous êtes un crabe !

- 15'
- 2
- 8+

Ce n'est pas courant de trouver un jeu à deux en coopération. Tout repose sur la sagacité et la confiance en l'autre. Ce qui est incroyable, c'est qu'une fois le jeu de base bien rodé vous pourrez vous lancer dans la partie aventure du jeu avec ses onze scénarios qui vont vous donner de la jouabilité, une belle addiction et du fil à retordre.



DISTRICT NOIR

Nao Shimamura, Nobutake Dogen
Vincent Roché



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



15'

2

10+

Ne perdez pas une seconde, ajoutez ce bijou dans votre panier. Un jeu 2 joueurs, très rapide, mêlant Bluff et Stop ou Encore. Des stratégies différentes, des chatouilles dans le ventre à chaque tour de jeu, ce jeu est une pépite ludique. On enchaîne les parties, tellement elles sont nerveuses, uniques et palpitantes. District Noir, c'est mon coup de cœur 2 joueurs de l'année.



LES TOITS DE PARIS

Ludovic Maublanc, Christine Alcouffe
Christine Alcouffe



Un jeu de majorité, basé sur une mécanique de stop ou encore stratégique. Dérobez les plus beaux butins que vous dévoilez sur le plateau mais sachez vous arrêter à temps pour ne pas vous faire attraper par l'inspecteur, tout en prenant soin de déclencher des alarmes chez vos adversaires, qui vont aussi se servir dans le butin.

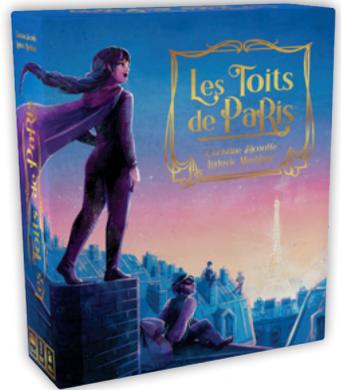
25'

2-4

10+



Les Toits de Paris est un jeu de collection avec une mécanique de stop ou encore. Les cartes sont joliment illustrées et de bonne facture. Le jeu est fluide et dynamique. C'est un petit jeu familial fun et rapide, qui allie prise de risque et une pointe de stratégie ; et en plus à ce prix là ce n'est pas du vol !





ELAWA

Corentin Lebrat, Johannes Goupy
Elsa Roman

Autour du feu, choisissez les femmes et les hommes préhistoriques qui se joindront à vous. Outils, huttes et réserves vous seront aussi très utiles. Chaque choix vous donnera accès à des ressources indispensables au développement de votre tribu. Si vos associations sont judicieuses, votre position de chef ou cheffe deviendra indiscutable !

20'

2-4

8+



SEA SALT & PAPER

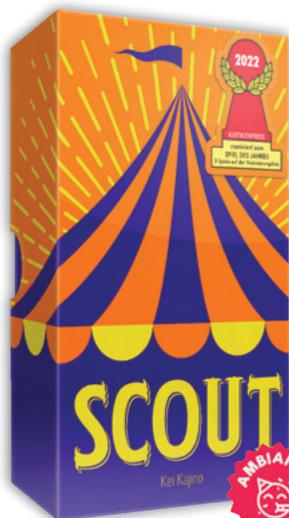
Bruno Cathala, Théo Rivière
Pierre-Yves Gallard, Lucien Derainne

Sea Salt & Paper est un jeu de cartes basé sur la mécanique du stop-ou-encore. Constituez votre main, jouez vos effets, prenez l'initiative de stopper la manche. Pour tenter d'optimiser vos points, osez-vous accorder aux autres un dernier tour ? Pour aller plus loin, profitez de nouvelles cartes grâce à l'extension Sea Salt & Paper : Extra Salt !

30'

2-4

8+



SCOUT

Kei Kajino
Rie Komatsuzaki, Jun Sazaki

Vous venez d'être nommé directeur de cirque ! Votre mission : concocter le meilleur spectacle ! Pour cela, n'hésitez bien sûr pas à combler les lacunes de votre troupe en tentant de recruter des membres des troupes adverses ! Saurez-vous faire les bons choix dans ce jeu de cartes effréné et ultra malin ?

20'

2-5

9+



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

ENFANT



HIT !

Reiner Knizia
Vincent Burger

Hit ! est un jeu de stop-ou-encore dans lequel vous devez piocher des cartes pour obtenir des points de victoire. Sachez vous arrêter au bon moment... ou vous risquez de perdre tous vos gains ! Le vainqueur sera le joueur qui aura le plus de points lorsque la pioche sera épuisée.

20'

2-5

8+



TOUT PUBLIC

KORSAR

Reiner Knizia
Vincent Burger

Le XVIIème siècle. Les mers regorgent de galions qui reviennent du Nouveau Monde chargés d'or et de richesses ! Un vrai bonheur pour les pirates. Dans Korsar, chaque joueur contrôle à la fois ces galions remplis d'or... et des pirates sanguinaires. Faites rentrer vos galions à bon port sans attirer l'attention de vos adversaires, et attaquez leurs navires pour vous emparer de leur butin. À l'abordage !

35'

2-8

10+



INITIÉ

EXPERT



ZERO

Reiner Knizia
Vincent Burger

Ce jeu mêlant tactique, bluff et observation offre des parties rapides et tendues où la pression va crescendo au fur et à mesure que les joueurs se rapprochent de la combinaison suprême : ZERO. Votre but est de marquer un minimum de points. Débutez avec 9 cartes, échangez-les avec celles du centre de la table ou passez. Tentez d'avoir 5 cartes du même chiffre et 5 cartes de la même couleur pour faire ZERO !

20'

2-5

8+



30

MANTIS



Ken Gruhl, Jeremy Posner
Matthew Inman



10'



2-6



7+

Ce jeu d'ambiance est rapide à installer avec des règles simples et très accessibles. Les tours de jeu sont rapides tout comme la durée d'une partie. Très addictif, les parties s'enchaînent facilement. La team d'Exploding Kittens nous propose un jeu dynamique, interactif, qui devrait réunir un grand nombre de joueurs aussi bien débutants que confirmés.



Paradoxe Temporel

EXPLODING
KITTENS



EXPLODING KITTENS ZOMBIE KITTENS



Matthew Inman, Elan Lee, Shane Small
Matthew Inman

Dans cette version du jeu culte Exploding Kittens, si vous tirez un chaton explosif et disposez d'un chaton zombie, remettez la carte mortelle dans la pioche, continuez à jouer, et ramenez un autre joueur d'entre les morts ! Jouable avec ou sans les autres boîtes de la gamme.



15'



2-5



7+



EXPLODING KITTENS BIEN VS MAL



Matthew Inman, Elan Lee, Shane Small
Matthew Inman



Cette version d'Exploding Kittens propose de nouvelles cartes et un nouveau gameplay apocalyptique basés sur la série animée Exploding Kittens de Netflix, qui sera diffusée prochainement.



15'



2-5



7+

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

ENFANT



TAPE L'ÉTAPE

Cusset, Dehais, Gaubert
Studio Chaperché

Découvrez Tape l'étape, un jeu de cartes unique sur le thème d'une course cycliste. La course se déroule en une succession d'étapes avec chacune sa spécificité (montagne, plaine, contre-la-montre, descente et même la voiture-balai !). Débarrassez-vous de vos cartes et tentez de prendre la tête du classement !

20' - 55' 2-6 7+

LES ÉDITIONS
TROISIÈME
DEGRÉ



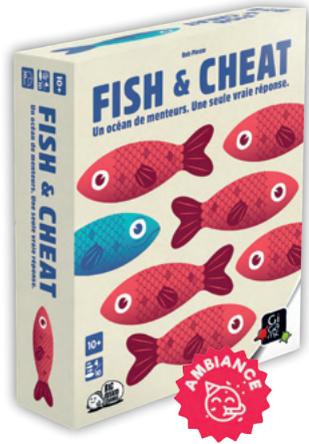
TOUT PUBLIC

FISH & CHEAT

Rob Piesse
Robin Sowden Garcia

Fish and Cheat est un jeu de bluff à rôles cachés. Les joueurs vont se succéder au rôle de celui qui pose une question sur un fait insolite drôle. Votre but est alors de découvrir la seule bonne réponse parmi les mensonges des autres joueurs. Et au tour suivant, c'est sûrement vous qui devrez inventer une réponse improbable pour embobiner le lecteur de la question !

30' 4-10 10+



INITIÉ

EXPERT



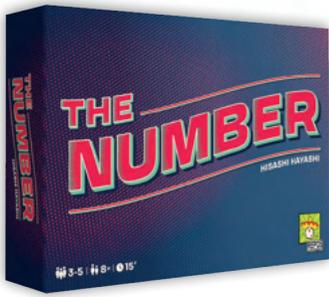
FAUX CULTÉ

Harrison Delcros, Marion Delcros
Harrison Delcros

Un jeu d'ambiance qui contient 220 critiques spectateurs improbables sur des films tellement cultes que vous les connaissez, même sans les avoir vus ! À tour de rôle, chacun pioche une carte et déclame le commentaire avec le ton qui convient. Le premier qui devine le titre du film remporte la carte. À la fin de la partie, le joueur qui a remporté le plus de cartes remporte la partie.

20' 2-42 14+





THE NUMBER

Hisashi Hayashi
Repos Production



Ce jeu d'ambiance est simple et tactique. À chaque tour, les joueurs écrivent un nombre à trois chiffres sur leur tablette, puis ils sont révélés en même temps. Écrire un grand nombre rapporte plus de points, mais si vous avez un chiffre en commun avec l'un des nombres plus petits révélés, vous ne marquez aucun point !

15'

3-5

8+

Derrière un matériel minimaliste parfaitement adapté au jeu, The Number devient rapidement addictif. Les parties courtes militent pour relancer sans attendre une nouvelle partie et tenter de battre son score précédent et ses adversaires. Typiquement, le jeu qui trouvera sa place dans toutes les valises et qui pourra être joué partout sans difficulté.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

SKULL

Hervé Marly
Tom Vuarchex

Skull est un jeu de bluff et de prise de risques. Chaque joueur dispose d'un set de 4 disques. À chaque tour, le joueur doit décider de poser un disque face cachée sur son tapis ou de lancer un dé en annonçant le nombre de disques qu'il pense pouvoir retourner parmi tous les adversaires... sans tomber sur un crâne !

15' - 45'

3-6

10+



Jeu de bluff rapide à comprendre et à jouer. Matériel minimaliste mais agréable. Facile à transporter. Le petit jeu parfait...



ENFANT



CHAMPIONS!



Frank Crittin, Grégoire Largey, Sébastien Pauchon
Repos Production

Champions! est un jeu d'ambiance dans lequel vous devrez voter pour la personnalité qui gagnera les duels les plus fous et improbables. Qui de Frankenstein ou de votre Mamie compte sur ses doigts ? Et qui, entre Beyoncé et Dark Vador, mange ses kiwis avec la peau ?



30'



3-8



10+



TOUT PUBLIC

FUN FACT



Kasper Lapp
N.C.

Ce jeu d'ambiance simple et amusant vous promet des fous rires et des anecdotes insolites sur vos proches...et sur vous-même ! C'est également le jeu idéal pour apprendre à se connaître dans une atmosphère bienveillante. Avec Fun Facts, vous n'êtes jamais à l'abri d'une surprise. Savez-vous réellement combien d'histoires d'amour votre grand-père a vécues ?



30'



4-8



8+



INITIÉ

EXPERT



SO CLOVER!



François Romain
Repos Production

Essayez de comprendre les indices des autres pour gagner le jeu ! Obtenez des mots-clés et écrivez secrètement leurs caractéristiques communes sur votre tableau-trèfle : ce sont vos indices. Ensuite, discutez tous ensemble pour essayer de trouver les mots-clés de chaque joueur.



30'



3-6



10+





JUST ONE



Bruno Sautter, Ludovic Roudy
Éric Azagury, Florian Poulet

20'

3-7

8+

Un jeu d'ambiance coopératif. Le but du jeu: trouver un maximum de mots. Un jeu très accessible, rapide, simple, sympathique. Un coup de cœur ! De plus les feutres sont très lisibles ce qui est agréable et souvent reproché à d'autres jeux.



ENFANT

TOUT PUBLIC

TOP TEN



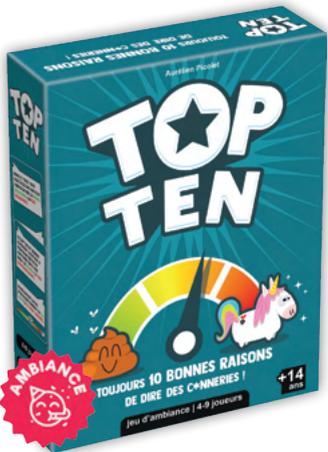
Aurélien Picolet
Cocktail Games

Top Ten, un jeu coopératif et de communication drôle et innovant. Répondez tous à l'un des thèmes (drôles ou étonnants) en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, l'un de vous tente de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !

30'

4-9

14+



Top Ten est une évidence ! Il fonctionne spontanément, sans que les joueurs autour de la table ne soient particulièrement « théâtraux » ou « extravertis ». Ce jeu est un « Party-Game » incontournable et jubilatoire. Les parties s'enchaînent de manière compulsive. Le matériel agréable et burlesque renforce l'impression général d'un concept simple mais loufoque.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



SUPER MEGA LUCKY BOX

Phil Walker-Harding

Cocktail Games



20' Quand le bingo rencontre le Flip & Write, ça donne un mélange étonnamment efficace et addictif ! Un jeu qui fait couiner, se plaindre et jubiler, dans l'ordre que vous voulez suivant les sorties de cartes plus ou moins favorables. On a envie d'enchaîner les parties pour essayer de faire encore mieux. Super Mega Lucky Box, c'est Super Mega bien !



PAQUET DE CHIPS

Mathieu Aubert, Theo Riviere

Hervine

Un jeu d'ambiance dans lequel, à chaque manche, vous pariez sur les chips qui seront piochées. Choisissez les bonnes cartes, car certaines vous feront gagner des points... Et d'autres en perdre.

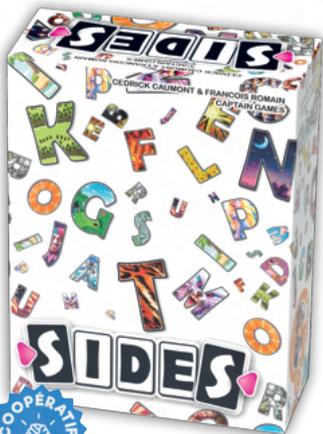


Mixlore



Parfait pour l'apéro, découvrez Paquet de Chips ! Doté d'un packaging qu'on a absolument envie de prendre dans les mains, le jeu propose une mécanique de paris et de Bingo. Piochez des chips directement dans le paquet, choisissez les bonnes missions, et croisez les doigts pour que les bonnes couleurs de chips soient piochées ! Comme dans un bingo, on a le cœur qui palpite en attendant la couleur qui nous fera gagner ou tout perdre. Un jeu qui donne la patate.





SIDES

Cédric Caumont, François Romain
Cédric Caumont

Faites chauffer vos méninges et réfléchissez bien à vos choix ! L'objectif du jeu est simple, faire découvrir aux deux enquêteurs de la manche un mot. Pour y arriver, les autres joueurs, les témoins, communiquent des indices qui doivent commencer par une des lettres qui se trouve aux deux extrémités de la ligne de Cartes-lettres.

45'

2-9

10+



ENFANT

À LA MANIÈRE D'ARCIMBOLDO

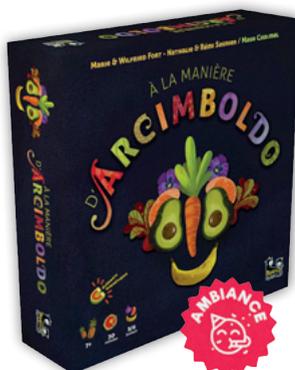
N.Saunier, R.Saunier, M.Fort, W.Fort
Maud Chalmel

Arcimboldo et ses élèves doivent chacun créer une « œuvre » à l'aide des éléments magnétiques, fruits, légumes, fleurs et céréales. Ils devront réaliser la meilleure interprétation d'un titre, composé d'un mot et d'un complément, sans contrainte de temps, puis voter pour leur composition préférée.

20'

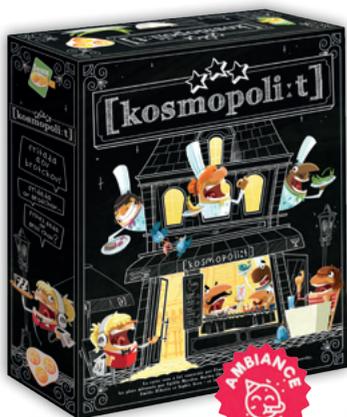
3-6

7+



TOUT PUBLIC

INITIÉ



[KOSMOPOLI:T]

Florent Toscano, Julien Prothière
Stéphane Escapa

Bienvenue dans le restaurant le plus cosmopolite du monde ! Ici, les clients du monde entier viennent pour commander des plats dans des langues dont vous n'aviez jamais entendu parler, que vous n'imaginiez pas entendre et encore moins devoir pratiquer ! Un jeu coopératif, évolutif, rapide et tellement immersif !

6'

4-8

10+



EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



DEFIFOO



Olivier Finet
Alexis Migdalski, Zongoh

Cette année, Défifoo fête son 25ème anniversaire ! À l'occasion de cette date emblématique, ce grand classique du jeu d'ambiance se réinvente pour répondre aux attentes des nouveaux joueurs. Le principe du jeu reste le même : deux équipes s'affrontent au travers de 150 défis loufoques pendant que la troisième arbitre. Une multitude d'objets tels que dés, puces, toupies, mètre-ruban, cartes, papier, crayons... permet de relever des défis délirants encore plus marrants ! La première équipe qui remporte 7 défis gagne la partie !

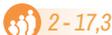


PERSONNE N'A TESTÉ CE TRUC ?



Chris Cieslik
Cupcakes

Alea disjoncta est ! Oui, on sait, cela ne veut RIEN dire, mais ça décrit parfaitement ce qui vous attend. Car, dans cette innocente boîte, réside le chaos à l'état pur. Allez savoir : peut-être allez-vous gagner parce que vous êtes de petite taille, ou perdre parce qu'un dragon vous a dévoré... Mais quoi qu'il arrive, ne désespérez pas : vous aurez votre revanche à la prochaine partie !





TTMC 2

Les Éditions de Base
Vincent Burger



Le but : être le premier à parcourir le plateau en répondant aux questions posées en s'auto-évaluant de 1 à 10 sur un sujet. À chaque note d'un sujet correspond une question, plus ou moins complexe : plus la note choisie est élevée, plus la question est pointue. La réponse est bonne ? Avancez d'autant de cases que son niveau !

42' à 97'

2-16

14+



Paradoxe Temporel

Ce jeu d'ambiance est un party game aux règles simples. Mise en place ultra rapide, il ne vous restera plus qu'à trouver vos pions avec ce que vous avez sous la main. Une boîte de voyage se trouve dans la boîte de jeu et ça c'est génial, 2 jeux en 1. Efficace, TTMC2 saura animer vos soirées ludiques avec succès avec votre participation bien entendue.



FAUNA



Friedemann Friese
Peter Braun, Alexander Jung, Volker Maas

Connaissez-vous la longueur de la queue de l'ocelot ? Et l'habitat du cygne noir ? Avec 360 animaux répartis sur tout le globe, il faudrait une mémoire d'éléphant pour pouvoir répondre parfaitement à toutes les questions. Ayez du flair, soyez malin comme un singe, car à Fauna, on peut aussi gagner des points avec une réponse approximative.



Fauna crée un vrai moment de divertissement, mêlant culture et bonne humeur. Les discussions sont drôles et souvent à côté de la plaque. Les révélations représentent un moment savoureux et étonnant. Le système de jeu est malin. Ne passez surtout pas à côté de ce mixte intelligent entre jeu d'ambiance et jeu culturel.

45' - 60'

2-6

10+



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



VERS L'INFINI MAIS PAS AU-DELÀ



Darrell Cannon
Sam Ailey



Tentez de remporter le plus de points en répondant à des questions insolites sur tous les sujets et dont la réponse est forcément un nombre. Allez au plus proche de la réponse sans jamais la dépasser et sachez aussi quitter le vaisseau au bon moment si vous n'avez pas confiance en votre Capitaine pour marquer le plus de points !

Le matériel, vraiment original, ajoute une petite plus-value au jeu : quel plaisir de piloter le vaisseau et d'avoir des coéquipiers qui ont confiance en vous. Et quelle déception quand quelqu'un quitte le navire parce que notre estimation semble mauvaise ! Autour de la table, on bluffe, on trahit, on discute, mais surtout, on rigole.



CONNECTO



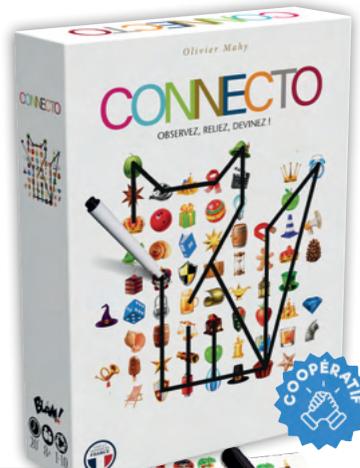
Olivier Mahy
N.C.



Retrouvez et reliez sur votre plateau les icônes de la carte Énigme et soyez le plus rapide à deviner ce que vous dessinez ! Avec ses 184 défis amusants et ses 4 modes de jeu, Connecto offre des challenges variés et la possibilité de réunir jusqu'à 10 joueurs. Inclut 4 modes de jeux : compétitif, coopératif, en équipe, solo.



C'est un jeu dynamique, rapide et d'ambiance. Les premières fois seront un peu compliquées, mais une fois que vous avez retenu la place des icônes, le jeu s'accélère. Et des images mystères se retrouvent encore plus mystérieuses ! Pour être le gagnant, il faut être le premier et faire la proposition avant d'avoir relié toutes les icônes !





CHAKRA



Luka Krleža
Claire Conan

Chakra est un jeu de placement et d'optimisation à l'ambiance zen. Récupérez des gemmes pour trouver l'harmonie, faites-les circuler dans votre corps afin d'aligner vos chakras et prenez garde à ne pas vous laisser perturber par les énergies négatives ! Le joueur le plus serein remportera la partie !

Chakra est d'abord un bijou esthétique. Très spontané et simple d'accès, il permet des réflexions légères en recherchant toujours l'optimisation de chaque tour de jeu. Chakra offre une expérience originale, zen et harmonieuse



BLAM!



30'

2-4

8+



KARMA DICE



Julien Sentis, Anaïs Raynaud
Meven Chartier

Maîtrisez l'art du lancer de dé pour atteindre le Nirvana. Pour obtenir le meilleur Karma, lancez vos dés avec stratégie et anticipation. L'ajout de vos dés Chakra vous aidera à devenir plus fort, mais attention à garder votre zénitude !

30'

2-4

8+



Karma Dice est un jeu de dés rapide qui mêle prise de risques, stop ou encore, un brin de stratégie et une pincée de chance. Un petit jeu sans prise de tête, des règles simples pour des parties rapides (15 à 20 minutes), une tension savoureuse propice aux fous rires, le tout dans une petite boîte qui se transporte partout : c'est tout ce qu'on aime !



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

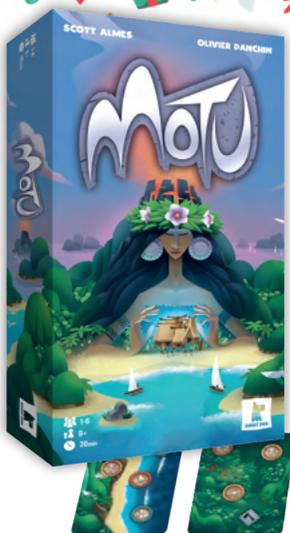
INITIÉ

EXPERT

MOTU



Scott Almes
Olivier Danchin



Motu est un jeu à la mécanique simple, qui allie stratégie et optimisation, dans le placement des cartes et des choix des objectifs pour marquer les points au moment le plus approprié.



MYRIADES



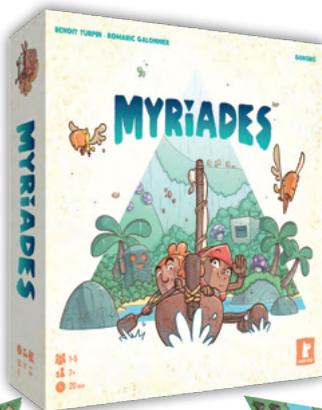
Benoit Turpin, Romaric Galonnier
Gorobei



Myriades est un jeu compétitif de logique, de rapidité et d'observation. L'objectif est de former une île qui contient exactement les éléments demandés par la carte de la manche. Le premier joueur avec 5 cartes gagne la partie. Attention, plus on gagne de cartes plus on utilise de tuiles et plus c'est difficile !



Myriades est un jeu fun, malin et nerveux. Un jeu d'observation et de rapidité intense où il vous faudra retrouver le bon nombre de dessins manche après manche sur 3 puis 4, puis 5 triangles qu'il faudra manipuler dans tous les sens. Un jeu qui nous bluffe par son algorithme optimisé qui offre toujours une solution peu importe le nombre de tuiles en jeu.





CELESTIA



Aaron Weissblum
Gaétan Noir

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



30'



2-6



8+



Celestia représente une valeur sûre à condition de ne pas être allergique à la chance, bien présente, et d'accepter de se laisser porter. Un jeu simple, familial, souvent drôle et parfois stratégique. Un voyage léger qui ne manque pas d'intérêt, beau et très agréable.



BLAM!



NAUTILUS ISLAND



Théo Rivière, Johannes Goupy
Clément Masson

Dans ce jeu de collection malin, vous incarnez des naufragés sur une île mystérieuse. Après une tempête, vous tombez sur un sous-marin échoué : le Nautilus. Vous devrez en explorer les différents recoins pour récupérer le plus d'objets afin d'assurer votre survie et remettre en état le sous-marin pour quitter l'île avant les autres.



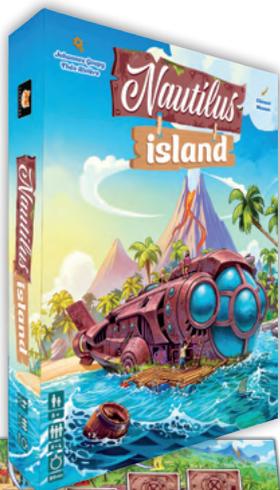
20'



2-4



8+



Les jeux de collection, c'est mon dada ! Alors forcément, avec un thème aussi chouette et une mécanique qui a déjà fait ses preuves avec moi, je signe ! Au programme, exploration du Nautilus à la recherche de trésors. Des interactions fortes, du rire autour de la table, un moment vraiment chouette !



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

ENFANT



CARTZZLE

F.Toscano, D.Boniffacy, J.Rodriguez
Différents artistes

Cartzzle est une gamme de jeu qui réinvente le puzzle. En solo ou en multijoueur selon les opus, superposez et disposez vos cartes dans tous les sens pour recomposer l'image originelle. Puis refaites-la en relevant les défis, afin de résoudre les mystères de l'oeuvre. Au verso, découvrez une autre oeuvre secrète et encore de nouveaux défis. Une invitation inédite, qui mêle observation et délicatesse.

30'

1-4

8+



TOUT PUBLIC

DIFERENCIO

Aymeric Duperray, Victor Saumont
Pauline Detraz, Naïade

Diferencio est jeu de mémoire et de discrimination visuelle pour toute la famille, dans lequel un joueur ou une joueuse va retirer discrètement une carte du plateau en la remplaçant par une carte de sa main. Les autres joueur. euse.s autour de la table ouvrent alors les yeux et tentent de trouver où le décor a été modifié.

15'

1-6

7+



INITIÉ

EXPERT



FOXY

David Spada
Stefano Tartarotti

Au cours de 20 tours, correspondant chacun à une carte révélée, les joueurs devront : observer les animaux de la carte et estimer combien d'animaux, du même type que ceux présents sur la carte, ont déjà été vus depuis le début. Plus l'estimation est proche de la valeur exacte, plus on gagne de points. Mais estimez trop haut et vous ne gagnerez rien !

15'

1-5

1+



44

ENQUÊTES EXPRESS

Antonin Boccard

Eliot Trouttet, Claire Conan, Audrey Vellard

Enquêtes Express est un jeu d'investigation accessible, rapide et fun ! Lors d'une enquête, chaque joueur n'est autorisé à consulter qu'une partie des indices. C'est donc uniquement en partageant et en recoupant toutes leurs infos que les joueurs peuvent ensemble démêler l'intrigue.

Le jeu est très plaisant, familial, et bien illustré. Les parties sont rapides et immersives. Les enquêtes fonctionnent très bien, une fois effectuées vous pourrez toujours y rejouer en choisissant une autre couleur interdite pour accéder à un nouvel angle d'enquête. Du point de vue de la narration, Blam ! possède une solide expérience. Une belle réussite !



REVELIO

Dave Neale

M. Ivanova, A. Kvasovarov, O. Yurkov, S. Pikul

Revelio est un jeu d'imagination et de déduction dans lequel vous incarnez des personnages de différents horizons, et tentez de découvrir l'identité des autres joueurs, mais sans trop vous dévoiler, pour avoir le plus de points de victoire et remporter la partie !



Ce jeu de déduction est superbement illustré. Choisissez une thématique, récupérez un métier et un secret et posez des questions aux autres. Pour répondre, incarnez votre personnage. La subtilité est importante : donnez des indices simples pour qu'on vous retrouve, mais pas trop, car si tout le monde vous trouve, c'est perdu ! C'est très drôle d'inventer des réponses et de créer le doute autour de la table.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

STRATUS

Paul-Henri Argiot, Cyril Blondel
Julie Gruet

Stratus est un jeu de déduction et d'association d'idées. Chaque plateau énigme présente une devinette et des mots. Votre mission : trouvez la réponse à la devinette ! Pour cela, il faut repérer des groupes de 4 mots ET le mot-clé qui les réunit ! Chaque groupe est ensuite caché par un nuage polyomino et le mot-clé associé par un petit nuage. Une fois tous les mots recouverts, il faut relire uniquement les mots-clés trouvés : ils forment un rébus de 7 mots, souvent humoristique, qui est la réponse à la devinette !

ENFANT

TOUT PUBLIC

éditions
**FLIP
FLVP**

15' 1+ 10+



NIMBUS

Paul-Henri Argiot, Cyril Blondel
Julie Gruet

Nimbus est un jeu de déduction et d'association d'idées. Chaque plateau énigme présente des illustrations qu'il faudra regrouper par catégories et cacher sous des nuages. Une fois tous les nuages posés, retrouvez les mots mystère grâce aux dessins encore visibles... qui forment des lettres !

15'

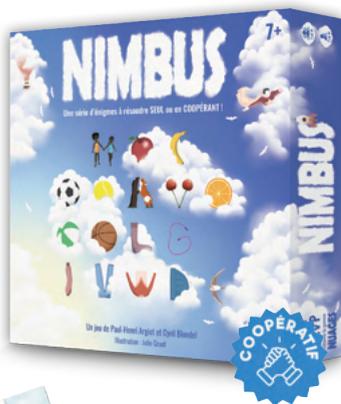
1+

7+



Le principe : faire des associations afin d'exclure des groupes de dessins similaires, jusqu'à ne conserver que les dessins qui permettront de déduire la réponse à la grille. C'est un plaisir avec les enfants qui s'amuse à trouver des ressemblances entre les dessins et s'émerveillent de trouver la bonne réponse en combinant les dernières lettres visibles.

éditions
**FLIP
FLVP**



MOT MALIN

Gregory Grard
Simon Douchy

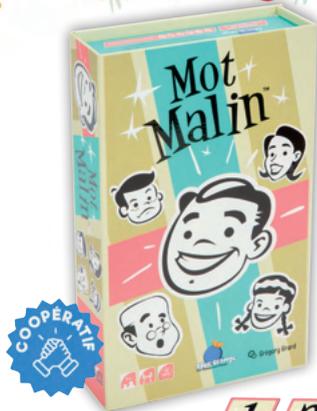


Quel lien trouverez-vous entre Ours et Docteur pour que vos coéquipiers trouvent vos coordonnées ? Vous avez trouvé ? Alors, annoncez votre mot-indice et espérez que l'équipe trouve le lien et les coordonnées de votre indice ! L'idéal serait de trouver toutes les coordonnées de chacune des associations possibles. Serez-vous capable de faire le maximum ?

10'

2-6

7+



Vous avez ici l'un des jeux que je sors le plus lors de mes soirées. Pas de tour de jeu, dès qu'on a une idée, on la propose ! Et qu'est-ce que c'est génial de trouver des associations d'idées, et de deviner celles des autres. En moins de 10 minutes, avec la famille et les amis, Mot Malin c'est LE jeu qui anime toutes mes soirées.



PHANTOM INK

Mary Flanagan, Max Seidman
Spring Yu



Phantom Ink est un jeu de déduction de mots en équipe subtil et au thème original ! Incarne un médium ou un fantôme et tentez de faire gagner votre équipe en retrouvant tous ensemble le mot secret.

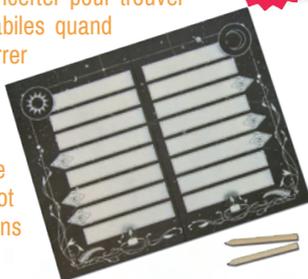
15'

4-8

10+



Phantom Ink est un excellent jeu d'ambiance et de déduction. Un de ceux qui arrive à créer une émulation autour d'une table. Si la communication est indirecte avec le fantôme, l'équipe devra elle se concerter pour trouver les questions les plus habiles quand on sent l'étau se resserrer autour du mot mystère. Lors de certaines manches, l'équipe peut demander une lettre supplémentaire dans le mot de leur choix, souvent dans les mots adverses.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

PERFECT WORDS



Paul-Henri Argiot
Christine Alcouffe



Perfect Words est un jeu d'association d'idées coopératif. Tout d'abord, les joueurs créent une grille de mots fléchés ensemble. Lorsque celle-ci est terminée, ils vont noter leurs idées sur une fiche pour chaque association fléchée. Le but est d'avoir les mêmes mots inscrits pour marquer le plus de points.



Avec ses trois moments de jeu distincts et très différents compris dans une vingtaine de minutes, Perfect Words surprend.

Il propose une expérience à la fois solitaire et interactive, légère et sérieuse, ainsi que calme et enjouée.

Ses paradoxes le rendent bien plus profond et intéressant qu'il en a l'air. C'est un jeu très grand public, rapide et addictif.

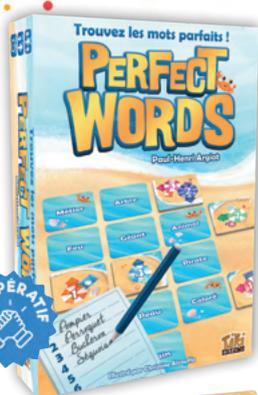


Tiki
EDITIONS



ENFANT

TOUT PUBLIC



LUCKY NUMBERS



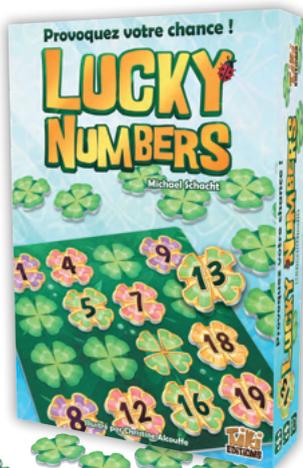
Michael Schacht
Christine Alcouffe



À la croisée des chemins d'un Sudoku et d'un loto, Lucky Numbers est un jeu où vous pourrez provoquer votre chance ! Votre but est d'être le premier à remplir votre jardin de trèfles. Mais vous devez respecter à tout moment LA règle : que chaque ligne et chaque colonne de votre grille soient toujours classées en ordre croissant.



Un jeu de chance, de réflexion et d'optimisation, super rapide. Règles du jeu en 5 secondes d'explications : être le premier à remplir les lignes et colonnes en ordre croissant. Mais attention aux autres joueurs, il suffit d'un trèfle bien pioché pour mettre fin à la partie. Les parties s'enchaînent les unes après les autres. Je recommande trèflement !



INITIÉ

EXPERT



Tiki
EDITIONS



NEXT STATION : LONDON

Matthew Dunstan
Maxime Morin



25'



1-4



8+

Ce petit jeu restera gravé dans nos cœurs de joueurs. Il est addictif : si on veut battre ses adversaires, on tentera aussi de battre son propre score ! Les manches ne comportent pas toutes le même nombre de tours. Ainsi il faudra souvent tout donner très rapidement ! Un excellent petit jeu qui part directement dans nos bagages pour nos futures vacances.



ENFANT

TOUT PUBLIC

NEXT STATION : TOKYO

Matthew Dunstan
Maxime Morin



25'



1-4



8+



Next Station Tokyo s'accorde vraiment à être unique avec un gameplay identique mais des règles qui renouvellent le jeu. C'est fun, rapide, on asticote les copains qui ne s'en sortent pas, on tente de pulvériser son record, on râle et surtout on s'amuse énormément. Next Station Tokyo est une belle réussite ludique car il n'est pas toujours évident de faire une suite et pourtant c'est gagné.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



TRIQUETA



Stefan Dorra, Ralf zur Linde
Annika Heller



30'



2-5



8+

Ce jeu de collection et de stop ou encore est tactique, malin et accessible. Côté matériel, nous avons de jolies pièces en bois agréables à manipuler. On aime beaucoup les illustrations qui apportent un côté zen au jeu. Triqueta est un jeu que l'on apprécie sortir pour des parties rapides. On aime son côté tactique et malin où il faudra optimiser chacun de nos tours de jeu pour tenter de réaliser des triquetas parfaits.



KAMISADO



Peter Burley
Stephen Tolley

Le but de ce jeu tactique est d'atteindre la ligne adverse. Avancer autant que vous voulez vers l'avant, la couleur de la case d'arrivée de votre tour désigne la couleur de la tour que votre adversaire devra jouer au prochain coup. Quatre niveaux de jeu permettent d'adapter la difficulté et offrent des heures de plaisir.



20'



2



10+



Ce jeu abstrait est malin. Les couleurs, c'est le cœur du jeu, elles sont les contraintes des déplacements. Si je déplace ma tour sur une case jaune, l'adversaire sera obligé de bouger sa tour jaune... Comme souvent avec les jeux abstrait, ce ne sont pas les règles qui sont compliquées, mais la courbe d'apprentissage pour devenir un bon joueur.





QAWALE



Didier Lenain-Bragard, Romain Froger
Gigamic

Qawale est un jeu de logique abstrait pour 2 joueurs. À tour de rôle, les joueurs vont poser un galet sur une pile avant de l'égrener galet par galet. Ce qui donnera l'opportunité de recouvrir les galets adverses. Pour remporter la partie, il faudra former une ligne de quatre galets de sa couleur !



Qawale est un jeu abstrait malin comme on les aime. Les règles sont simples mais le jeu n'en est pas moins stratégique, il faudra calculer chacun de vos coups car n'oubliez pas, vous n'en avez que 8 ! Le jeu est addictif au possible, les parties ne prenant que quelques minutes, on a vite envie de prendre sa revanche.



15'

2

8+

ENFANT

TOUT PUBLIC

QUORIDOR



Mirko Marchesi
N.C

Trouvez l'équilibre entre avancer et gêner les déplacements de votre adversaire pour être le premier à traverser le plateau. Quoridor est accessible à toute la famille et très prenant.



15'

2-4

8+

INITIÉ

EXPERT



QUANTIK



Nouri Khalifa
N.C

Le but : être le premier joueur à poser la quatrième forme différente d'une ligne, d'une colonne ou d'une zone carrée. À votre tour, posez une de vos pièces sur une ligne, une colonne ou une zone sur laquelle cette même forme n'a pas déjà été posée par l'adversaire.



15'

2

8+



KAMON



Bruno Cathala
Tom Delahaye



Un jeu de stratégie interactif où vous prendrez un plaisir sans cesse grandissant à combiner logique, finesse et réflexion. Utilisez les symboles et les couleurs comme boussole pour orienter votre stratégie ou contourner les pièges adverses. Pour gagner, reliez deux bords du plateau, encerclez ou bloquez votre adversaire.

- 15'
- 2
- 8+

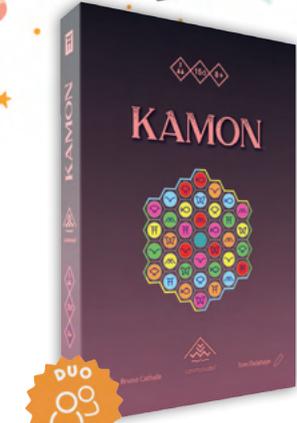
Des règles simples, de la réflexion, des parties rapides, Kamon a tout pour plaire. Avec ce titre, les jeux abstraits deviennent accessibles à tous. Les parties se suivent mais ne se ressemblent pas grâce au plateau modulaire qui permet de disposer les jetons aléatoirement. Il n'y a aucun hasard, juste de la réflexion. Que le meilleur gagne !

Vin d'jeu



ENFANT

TOUT PUBLIC



YOXII



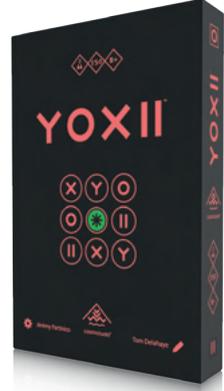
Jérémy Partinico
Tom Delahaye



YOXII est un jeu abstrait puissant, qui mélange Échecs et Go mais qui ne ressemble ni à l'un, ni à l'autre. Pour gagner, vous devrez encercler le Totem avec vos pièces les plus fortes.



- 15'
- 2
- 8+



INITIÉ

EXPERT



HOKITO



Claude Leroy
Tom Delahaye



Dans Hokito, accumulez le plus de points en prenant le contrôle des tours de votre adversaire, créez des ponts et des chemins pour atteindre vos objectifs.



- 15'
- 2
- 8+





ELIOS



Philippe Proux
Katie Burk, Ajša Zdravković

Y a du nouveau sous le soleil ! Elios est un jeu simple et rapide qui allie stratégie et adaptation pour toute la famille. Le but : être le premier à poser tous ses rayons de soleil, en respectant les règles de pose et en anticipant les actions des autres joueurs...



15'



2-4



7+

Elios est un jeu de stratégie abstrait et coloré ! Une règle simple et limpide, et des petits moments de génie qui font chauffer le cerveau ! On optimise, on anticipe, et on est fier de nous après chaque coup !



HEL·VETIQ



K3



Philippe Proux
Felix Kindelan

Partez à l'ascension du K3 ! Programme ta progression avec minutie et ne te laisse pas surprendre par le terrain ou tes adversaires... Le meilleur grimpeur sera le dernier en lice. Jeu de planification et de stratégie en bois. Fabriqué en Europe. Contient également un mode coopératif.



20'



2-4



8+



K3 est un jeu innovant et moderne ! Outre le fait de bien réfléchir à notre stratégie, il nous permet de passer un moment convivial. C'est un jeu rapide, qui ne demande pas forcément une grande surface de jeu ! Si vous aimez les jeux abstraits dans lesquels il faut anticiper plusieurs coups à l'avance, K3 sera une très bonne addition à votre ludothèque.

HEL·VETIQ



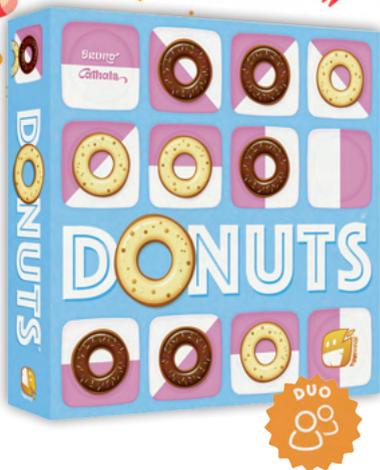
ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

ENFANT



DONUTS

Bruno Cathala
Philippe Nouhra

Donuts est un jeu de stratégie abstrait. Mélangez les plateaux, distribuez 15 donuts à chacun et jouez ! Chaque placement conditionne celui de l'autre joueur. Votre but est d'aligner 5 donuts sans laisser à votre adversaire la possibilité de renverser la partie en s'insérant dans votre ligne.

15' 2 8+

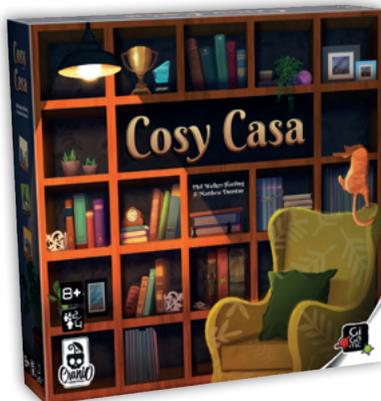


TOUT PUBLIC

COSY CASA

Phil Walker-Harding, Matthew Dunstan
Shannon Grosenbacher

Dans Cosy Casa, vous venez d'installer votre grande bibliothèque. Il est donc temps que vos livres, jeux, cadres, trophées, plantes et... chats (bien sûr) y trouvent place. En récupérant judicieusement ce qui traîne dans votre salon pour remplir les objectifs, ayez une bibliothèque plus organisée que vos adversaires !



INITIÉ



20' - 25' 2 - 4 8+

EXPERT



MINO DICE

Manfred Reindl
Wanjin Gill, Eckhard Freytag

Le Minotaure, au fond de son labyrinthe... Savez-vous comment il tue le temps en attendant sa prochaine proie ? Eh bien, il joue aux dés, encore et encore ! Oserez-vous le rejoindre ? Mino Dice est un jeu de plis qui se joue avec des dés. Devinez combien de plis vous allez remporter (ou pas !) au début de chaque manche. Devinez bien, et vous deviendrez le champion du labyrinthe !

30' 3 - 6 8+





AS D'OR
JEU DE L'ANNÉE

MARRAKECH



Dominique Ehrhard
Jonathan Aucomte

Succombez aux charmes de l'Orient. Au pays des Mille et Une Nuits, devenez le plus riche marchand en posant judicieusement vos tapis. Bien placés, ils feront perdre de l'argent à vos concurrents tout en vous enrichissant. Avec son matériel riche et son principe de jeu original, Marrakech a déjà reçu de nombreux prix ludiques.

20'

2-4

8+



Hassan est dans le souk et doit déposer ses tapis sans marcher sur ceux des autres. Marrakech est le jeu parfait pour initier ou pour jouer avec des enfants. Simple mais avec des vrais choix et décisions à son tour, son matériel est un vrai plus. Poser ses petits tapis pour recouvrir ceux des autres est un vrai plaisir !



ENFANT

TOUT PUBLIC

SURICATES



Joan Dufour, Grégory Germain
Laetitia Caridi



20'

2-4

8+



Suricates reprend les mécanismes du taquin, mais on va jouer en coopération et de manière frénétique pour résoudre une succession de mini-problèmes le plus rapidement possible. Soyons honnêtes, c'est malin. Mais ça ne s'arrête pas là, au fil des parties vous allez débloquer du contenu supplémentaire qui sans surprise viendra complexifier les problèmes.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

CAFÉ DEL GATTO



Lena Burkhardt, Julia Wagner
Robin Struss



- 30'
- 2-5
- 8+

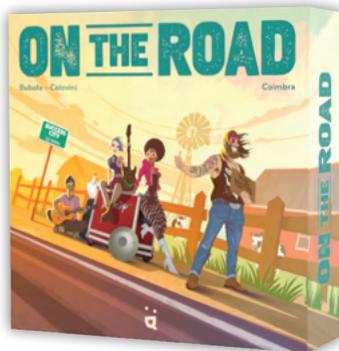
Voici un jeu qui sent bon le café ! Café del Gatto est un bon jeu familial, qui est une course aux points de victoire pour réaliser différents cafés. Les règles sont claires et logiques. On prend facilement en main ce jeu. À chaque tour, on doit choisir entre prendre un ingrédient ou vendre ses cafés. Le design esthétique et son édition soignée le rendent particulièrement mignon !



ON THE ROAD



Gabriele Bubola, Leo Colovini
Miguel Coimbra



- 30'
- 2-4
- 8+

Avec votre groupe, vous partez en tournée à travers le pays, jouez dans tous les villages pour gagner le cœur du public. Vous tenterez de rassembler le plus de fans pour le grand concert final et gagner à l'applaudimètre ! Mais dans la musique, comme dans la vie, la gloire peut arriver à tout moment...

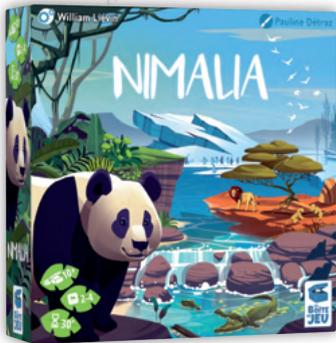


En route pour une tournée musicale avec On The Road ! Arpentez les scènes de différentes villes pour attirer les fans à votre grand concert ! Allez-vous diversifier vos concerts pour optimiser vos actions ou allez-vous enchaîner les mêmes scènes pour cumuler plus de fans ? Un poil fourbe, très beau et très rapide à jouer !



HEL VETIQ





NIMALIA

William Liévin
Pauline Détraz



30' 2-4 10+

Créez la meilleure réserve animalière, qui accordera le mieux ses biomes et ses espèces. Sélectionnez vos cartes lors d'une phase de draft, puis construisez votre réserve en les agencant au mieux afin de remplir les objectifs successifs. Ces derniers alterneront au cours des 5 manches du jeu.

Développez le fun et la flore ! Dans Nimalia, on superpose habilement ses cartes pour respecter au mieux les conditions de points de victoire.



Il faudra grouper les animaux, étendre des terrains de la même couleur et agrandir la rivière. Facile à prendre en main, des objectifs variés, des petits moments de casse-tête. Une petite boîte pleine de surprises qu'on a adorée !



ENFANT

TOUT PUBLIC

SUR LES TRACES DE DARWIN



Grégory Gard, Matthieu Verdier
Maud Briand, David Sitbon

20 ans après son voyage autour du monde, Charles Darwin rédige L'Origine des Espèces. Il souhaite approfondir ses connaissances sur la vie animale des continents qu'il n'avait pas ou peu visités. Qui de mieux que de jeunes naturalistes avides de découvertes pour aider l'illustre savant à terminer la rédaction de son œuvre la plus célèbre !

20' - 30'

2-5

8+



Le jeu est efficace, simple mais stratégique, accessible et surtout fun et magnifique. La mécanique du choix de tuiles et des bonus de personnages est parfaitement adapté. Les règles s'expliquent en moins de 5 minutes et on ne revient jamais dessus. La rejouabilité est omniprésente.

**SORRY
WE ARE
FRENCH**



INITIÉ

EXPERT



KINGDOMINO



Bruno Cathala
Cyril Bouquet



Vous incarnez un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Vous devrez explorer toutes les parcelles afin de sélectionner celles qui correspondront le mieux à votre domaine. Mais attention, certaines seront âprement disputées. Il faudra alors être rusé et féroce. La splendeur de votre Royaume en dépend !

- 15'
- 2-4
- 8+

J'ai été soufflé par le plaisir ludique qui ressort d'un petit jeu, aux règles simples et rapidement comprises. Le jeu est rapide, nerveux, mais très loin d'être dénué de réflexion. La pose de domino et la recherche d'optimisation offre un plaisir comparable à celui que je trouve en jouant à Patchwork.



ENFANT

TOUT PUBLIC



KINGDOMINO ORIGINS



Bruno Cathala
Cyril Bouquet



Tentez de développer au mieux votre tribu en apportant le feu dans vos campements. Récoltez des ressources naturelles pour former les membres de votre tribu et réglez sur les royaumes de dominos origines.



- 20'
- 2-4
- 8+



INITIÉ

EXPERT



QUEENDOMINO



Bruno Cathala
Cyril Bouquet



Dans Queendomino, collectez l'impôt à l'aide de vos chevaliers et construisez de prestigieux bâtiments pour attirer l'attention de la Reine. Mais surtout, prenez garde au dragon !



- 25'
- 2-4
- 8+



COLT EXPRESS

Christophe Raimbaud
Jordi Valbuena



Dans Colt Express, les joueurs incarnent des bandits qui se lancent à l'attaque d'un train de voyageurs. Chacun a sa propre personnalité, mais au bout du compte, chacun n'a qu'un seul but : régner le plus gros magot pour lui-même en détroussant les passagers avant que le train n'arrive en gare.



40'



2-6



10+

Colt Express est un des premiers jeux que j'ai acheté au début de mon addiction. Un vrai coup de cœur à l'époque, qui a contribué fortement à me faire tomber dans la marmite. Extrêmement immersif, ce jeu est immédiat et spontané. Il est chaotique à souhait et c'est ce qui fait son charme. Colt Express fait du bien, tout simplement.

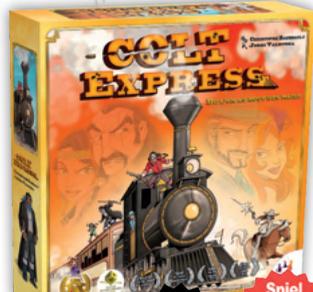


ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



LANFEUST DE TROY CHAPITRE PREMIER EVILHÈNE

Nathalie Saunier, Rémi Saunier
Didier Tarquin

Incarnez l'un des héros de la célèbre BD Lanfeust de Troy dans l'aventure inédite d'Evilhène. Grâce à une mécanique innovante de Roll & Explore, combattez des monstres, explorez de sombres cavernes, pillez des trésors. Cumulez le plus de points d'expérience pour remporter la partie, tout en collaborant avec vos compagnons pour réussir l'aventure.



30'



2-4



8+

Avec ce roll & write semi-coopératif, replongez dans l'univers de Lanfeust de Troy. Ce jeu propose deux modes : le mode Aventure et le mode Libre. Une belle petite découverte qui saura ravir les fans de la saga de même que ceux qui voudraient la découvrir.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



LES AVENTURIERS DU RAIL EUROPE



Alan R. Moon

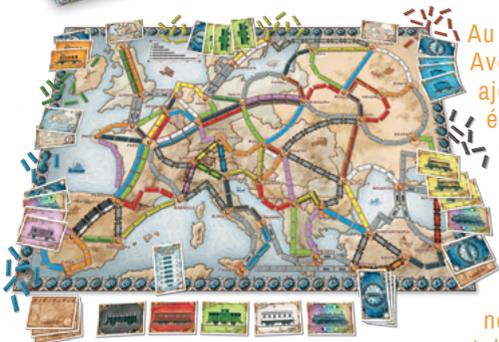
Cyrille Daujean, Julien Delval

Dans les Aventuriers du Rail : Europe, partez à l'assaut du réseau ferroviaire européen. Des remparts d'Edimbourg aux docks de Constantinople, des ruelles poussiéreuses de Pampelune aux quais gelés de la grande gare de Saint-Pétersbourg, ce volume vous emmène à la découverte de l'Europe des années 1900.

30' - 60'

2 - 5

8+



Au nouveau plateau, Les Aventuriers du Rail Europe ajoute en plus de nouveaux éléments, les tunnels, les ferries et les gares. Aussi, les cartes sont de grand format. Personnellement je trouve que ça reste un excellent jeu. Cet opus est un peu plus stratégique avec ces nouvelles règles qui s'ajoutent et des trajets plus petits.



DAYS OF WONDER



LES AVENTURIERS DU RAIL MON PREMIER VOYAGE



Alan R. Moon

Cyrille Daujean, Jean-Baptiste Reynaud

Avec des parties rapides, cette version des Aventuriers du Rail à destination des enfants est idéale pour les initier aux jeux de plateau en général et à la mécanique des Aventuriers du Rail en particulier.



15' - 30'

2 - 4

6+

LES AVENTURIERS DU RAIL LEGACY LÉGENDES DE L'OUEST



Matt Leacock, Alan R. Moon, Rob Daviau

Cyrille Daujean, Julien Delval

Cette édition des Aventuriers du Rail est un jeu de type « Legacy ». À chacune des parties, vous ajouterez de nouvelles règles, du matériel de jeu, vous agrandirez le plateau, etc.



20' - 90'

2 - 5

10+

TOKAIDO

Antoine Bauza
Naïade



Dans ce jeu de parcours et de collection, démarrez un voyage initiatique où vous allez découvrir mille merveilles. Sachez prendre le temps de contempler les somptueux panoramas qui s'offrent à vous : entre majestueuses montagnes, paisibles littoraux et vastes rizières, laissez la course de vos pinceaux encrer vos souvenirs.



45'



2-5



8+

L'atmosphère zen et paisible qui se dégage autour de la table fait presque oublier les enjeux de la partie.

Il fait bon vivre dans Tokaido et la balade qui nous est proposée est vraiment très agréable et rafraîchissante.

L'immersion est totale du début à la fin de la partie. Ce jeu, léger et contemplatif propose une liberté qui fait un bien fou.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

TOKAIDO DUO

Antoine Bauza
Naïade



Découvrez Shikoku à travers un triple voyage. Incarnez le pèlerin pour visiter temples et lieux paisibles. En tant que marchand, acquérez et vendez des souvenirs traditionnels. Enfin, avec l'artiste, peignez de magnifiques paysages. Les joueurs choisissent un dé en alternance pour avancer l'un de leurs trois personnages et réaliser leurs objectifs.



20' - 30'



2



8+



Tokaido Duo n'est pas une simple adaptation mais un vrai nouveau jeu.

On est face à un duel qui démarra toujours par une promenade de santé pour finir par une succession de choix stratégiques. Le matériel est fonctionnel et minimaliste.

Tokaido Duo est une vraie réussite qui mérite toutes les louanges qu'on lui attribue.



CONQUÊTES



Cesare Mainardi
Gael Lannurien

Partez à la Conquête du monde ! Au cours de parties rapides et nerveuses, étendez votre mainmise sur la planète ! Stratégie, bluff et prise de risque vous garantissent des affrontements tendus jusqu'à leur dénouement. Les cartes sont entre vos mains.



30'



2-4



8+

Ce jeu d'affrontement direct et de contrôle de territoires est accessible et efficace, avec des parties rapides et super tendues. Pas de mise en place ou d'explications interminables, on prend nos cartes et c'est parti ! Côté gameplay, c'est super malin avec des cartes qui servent à tout faire : attaquer, se défendre, jouer. Rapide, malin et équilibré, c'est une belle réussite : un grand jeu dans une petite boîte !



ENFANT

TOUT PUBLIC

EXPLORA



Cesare Mainardi
Gael Lannurien

Explora est un jeu d'enchères où vous allez lancer des expéditions vers des lieux mythiques. Au début du 20e siècle, des documents anciens que le monde croyait perdus à jamais ont refait surface. Ils révèlent l'emplacement de lieux mythiques comme l'Atlantide et l'Eldorado. Une compétition féroce s'engage entre les membres les plus influents du célèbre Livingston Club, dont vous faites partie. Montez la meilleure équipe, enchérissez à bon escient pour acquérir un bon véhicule et soyez le premier à atteindre l'Eldorado ou l'Atlantide ! À moins que vous préfériez pousser les autres à surenchérir pour finir le plus riche...



20' - 40'



2-4



8+





BLAM!

CARTAVENTURA



🕒 60'

👤 1-6

👤 10+



Thomas Dupont, Cartaventura Team
Guillaume Bernon, Jeanne Landard



ENFANT

Cartaventura est une collection d'aventures historiques immersives au format poche. Construisez votre aventure à l'aide de cartes qui proposent différentes options. Voyagez, explorez, faites les bonnes rencontres afin d'offrir la meilleure fin possible au héros que vous incarnez !

Cartaventura, c'est une aventure narrative passionnante. Pas de règles, ouvrez la boîte et jouez. En quatre cartes, un premier dilemme s'ouvre à vous. Explorez le pays, rencontrez des personnages, faites des choix et tentez de découvrir les cinq fins possibles. Une aventure unique, rejouable, qui cache plein de mystères et de secrets à découvrir.



TOUT PUBLIC

CARTAVENTURA ODYSÉE



Thomas Dupont, Cartaventura Team
Guillaume Bernon, Jeanne Landard

Cartaventura Odysée est une collection de jeux de cartes narratifs destinée à toute la famille. Vivez de grandes aventures historiques aux multiples dénouements ! Votre objectif : terminer les trois chapitres de l'histoire et découvrir les douze cartes secrètes en faisant les bons choix.

🕒 20'

👤 1-6

👤 6+



INITIÉ

EXPERT



Cartaventura Odysée remplit largement sa mission : proposer un gameplay calqué sur ses aînés, et amener un public Kids vers une alternative au livre dont vous êtes le héros. L'aventure est à la hauteur, la trame historique passionnante.

BLAM!



UNLOCK!



Cyril Demaegd
Divers



Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Après avoir pris connaissance du contexte du scénario, vous commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu). Fouillez-la pour trouver des objets ! À vous de coopérer avec vos partenaires pour avancer et terminer dans les temps !

Les sensations d'escape room sont bien là, les énigmes sont bien pensées et correspondent bien à ce qu'on peut voir dans des « vrais » escape games. La mécanique très intelligente d'addition des cartes pour accéder à de nouvelles salles rend le jeu fluide et rapide. Le compte à rebours rajoute une pression maximale et on sort de la partie complètement lessivé.



60' 1-6 10+

UNLOCK! SHORT ADVENTURES



Cyril Demaegd
Divers

Unlock! Short Adventures vous fait vivre l'expérience Unlock! avec des parties plus courtes mais toujours aussi palpitantes. Du concentré Unlock! à emmener partout !



30' 1-6 10+



Cyril Demaegd, Marie Fort, Wilfried Fort, Cocow
Divers



Unlock! Kids est jouable dès 6 ans avec des règles adaptées spécialement pour les enfants. Chaque boîte contient six nouvelles aventures originales à résoudre.

20' 1-4 6+



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



30'

2-4

8+

CROKINOLE WOODESTIC



N.C.

N.C.

Le Crokinole est un jeu de pichenettes. Deux équipes s'affrontent en lançant à tour de rôle un de leurs 12 palets. Le but est d'arriver à placer ses palets dans le trou central, ou de les positionner le plus près du centre afin de marquer le plus de points. Pour valider son tir, il faut obligatoirement toucher un palet adverse (en l'éjectant au besoin) sous peine de voir le sien retiré du plateau.



ENFANT

BIBOCK ORIGINAL



Geoffrey

Geoffrey

Un jeu de lancer qui allie chance et talent ! Le but est de jeter son bock au plus près du « bock-maître », ou de se poser dessus, tout en veillant à ce que celui-ci reste sur la couleur de son équipe, afin de ne pas le « perdre ». La première équipe qui marque au moins 16 points ou qui récupère l'ensemble des bocks remporte la partie.



TOUT PUBLIC

10' - 20'

2-8

8+



INITIÉ

PRESTO PIRATES



N.C.

N.C.

Presto Pirates est un jeu d'adresse et de déplacement, nomade et tout-terrain, avec 3 niveaux de jeu. Incarne des pirates qui doivent sortir au plus vite du lagon en passant d'île en île. Qui sera le premier à s'échapper ?

10'

2-4

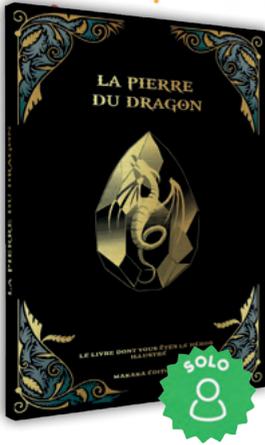
6+



LES JEUX DU MOUSS



EXPERT



LA PIERRE DU DRAGON



Manuro
MC

Un marchand confie à 4 aventuriers la mission de trouver une pierre légendaire inestimable. Sauront-ils associer leurs talents pour gravir une terrible montagne et déjouer les pièges séculaires de ses souterrains ? Un livre dont vous êtes le héros avec plus de 250 paragraphes et 50 illustrations pleine page qui permettront de faire les bons choix.



Makaka
Games



CERBÈRE



Pierre Buty
Pierre Ples

Votre dernière aventure vous a mené là où vous n'auriez jamais dû aller : dans les enfers ! Vous devez fuir et rejoindre une barque qui vous ramènera en sécurité. Mais Cerbère, le molosse infernal, est à vos trousses et compte bien vous garder à jamais. Combien de temps coopérez-vous pour échapper à Cerbère, et quand déciderez-vous de trahir le groupe pour vous assurer une place dans la barque ?



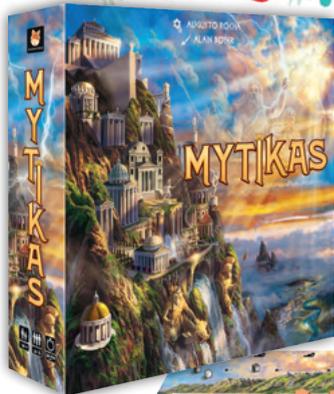
ORICHALQUE



Bruno Cathala, Johannes Goupy
Paul Mafayon

Dans Orichalque, vous êtes des Atlantes explorant chacun une île qui pourrait servir de refuge à votre peuple. Il faudra donc la pacifier de toute créature menaçante et la rendre prospère, en plaçant judicieusement les terrains de façon à accueillir temples et bâtiments, et surtout à attirer la faveur des Titans.





MYTIKAS



Augusto Rocha
Alain Boyer

Incarnez des bâtisseurs qui doivent construire des cités et des temples sur le mont Olympe. Plus les constructions seront hautes, plus le prestige sera grand. Produisez des ressources et faites-les progresser aux niveaux supérieurs du mont Olympe. Pour vous

aider dans votre tâche, attirez les faveurs des dieux et faites leur des offrandes pour bénéficier de capacités spéciales. Marquez des points en fonction de l'emplacement de vos constructions et des cartes Divinité que vous contrôlez.

30' - 60'

2 - 4

10+



PYRAMIDO



Ikwon Kwon
The Creation Studio

Dans Pyramido, vous endosserez le rôle d'un architecte devant construire la plus belle des pyramides pour le pharaon Mido. Avec l'aide de 20 dominos répartis sur 4 étages vous devrez marquer le plus de points pour être nommé Vizir et gagner la partie.

45'

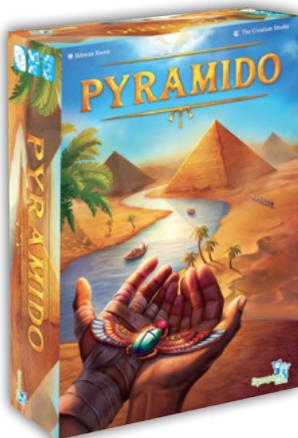
2 - 4

8+



Si vous aimez les jeux de tuiles et le système de création d'étages, Pyramido devrait vous plaire ! 2 ou 3 petites règles viennent donner une pointe de stratégie en plus aux parties. Ça s'apprend très vite et ça se joue très bien en famille, entre amis ou avec des joueurs débutants.

Comptez 1h pour une première partie avec lecture des règles, puis 30 - 40 minutes par partie ensuite.



Synapses
games



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

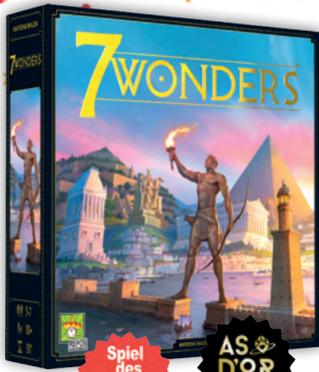
EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



7 WONDERS



Antoine Bauza
Miguel Coimbra

Dans 7 Wonders, vous êtes à la tête de l'une des sept grandes cités du monde antique. Votre but est de faire prospérer votre ville pour la rendre plus influente que celles de vos adversaires. Pour inscrire votre cité dans l'Histoire, vous devrez agir dans différents secteurs de développement.

Les différentes stratégies vous permettront d'adapter votre jeu afin de gagner des points de Victoire. Le choix de cartes peut aider au bon développement de votre Cité et freiner les Cités Voisines. La transmission des règles et la durée des parties sont rapides, les stratégies multiples. Une partie en appellera très certainement une seconde.



Paradise Temporal



REPOS

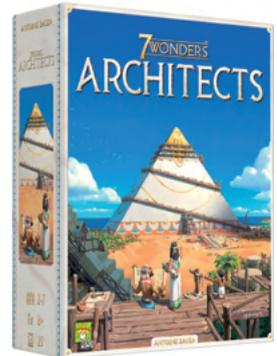


7 WONDERS ARCHITECTS



Antoine Bauza
Etienne Hebingner

Conçu pour une expérience de jeu fluide, accessible et immersive, Architects propose une mécanique légèrement simplifiée, mais qui rappelle la profondeur stratégique pour laquelle la marque 7 Wonders est si bien connue.



7 WONDERS DUEL



Antoine Bauza, Bruno Cathala
Miguel Coimbra

7 Wonders Duel est l'adaptation optimisée pour 2 joueurs de 7 Wonders. Triomphez de votre adversaire en développant et améliorant votre civilisation sur les plans civil, scientifique et militaire.



VAALBARA

Olivier Cipièr

J.Carmes, F.Donadio, A.Reynaud



Votre tribu se lance dans l'exploration de terres inconnues. Dans ce jeu de gestion de main et de collection, jouez le bon personnage au bon moment pour vous emparer des Territoires que votre tribu convoite. L'équilibre entre l'initiative et les pouvoirs sera crucial pour des parties rapides et tactiques.

25'

2-5

10+

Avec une double mécanique de gestion de main et de collections, Vaalbara a tout pour plaire. Simple à expliquer et à mettre en place, il a rapidement trouvé sa place à la maison. On trouve petit à petit l'intérêt d'avoir le bon timing pour exploiter la bonne carte au bon moment. On tente d'anticiper tout en restant vigilant aux collections adverses.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

KNARR



Thomas Dupont
Antoine Carrion

Vous êtes le chef d'une bande de vikings que vous envoyez vers de nouvelles destinations. Gérez le recrutement de votre équipage et choisissez les meilleurs territoires à explorer. Selon les destinations que vous atteignez et les vikings qui vous accompagnent, vous pouvez améliorer votre renommée pour gagner encore plus de richesses.



Le principe : jouez des cartes de votre main pour agrandir votre équipage et gagner toutes les récompenses des couleurs identiques. Envoyez ensuite vos troupes dans des explorations, pour obtenir des récompenses commerciales permanentes. Deux actions, et des centaines de combos et possibilités de stratégies. De très bonnes sensations de « montée en puissance » !

30'

2-4

8+





ARCHEOLOGIC



Yoann Levet
Pauline Détraz



Je n'ai pas été déçue par ce jeu ! J'ai enchaîné les parties où la tension est permanente, il y a une véritable course à l'indice. Plus tu veux faire une action chère, plus tu vas dépenser du temps sur le plateau et avancer. Et comme c'est le dernier joueur du plateau qui joue, il ne faut pas trop distancer les autres. Hâte d'y rejouer !



ENFANT

TOUT PUBLIC

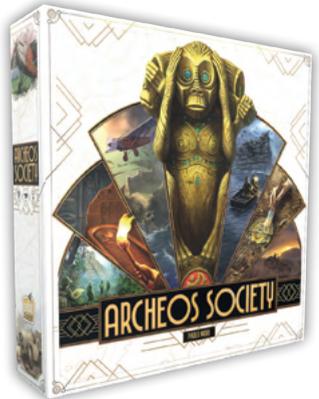
ARCHEOS SOCIETY



Paolo Mori
John McCambridge



Dans Archeos Society, effectuez les expéditions les plus impressionnantes en profitant au mieux des différents rôles disponibles (botaniste, cartographe, conservateur, photographe, étudiant...) afin de progresser dans l'exploration de sites archéologiques célèbres !



Archeos Society est une belle découverte qui invite au voyage et à l'exploration derrière sa mécanique de collection de cartes. Ses très nombreuses combinaisons offrent un jeu sans cesse renouvelé et qui demandera du temps avant d'en avoir exploré toutes les possibilités !



INITIÉ

EXPERT





SUB TERRA II



Tim Pinder
Diana Franco Campos

Sub Terra 2 est un jeu coopératif pour un à six joueurs. Vous devez travailler ensemble pour explorer le temple, déverrouiller le sanctuaire et vous échapper avec l'artefact légendaire. Mais attention, vous risquez de réveiller le volcan ! Arriverez-vous à sortir vivants malgré les différents pièges et gardiens ?



60' Sub Terra II est un jeu coopératif, d'exploration, de pose de tuiles, de survie et de prise de risque avec un thème très présent, très immersif.



1 - 6



10+

La mise en place est rapide. Côté transmission des règles comptez un peu plus de 5 minutes. Une bonne communication et répartition des tâches seront essentielles pour tenter de remporter la partie.



ENFANT

TOUT PUBLIC

SUB TERRA II L'EVEIL DE TYPHAON



Tim Pinder
Diana Franco Campos

Cette extension offre une nouvelle façon de jouer à Sub Terra II en introduisant un mode « 1 contre tous », où un joueur joue le rôle de Typhaon lui-même. De nouveaux personnages et gardiens font leur apparition.



INITIÉ

EXPERT



SUB TERRA II LA LUMIÈRE D'ARIMA



Tim Pinder
Diana Franco Campos

Découvrez de nouveaux personnages dotés de capacités fantastiques qui vous aideront à relever les nouveaux défis. De plus, les joueurs devront remplir une nouvelle mission pour pouvoir l'emporter.



ENFANT



AFTER US



Florian Sirieix
Vincent Dutrait

En 2083, l'humanité a disparu depuis plusieurs décennies, laissant un monde abandonné où les singes ont formé des tribus et ont commencé à apprivoiser des objets humains. En tant que leader d'une de ces tribus, vous devez les guider vers une intelligence collective. Le succès dans cette compétition acharnée dépend de la disposition efficace de vos cartes.



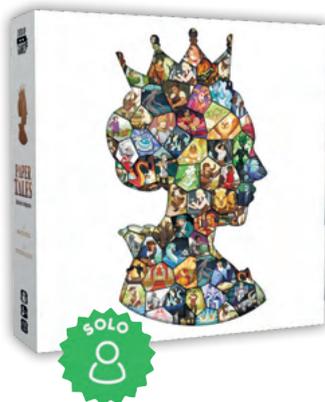
TOUT PUBLIC

PAPER TALES ÉDITION INTÉGRALE



Masato Uesugi
Christine Alcouffe

Ouvrez le livre des siècles oubliés pour revivre des temps héroïques, peuplés de créatures fantastiques. Ce jeu de stratégie est basé sur les combinaisons de cartes. Tous les joueurs agissent en simultané pour une expérience courte, tendue et dynamique. Son système de vieillissement des Unités et sa gestion rigoureuse de l'espace apportent une grande profondeur et une importante courbe d'apprentissage.



EXPERT



RUNEMASTERS



Antoine Prono
Théo Guillot, Adrien Martinez

Incarnes les gardiens des runes dans un combat à l'issue toujours incertaine et repoussez les assauts jusqu'à l'aube salvatrice. Runemaster est un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs. Lancez les dés, utilisez la puissance des runes ainsi que les pouvoirs des gardiens et contrecarrez l'avancée inexorable des monstres vers le temple.





DORFROMANTIK - LE JEU DE SOCIÉTÉ



Lukas Zach, Michael Palm
Paul Riebe



45'

1-6

8+

Dorfromantik est à l'origine un jeu vidéo contemplatif de pose de tuiles. Ici, on retrouve la même mécanique, en coopération, avec un soupçon de legacy. Dorfromantik propose une balade coopérative agréable à parcourir, qui vous stimulera partie après partie, grâce à ses nombreux ajouts à débloquer.



ENFANT

TOUT PUBLIC

BRIGANDS



Laurène Brosseau, Florian Boué
Sylvain Aublin



Fourberie et déduction sont au programme avec Brigands. Dans ce jeu asymétrique plein d'interactions, faites votre choix : incarnez le prince qui protège les richesses de la ville ou un brigand qui souhaite les dérober. Semez le doute et déjouez les coups bas de vos adversaires. Seul un de vous triomphera !



Les rôles et la mécanique sont équilibrés. L'ambiance générée autour de la table est vraiment délicieuse, tout le monde se prend au jeu, les brigands se tirent dans les pattes jusqu'à parfois faire alliance avec le prince le temps d'un instant... Un vrai coup de cœur, idéal pour vos soirées entre amis... à voir si vous resterez amis après quelques parties !

35'

2-6

10+



INITIÉ

EXPERT



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



LES CHARLATANS DE BELCASTEL



Wolfgang Warsch
Dennis Lohausen

Une fois par an, la ville de Belcastel organise un bazar de 9 jours... Les meilleurs guérisseurs du pays s'y réunissent pour présenter leurs remèdes et potions ! Pieds malodorants, mal du pays, hoquet, maladie de l'amour... ils ont remède à tout ! Un habile mélange de gestion de ressources et prise de risque !



Ce jeu de l'auteur de The Mind, l'étonnant Wolfgang Warsch, allie deux mécaniques de jeu que j'affectionne particulièrement : le deck/bag building et le stop ou encore.



C'est un jeu très agréable, avec juste ce qu'il faut comme tension et comme réflexion. Avec chaque configuration, plusieurs tactiques peuvent émerger et être payantes.

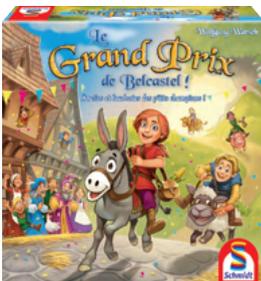


LES CHARLATANS DE BELCASTEL - MÉGABOX



Wolfgang Warsch
Dennis Lohausen

Les Charlatans de Belcastel - Mégabox contient le jeu de base et ses deux extensions : Les Sorcières s'en mêlent et Les Alchimistes. Faites chauffer les chaudrons !



LE GRAND PRIX DE BELCASTEL



Wolfgang Warsch
Michael Menzel

Le Grand Prix de Belcastel est un jeu de course familial, où vous devrez faire avancer votre animal en le nourrissant et ainsi tenter de remporter la course du chaudron d'or !



FLAMECRAFT

Manny Vega
Sandara Tang



1-5

10+

60'

Les joueurs incarnent des Gardiens des flammes, rassemblant des objets, plaçant des dragons et lançant des enchantements pour améliorer les boutiques de la ville. Les objets collectés peuvent être utilisés pour enchanter une boutique, gagner en réputation et obtenir les faveurs de tous les dragons de la boutique.

Les sensations de jeu sont excellentes et étonnement singulières. Le mélange de gestion de cartes et de ressources associé à de la pose d'ouvriers fonctionne à merveille. Les interactions sont discrètes, mais bien présentes. Sa direction artistique et son « gameplay » lui donnent un charme fou, tirillés entre modernité et quelque chose de plus classique.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



SPELLBOOK

Phil Walker-Harding
Cyrille Bertin



Spellbook est un jeu de combinaison. Incarne des magiciens qui se retrouvent pour le Grand Rite Annuel. Collectez et gérez les Materias, issus du grand vortex, pour nourrir votre familier et apprendre des sorts. Soyez le premier à apprendre tous vos sorts ou à nourrir au maximum votre familier pour gagner la partie.

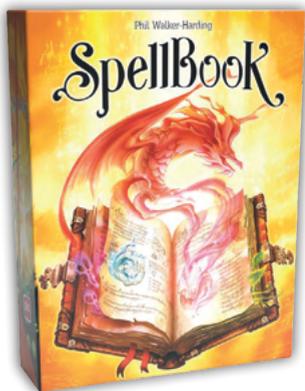


C'est un jeu qui après quelques tours de prise en main est fluide et rapide. Très agréable ! Deux détails qui font la différence : des jetons énergie en acrylique parfaits pour être piochés dans un sac et une version solo qui permet d'apprendre les règles sans difficultés avant d'affronter d'autres sorciers !

45'

1-4

12+



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

RAUHA

Johannes Goupy, Théo Rivière
O'lee



Rauha est un jeu de draft dans lequel les joueurs incarnent de vénérables Chamans ayant pour objectif de sculpter l'environnement afin d'en faire un berceau d'énergie, garant de la sérénité et de l'harmonie pour les siècles à venir.

45'

2-5

10+

Rauha est une très belle découverte ludique ! Des règles simples, un jeu accessible, des parties pas trop longues et très bien dosées, de la stratégie et de l'intensité, des combos, le tout dans une très jolie boîte. Une jolie découverte, nous ici on adore !



RAUHA : SYNTYMÄ

Johannes Goupy, Théo Rivière
O'lee



De minuscules créatures tapies dans l'ombre ou le fond des lacs apparaissent. De nouveaux cultes émergent, associés aux Biomes et à la faune nouvellement apparue. Dans cette extension, découvrez les cartes Chaman qui vous ouvrent de nouvelles possibilités. Variez vos parties et vos stratégies avec 7 nouvelles Entités Divines.

45'

2-5

10+





SPLENDOR



Marc André 
Pascal Quidault 

Vous avez pour objectif de vous enrichir et de devenir le commerçant le plus prestigieux du royaume. Grâce aux jetons-gemmes symbolisant des pierres précieuses, vous allez acquérir des développements qui généreront eux-mêmes de nouvelles ressources. Vous devrez les gérer au mieux pour attirer de fortunés mécènes.

Le jeu tourne admirablement bien, on sent qu'il a bénéficié d'un réglage aux petits oignons. L'idée de vouloir faire dans du matériel de qualité, de surclasser le jeu avec des jetons de poker bien lourds et de belles illustrations, participe grandement au plaisir d'y jouer. Il est tendu, rapide et avec un grand goût de reviens-y !



ENFANT

TOUT PUBLIC

SPLENDOR DUEL



Marc André, Bruno Cathala 
Davide Tosello 

Affrontez une guilde rivale dans une course à la victoire. Splendor Duel est un jeu indépendant pour deux joueurs basé sur Splendor, conservant certains de ses principaux mécanismes de jeu tout en étant un peu plus complexe, dynamique, interactif, riche, tendu.



Splendor Duel est bien plus tactique que son grand frère sur bien des aspects et évite la simple « adaptation » sans saveur supplémentaire. C'est une véritable création qui ne renie en rien son grand frère mais se démarque par ses qualités et nouveautés.



INITIÉ

EXPERT

ENFANT



THE GREAT SPLIT



Hjalmar Hach, Lorenzo Silva
Weberson Santiago

The Great Split est un jeu qui associe draft, gestion, opportunisme et collection. Vous piochez des cartes pour collecter des richesses telles que des pierres précieuses, de l'or, des œuvres d'art et des tomes, et les ajoutez à votre collection pour qu'elle devienne la plus prestigieuse de toutes !



TOUT PUBLIC

BRIDGERTON LE JEU DE LA HAUTE SOCIÉTÉ



Blue Matter Games
Mathieu Lidon

Bridgerton donne vie à la haute société de la série Netflix à succès du même nom. Dans le jeu, vous assisterez à des bals, danserez avec des prétendantes et rivaliserez avec d'autres pour gagner l'affection de prétendants en fonction de leur prestige, de leur désirabilité et de leur amour, le tout dans le but ultime d'obtenir une demande en mariage de bon augure !



Mixlore



INITIÉ

EXPERT



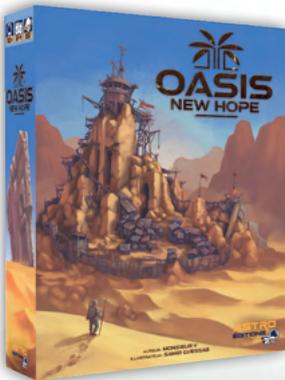
READY SET BET



John D. Clair
Kirk W. Buckendorf, Athena Cagle

Dans ce jeu de paris sportifs totalement survolté, incarnez des parieurs qui doivent placer leurs mises au meilleur moment... et sur les bons chevaux, afin de remporter la mise ! Remportez les plus gros gains possibles en suivant une course qui se déroule en temps réel. Regardez les chevaux sur la piste et placez vos gains en fonction du déroulement de la course... et des risques pris par vos adversaires !





OASIS NEW HOPE



Monsieur V
Samir Guessab

20' - 30'

2 - 4

10+



Oasis New Hope est un très bon jeu de course avec pas mal d'interactions entre les joueurs. Avec une direction artistique qui nous plaît, une mécanique accessible mais qui présente quelques choix et dilemmes intéressants, Oasis New Hope a été adopté au sein des testeurs Undécent !



ASTRO
ÉDITIONS



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

WATERFALL PARK



Karsten Hartwig
Umeshu Lovers

Vous êtes prêt à installer vos attractions, mais y aura-t-il assez de place pour vos idées ambitieuses ? Bienvenue à Waterfall Park. Le but du jeu est de commercer et d'échanger des attractions pour construire le plus grand parc d'attractions du monde. La particularité de ce parc est qu'il est construit verticalement sur d'immenses tours au milieu de l'océan. Réalisez le meilleur parc d'attractions en négociant vos emplacements, vos attractions et même votre argent... Lorsqu'il s'agit de construire votre rêve, tout est négociable !



45'

10+

3 - 5



PLANET UNKNOWN

Adam Rehberg, Ryan Lambert
Yoma



Tentez de développer la meilleure planète possible en y plaçant des ressources. Chaque ressource représente l'infrastructure nécessaire au maintien de la vie sur la planète. Chaque placement de tuile est important pour couvrir efficacement votre planète.

Très accessible dans sa configuration de base, il gagne énormément en richesse une fois que l'on ajoute l'asymétrie des planètes et corporations uniques. Chaque combinaison planète/corporation se jouera différemment, et comme beaucoup de jeux de cet acabit, il faudra rapidement apprendre à lever la tête de son plateau et surveiller ses adversaires.



60'

1-6 10+

ENFANT

TOUT PUBLIC

SKY TEAM

Luc Rémond
Eric Hibbeler, Adrien Rives



Sky Team est un jeu coopératif, pour 2 joueurs, dans lequel vous incarnez une équipe de pilotes aux commandes d'un avion de ligne. Ensemble, prenez place dans votre cockpit, coordonnez vos efforts et tentez de faire atterrir votre avion. De Montréal à Tokyo, chaque aéroport propose son lot de défis.

Whaou, quel plaisir de jeu, je n'ai qu'une hâte, redécoller pour la prochaine destination que propose le jeu ! Certains systèmes vont vous demander d'agir de concert, quand d'autres tâches incombent à l'un des deux co-pilotes uniquement. Une fois l'avion au sol, vous êtes prêt à ouvrir le boîtier scellé, et découvrir la vingtaine de scénarios à difficulté croissante.

20'

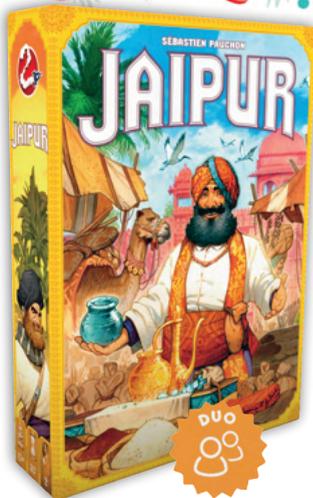
2 12+



80

INITIÉ

EXPERT



JAIPUR



Sébastien Pauchon
Vincent Dutrait

Travaillez bien, gagnez plus que votre adversaire et devenez le marchand attiré du Maharaja ! Le joueur qui possède le plus de chameaux à la fin d'une manche remporte des roupies. À la fin de chaque manche, le marchand le plus riche reçoit un Sceau d'Excellence. Le premier joueur qui en gagne deux remporte la partie.



30'



2



10+



ENFANT

SAHWARI



Arnaud Chabloz
Miguel Coimbra

Dans ce jeu de combinaison, collection et gestion, vous incarnez le chef d'un clan et souhaitez devenir le maître de la guilde marchande à la place du tyranique Zarek. Développez votre clan et étendez votre influence en vous aventurant dans le désert : rassemblez des artefacts, ralliez des caravanes, recrutez les meilleurs équipiers... et gagnez la gratitude éternelle du peuple de Sahwari.



45'



1-4



10+



TOUT PUBLIC

INITIÉ



EVERGREEN



Hjalmar Hach
Wenyi Geng

Evergreen est un jeu de stratégie abstrait par l'auteur du jeu primé Photosynthesis. Votre objectif est de construire un écosystème luxuriant, en plantant des graines, en faisant pousser des arbres et en plaçant d'autres éléments naturels sur votre planète, afin d'en faire la plus verte et la plus fertile de toutes.



45'



1-4



10+



EXPERT

LIVING FOREST

Aske Christiansen
Apolline Etienne



Dans Living Forest, quatre esprits de la nature ont été désignés pour sauver l'arbre sacré en proie aux flammes dévastatrices d'Onibi. Tour à tour, remplissez votre mission en choisissant de replanter des arbres protecteurs, de repousser les flammes ou de réveiller Sanki, le Gardien de la forêt.



Living Forest est un petit bijou. Sa mécanique de construction progressive d'un moteur de plus en plus efficace et performant fonctionne à la perfection.

Les règles sont accessibles et permettent à tous de prendre un maximum de plaisir en moins d'une heure de jeu. Il épaté par la précision de ce qu'il organise autour d'un thème poétique et d'une identité graphique sublime.



ENFANT

TOUT PUBLIC

FORÊT MIXTE

Kosh
Toni Llobet, Judit Piella

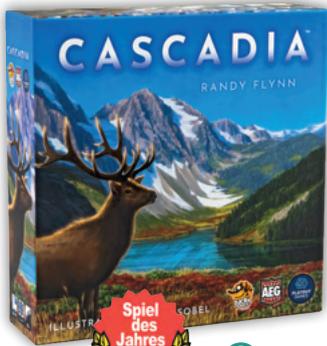


Dans Forêt Mixte, les joueurs s'affrontent pour rassembler les arbres les plus précieux et attirer les espèces, créant ainsi un habitat écologiquement équilibré pour la flore et la faune. Préparez-vous à créer un écosystème où faune et flore cohabitent en harmonie.



Un vrai coup de cœur ! Le jeu est fluide, l'iconographie claire et le texte présent quand il est nécessaire. L'interaction par le système de défausse/pioche est assez présente et il faut regarder les forêts de ses adversaires pour ne pas faire d'erreur. Les illustrations de qualité permettent à la fin de la partie d'avoir une vraie belle forêt ! Un jeu addictif !





CASCADIA

Randy Flynn
Beth Sobel



1 - 4

10+

30' - 45'

Cascadia est un jeu de pose de tuiles et de collections avec une touche de draft dans le choix des tuiles/jetons. Le jeu offre de nombreuses parties que vous pourrez varier. De notre côté, c'est le coup de cœur, un jeu simple mais qui demande une certaine réflexion pour optimiser au mieux votre écosystème avec une belle thématique parfaitement représentée.



ENFANT

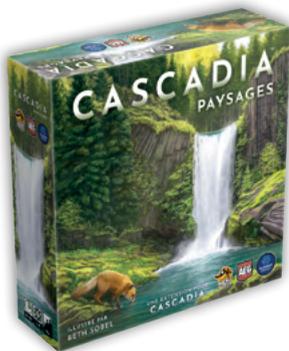
TOUT PUBLIC

CASCADIA : PAYSAGES



Randy Flynn
Beth Sobel

Les joueurs tentent de créer de grands ensembles d'habitats pour y placer de magnifiques paysages. Chacun d'eux rend votre environnement unique et vous rapporte des bonus à la fin de la partie !



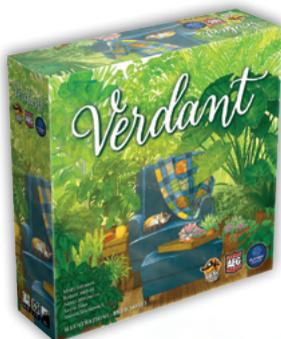
30' - 45'

1 - 6

10+

INITIÉ

EXPERT



VERDANT



K. Russ, M. Johnson, S. Stankewich, A. Mesburne, R. Melvin
Beth Sobel

Dans ce jeu de tableau de cartes, incarnez un passionné de plantes d'intérieur qui tente de créer l'espace le plus douillet en collectant et en disposant des plantes d'intérieur et d'autres objets dans votre maison.



30' - 45'

1 - 5

10+

ENFANT



LE CLAN DES LOUPS



Ashwin Kamath, Clarence Simpson
Pauliina Linjama

Mêlant contrôle de territoire et construction de tableau, vous vous affrontez pour construire la meute la plus grande en revendiquant des territoires, en recrutant des loups solitaires et en chassant des proies. Mais attention à ne pas vous étendre trop imprudemment sur des terrains où vos rivaux prospèrent, ils pourraient attirer des membres de votre meute dans la leur !



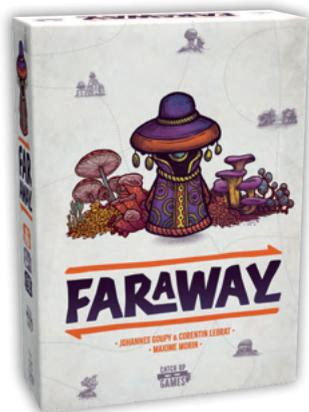
TOUT PUBLIC

FARAWAY



Corentin Lebrat, Johannes Goupy
Maxime Morin

Bienvenue sur Alula, un continent aux paysages envoûtants, dont la topographie se transforme au gré des saisons. Sillonnez ce monde à la découverte des merveilles qu'il recèle. Rencontrez ses habitants, répertoriez ses secrets et obtenez un maximum de renommée. Préparez-vous à exercer vos neurones et à relever des défis stimulants.



INITIÉ

EXPERT



D'ORGE ET DE BLÉ



Scott Almes
Michael Menzel

Deux villages s'affrontent pour fabriquer le meilleur pain et la meilleure bière. Chaque joueur récolte les ressources du plateau mais celles-ci sont limitées selon les périodes plus ou moins abondantes de l'année. Les joueurs collectent des cartes qui leur permettent de récupérer des ressources, de fabriquer de la bière ou de pain, ou d'améliorer leur village avec des effets sur les tours suivants.



ÇA TOURNE



Malachi Ray Rempen
Malachi Ray Rempen

Vous travaillez pour une société de production en difficulté. C'est votre dernière chance de réaliser un film à succès. Si vous échouez, ce sera la faillite et plus personne ne voudra travailler avec vous ! Produisez votre film dans les temps, en respectant le budget, et assurez-vous que l'histoire tienne la route.

🕒 45' - 90'

👤 1 - 4

👤 10+

Ce jeu coopératif avec des dés peut être assimilé à de la pose d'ouvrier. Chapeau à l'édition pour la thématique qui est parfaitement respectée. J'ai aimé le fait de pouvoir gagner en réalisant un bon film, ou la pire des bouses. L'adaptabilité sera le maître-mot, car vos besoins pour la scène 1 changeront peut-être radicalement pour la scène 2.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

ÇA TOURNE : SÉRIE B



Malachi Ray Rempen
Malachi Ray Rempen

Continuez le tournage avec une extension offrant de nouveaux rôles et mécaniques, ainsi que des défis inédits. Filmez un chef-d'œuvre cinématographique d'un nouveau genre ! Votre but est identique au jeu de base, filmer 5 Scènes et sortir le marqueur de qualité de la zone mauve, avec un changement important : les Scénarios ont désormais une partie médiane, avec des conditions de genre spécifiques !



🕒 45' - 90'

👤 1 - 4

👤 10+



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



L'ÉTRANGE NOËL DE MONSIEUR JACK



1015 Creative
Laëtitia Lagache, Mathieu Lidon

Devenez le roi des festivités ! Choisissez l'un des 6 personnages emblématiques de l'univers de Tim Burton et jouez au mieux les cartes de votre deck pour gagner le plus de jetons vacances possible sur les différents lieux. Une grande rejouabilité avec des decks de cartes aux pouvoirs variés. Ferez-vous gagner la fête de Noël ou celle d'Halloween ?



Mixlore



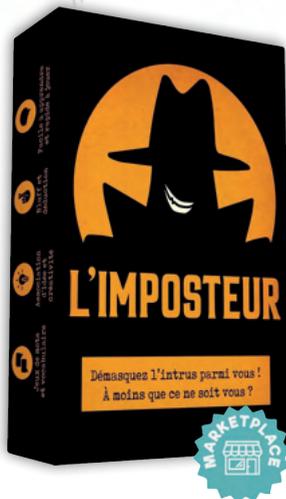
DISNEY SORCERER'S ARENA ALLIANCES ÉPIQUES



Sean Fletcher
N.C.

Invitez les personnages Disney et Pixar dans un battle royale épique ! Recrutez vos personnages parmi une liste de héros et de méchants Disney et Pixar prêts à partir au combat : l'Apprenti Sorcier Mickey, Gaston, Aladdin, Demona, Sulli, le Dr Facilier, Maléfique et Ariel ! Combinez les cartes de vos personnages dans un deck unique. À tour de rôle, vous jouez des actions standard et des cartes de votre main pour déplacer vos personnages et attaquer vos adversaires.





L'IMPOSTEUR



N.C.
N.C.

Dans ce jeu d'association de mots, de bluff et de suspicion, tous les joueurs, à l'exception de l'imposteur, connaissent un mot secret. À tour de rôle, chacun propose un mot-indice en rapport avec le mot secret. Les joueurs doivent ainsi découvrir l'imposteur, tandis que l'imposteur doit passer à travers les suspicions, en tentant de découvrir le mot secret.



15'



3-6



8+



ENFANT

PARCHEMANCIENS



Valentin Sognac
Marie-Ange Dugast

Le Maître Parchemancier est à la recherche de son futur apprenti. Vous avez été sélectionné pour votre talent en métamorphose ! Pour vous départager, il met à disposition certains de ses propres parchemins. Impressionnez-le en vous transformant en un maximum de créatures différentes. Mais la magie des parchemins n'est pas illimitée et vos adversaires pourraient bien en profiter pour vous évincer...



20'



2-5



10+



Ammodyte



TOUT PUBLIC

INITIÉ

DONJON & PROCRASTINATION



Pomyad
Pomyad

Vous incarnez un.e enchanteur.esse qui participe au célèbre tournoi d'enchantement de l'arène de La Proca. À l'aide de vos plus belles cartes, vous invoquez des personnages magiques qui s'affronteront dans un combat palpitant ! Un jeu de cartes à collectionner fun et facile à jouer avec de nombreuses cartes dans un univers heroic-fantasy kawaii !



15'



2-6



8+



EXPERT

DRAGON BALL SUPER CARD GAME



N.C.
N.C.

Dragon Ball Super Card Game est un jeu de cartes à collectionner qui met en scène les personnages de Dragon Ball Super, ainsi que toutes les autres séries Dragon Ball. Chaque joueur crée un deck contenant 1 carte de Leader et 50 à 60 Cartes de Combat/Extras/Unisson avant de se lancer dans la bataille ! Le premier joueur qui parvient à faire subir suffisamment de dégâts à la Carte de Leader de l'adversaire pour réduire ses points de vie à zéro est déclaré vainqueur !

15' - 45'

2

6+



ONE PIECE CARD GAME



N.C.
N.C.

Les personnages de toute l'histoire de One Piece, y compris l'animé, le manga et les films, sont représentés dans le jeu, et vous y trouverez même des cartes inspirées des scènes célèbres de chaque média ! Collectionnez des cartes avec différents personnages et illustrations. Une fois que vous aurez collecté toutes les cartes, vous pourrez vivre les puissantes batailles entre pirates !

15' - 45'

2

6+



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



MAGIC THE GATHERING

Richard Gardfield
N.C.

Magic est un jeu de cartes à collectionner de stratégie où s'enchaînent les combats menés grâce à des decks de cartes uniques. Chacune des cinq couleurs de Magic représente une philosophie et un style de jeu différents. Choisissez votre couleur (ou vos couleurs) pour décider de quel type de terrain vous puiserez vos ressources (le mana) et quel type de magie vous manipulerez. Vos cartes, votre deck, votre victoire ! Construisez le deck ultime, puis affrontez votre adversaire pour être le grand vainqueur.



WIZARDS
OF THE COAST



FLESH & BLOOD

Jason Chung, Chris Gehring, James White
MJ Fetesio

Flesh and Blood récompense les bonnes décisions, pas la chance. C'est un jeu hautement interactif, avec de l'action dès le premier tour. Le jeu est construit autour d'un système de ressources unique, soutenant une dynamique de combat innovante qui a été rigoureusement testée par des fans de JCC compétitifs.



LEGEND
STORY
STUDIOS



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



GR
EDITION

CLASH OF DECKS : SAISON 2



Léandre Proust
Studio Rexart

ENFANT



TOUT PUBLIC

Clash of Decks est un jeu de duel de cartes, minimaliste et évolutif. Créez votre armée de 8 cartes de créatures et combattez d'autres seigneurs-sorciers pour détruire leurs forteresses : générez du mana, invoquez des créatures et lancez l'assaut ! Rapide et accessible, Clash of Decks est un jeu de stratégie combinatoire qui est facile à jouer mais difficile à maîtriser. Découvrez le contenu de la Saison 2 avec ses 6 extensions autonomes et ses 12 capacités spéciales centrées autour de la prise de contrôle de territoire. Chaque extension autonome a été pensée pour être jouée seule mais peut aussi se mélanger avec toutes les autres extensions.



CLASH OF DECKS SAISON 3



Léandre Proust
Studio Rexart

INITIÉ

Grâce au nouveau contenu de la Saison 3, passez au niveau supérieur avec 4 extensions autonomes et de nombreux nouveaux modes de jeux de 1 à 4 joueurs : en solo, en coopération ou en équipe. Avec 8 nouvelles capacités spéciales centrées autour de la gestion de main, plongez dans une expérience de jeu encore plus stimulante et une rejouabilité infinie.



EXPERT



Un jeu de pré-construit pour deux joueurs dans un petit paquet de cartes ? Je suis tout de suite intrigué ! Le principe est très original : on construit un deck de 8 cartes et votre main fait office de compteur de points de vie. Les règles sont simples, et le jeu propose une profondeur qui se renouvelle grâce à ses extensions. Très bonne surprise.

GR
EDITION

90



DICE THRONE

Nate Chatellier, Manny Trembley
Manny Trembley

Chaque année, le Roi Fou organise un tournoi de champions, avec comme enjeu le plus grand prix qu'un héros pourrait espérer : le Trône. Serez-vous assez audacieux pour le prendre ? Dice Throne est un jeu compétitif ou en équipe, proposant des combats à base de dés et de pouvoirs spécifiques à chaque personnage.



20' - 40'

2 - 6

8+



Dice Throne est un jeu d'affrontement rapide, nerveux et accessible. Les règles sont simples, fluides, rapides. La difficulté et la profondeur du jeu résident dans les capacités et mécaniques de chaque héros (8 héros par saison). Certains héros sont simples dans leur prise en main, d'autres nécessitent davantage de connaissances du jeu pour les maîtriser.



ENFANT

TOUT PUBLIC

DICE THRONE : AVENTURES

Gavan Brown, Manny Trembley, Nate Chatellier
G. Brown, M. Trembley, D. Mammoliti

Dice Throne - Aventures est une extension coopérative qui permet à un maximum de 4 joueurs d'utiliser les héros que vous possédez déjà d'une toute nouvelle manière.



90' - 120'

1 - 4

10+



INITIÉ

EXPERT



DICE THRONE : PÈRE NOËL VS KRAMPUS

Manny Trembley, Nate Chatellier
Manny Trembley

Dice Throne revient dans une version encore plus fun ! Préparez-vous à des parties endiablées entre un Père Noël prêt à en découdre et le redoutable Krampus !



20' - 30'

2 - 6

8+

CHALLENGERS!

Johannes Krenner, Markus Slawitschek

Jeff Harvey



Challengers! est un jeu interactif de deckbuilding avec un mode de jeu de tournoi original. À chaque tour, chaque joueur améliore son deck avec de nouveaux personnages et affronte de nouveaux adversaires. Les deux joueurs les plus populaires participeront ensuite à la finale pour une délicieuse victoire !

C'est un véritable coup de cœur pour nous. Un jeu interactif qui exploite magnifiquement le concept du deckbuilding. L'expérience de jeu est sans cesse renouvelée. Le jeu est simple à expliquer et à mettre en place. Il permet aux plus stratèges de s'y retrouver grâce à une très grande variabilité de cartes. Le principe de tournoi est super entraînant.



Z-MAN
games

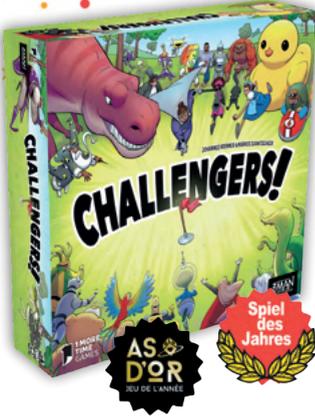


ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



AS
D'OR
JEU DE L'ANNÉE

Spiel
des
Jahres

10+

1-8

45'



CHALLENGERS! BEACH CUP

Johannes Krenner, Markus Slawitschek

Olivier Fagnère



Challengers! Beach Cup contient une extension Dresseurs de 16 cartes qui donne à chaque joueur un pouvoir unique. Certains vous donnent des bonus lorsque vous défendez, d'autres lorsque vous êtes à l'offensive, et d'autres encore peuvent allonger votre banc de touche ou même vous permettre de réorganiser votre deck. Challengers! Beach Cup est un jeu autonome qui peut également être mélangé avec Challengers! pour créer de nouvelles combinaisons et de nouvelles expériences.



45'

1-8

8+

Z-MAN
games





CASTING SHADOWS



Ramy Badie
Ramy Badie

Dans un monde sombre et enchanteur, voyagez et affrontez vos adversaires. Tout au long de la partie, explorez le monde pour collecter des ressources. Apprenez de nouveaux sorts, invoquez un compagnon et, si vous avez de la chance, débloquez votre forme d'ombre.



ENFANT

HERE TO SLAY



Ramy Badie
Ramy Badie

Ce jeu de cartes stratégique et compétitif consiste à rassembler un groupe de héros et à tuer des monstres. Vous devrez réunir un groupe de héros pour tuer des monstres dangereux tout en évitant le sabotage par vos ennemis. Le jeu comprend également des objets que vous pouvez équiper à vos héros, des cartes de défi 1V1 et des modificateurs de jet pour faire pencher la balance en votre faveur.



TOUT PUBLIC

INITIÉ

UNSTABLE UNICORNS



Ramy Badie
Ramy Badie

Dans Unstable Unicorns vous commencez avec un bébé licorne dans votre écurie, c'est tellement mignon ! Mais ne vous attachez pas trop, car même les bébés licornes ne sont pas en sécurité, ils suscitent de la jalousie et vos camarades feront tout pour massacrer votre cheptel ! Vengez-vous ou protégez votre écurie en utilisant vos cartes pouvoirs ! Le premier qui complète son armée de licornes remporte la partie.



EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

GOSU X



Studio SWAF
David Sitbon



20' - 40'

2

14+

Le jeu est riche en combinaison rendant le rythme toujours très nerveux. La courbe d'apprentissage est évidente, il faudra une dizaine de parties pour parfaire sa stratégie et s'adapter au mieux au jeu de l'autre. J'ai clairement pris du plaisir sur cette version à deux joueurs. Le choix des clans durant le draft est crucial pour bien les combiner.

Vin d'jeu

SORRY WE ARE FRENCH



GOSU X : ABUNAKKASHII



Studio SWAF
David Sitbon



Un nouveau clan de démons et d'êtres corrompus est mis à l'honneur. Découvrez 15 cartes formant le clan d'Abunakkashii ainsi que des cartes altérées et des jetons spécifiques aux nouvelles mécaniques.



20' - 40'

2

14+



TAPIS GOSU X



60 x 35 cm

Sublimez votre expérience de jeu avec ce tapis en néoprène à bords cousus conçu pour jouer à Gosu X. Chaque playmat met en scène 4 clans du jeu de base.



MINUIT, MEURTRE EN MER 2



Alain Luttringer
Fabrice Weiss, Baptiste Reymann

Un passager est retrouvé sans vie dans sa suite de luxe, à bord du Majestic, un splendide navire de croisière... Participant à un congrès à bord avec d'autres détectives privés, vous faites le pari de reconstituer les circonstances du supposé crime avant l'arrivée du navire au port ! Plongez dans 27 enquêtes scénarisées variées, toutes jouables en compétitif, coopératif ou solo.



ALMOST INNOCENT



Philippe Attali
Satoshi Matsuura

Ce jeu d'enquête et de déduction coopératif vous emmènera sur l'île d'Oschra dans une campagne rejouable à l'infini ! Vous avez chacun votre propre crime dont vous êtes accusé et vos coéquipiers détiennent les clés de votre innocence. Utilisez les indices donnés par les autres joueurs pour déduire chacun des éléments qui décrivent votre prétendu crime.

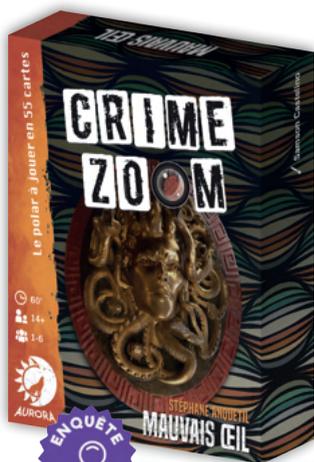


CRIME ZOOM : MAUVAIS OEIL



Stéphane Anquetil
Samson Castelino

Édimbourg, Écosse, Halloween 1986. L'érudit professeur Richard Demusa, spécialiste des mythes grecs, est retrouvé assassiné dans des conditions effroyables chez lui. Entre fantastique et réalité, mythes et preuves, réussirez-vous à trouver la vérité ? Menez votre enquête librement, discutez entre joueurs pour choisir les pistes à suivre. Dès que vous pensez avoir résolu l'enquête, rendez-vous au questionnaire.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

THE ART PROJECT

Florian Sireix, Benoit Turpin
Vincent Dutrait



Votre équipe de spécialistes, les meilleur(e)s dans leur domaine [!], voyagera du Japon à Rio de Janeiro afin de récupérer les œuvres d'Art volées. Vous prendrez la tête de l'Art Rescue Team, dans le but de lutter contre la Main Blanche, une organisation responsable de nombreux vols d'œuvres inestimables.

40'

1-6

12+

C'est un jeu coopératif de gestion, où la communication et la coordination sont de mise. Les règles sont rapidement transmises, la mise en place est rapide et les tours de jeu sont fluides. Le jeu est superbement illustré par Vincent Dutrait. Le livret de règles est très bien fait, j'apprécie beaucoup son ergonomie. Un jeu coopératif qui vaut le détour !



Parabase Temporel



ENFANT

TOUT PUBLIC



PERSPECTIVES

Matthew Dunstan, David Neale
Julien Rico, Looky, Vincent Dutrait, Ann & Seb



Échangez pour trouver ensemble la clé de l'énigme ! Dans Perspectives, chaque joueur détient des informations clés sous forme de photographies, rapports et autres indices. Travaillez ensemble, partagez vos observations et résolvez les trois enquêtes en quatre volets qui n'attendent que vous pour être élucidées.

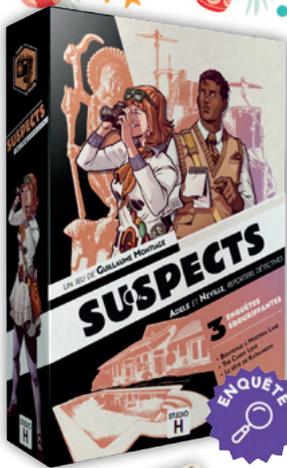
J'adore les jeux d'enquête mais l'offre devient pléthorique. Perspectives se distingue des autres. Une belle combinaison enquête et communication font de Perspectives un jeu qui permet de combiner brainstorming et ambiance. Et bravo aux Space Cowboys pour le scénario d'initiation, je ne révèle rien ici, mais c'est tellement malin !

90'

2-6

12+





SUSPECTS : ADELE & NEVILLE, REPORTERS DETECTIVES



G. Montiage, F. Clavel, P. Halter, S. Duverger-Nedellec
Looky, Siamh, T. Legouis, A. Ralenti



Chaque boîte de Suspects contient 3 affaires complètes, aux intrigues riches et aux personnages travaillés, à la manière des romans d'Agatha Christie. Dans Suspects - Adèle & Neville, Reporters Detective menez l'enquête au coeur des années 60. Rien n'échappe à ce couple de reporters aussi courageux que perspicaces !

90'

1 - 6

10+

Les jeux d'enquête, j'aime ça, mais ils ne se valent pas tous. Pour moi, avec Suspects, on est dans le haut du panier. Il est facile d'accès d'un point de vue règles. Graphiquement, la lisibilité est au rendez-vous. Les enquêtes sont vraiment bien écrites et de bonne facture. Le renouvellement entre les enquêtes est bien présent et ce n'est pas pour nous déplaire.



SUSPECTS : CLAIRE HARPER ENTRE EN SCÈNE



G. Montiage, P. Halter, S. Duverger-Nedellec
Emile Denis



Spécialisée en droit criminel, Claire Harper est une grande voyageuse. Chaque énigme est pour elle l'occasion de mettre à l'épreuve son formidable esprit de déduction et sa détermination sans faille !



90'

1 - 6

10+



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



SUSPECTS : CLAIRE HARPER, ÉTERNELLE ENQUÊTRICE



Guillaume Montiage, Manuel Rozoy
Emile Denis



Dans cette boîte de Suspects, retrouvez l'intrépide et brillante Claire Harper à différents moments de sa vie... mais toujours poursuivie par le mystère.



90'

1 - 6

10+

CHRONICLES OF CRIME

David Cicurel

D. Cicurel, M. Gebreselassie, M. Komada, K. Kosobucka

Chronicles of Crime est un jeu coopératif d'enquête criminelle, mélangeant une application, un jeu de société et une touche de réalité virtuelle. Avec les éléments du jeu, les joueurs pourront jouer à de nombreux scénarios différents et résoudre autant d'histoires de crime différentes.

60' - 90'

1 - 4

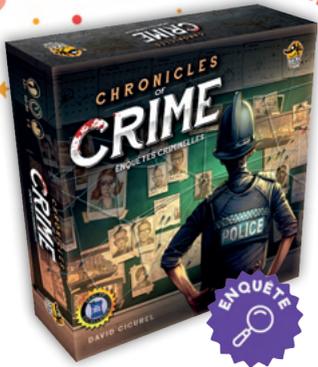
12+

Nous sommes des enquêteurs à Londres qui allons enquêter sur des affaires. Chaque enquête comporte un ou plusieurs scénarii. À l'aide d'une application très bien faite, les joueurs vont se laisser guider en scannant des QR codes, ce qui va faire parler un personnage, donner des indices, débloquer un lieu ou une scène de crime. Un excellent jeu d'enquête qui renouvelle bien le genre !



ENFANT

TOUT PUBLIC



CHRONICLE OF CRIME LA SÉRIE MILLÉNAIRE

David Cicurel, Wojciech Grajkowski

M. Gebreselassie, K. Jędrzejak, M. Komada, K. Kosobucka, A. Wojtas

Chronicles of Crime - La Série Millénaire comporte 3 jeux autonomes tous situés à Paris mais à 3 époques distinctes (1400, 1900 et 2400), chaque époque proposant plusieurs scénarios à résoudre avec de nouvelles mécaniques captivantes et rafraîchissantes.

60' - 90'

1 - 4

12+

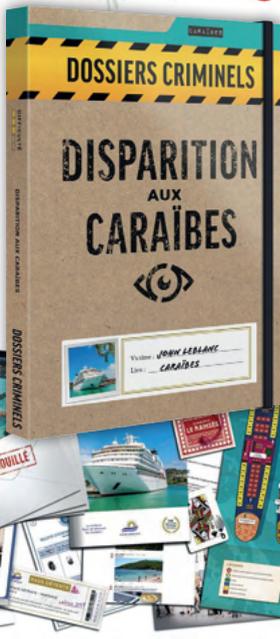


Des règles simples et un tutoriel qui permet de prendre le jeu en main rapidement. On adore le fait d'investiguer avec le « scan and play », cela ajoute un côté immersif au jeu. On apprécie également le fait qu'il y ait toujours des pistes à explorer, à aucun moment dans les différents scénarios nous ne sommes retrouvés coincés.



INITIÉ

EXPERT



DOSSIERS CRIMINELS DISPARITION AUX CARAÏBES

 *Morgan Rauscent, Jordi Brusa, Jules Burghardt, Maxime Perrin*
Zompa Design 

Dossiers Criminels est une série d'enquêtes collaboratives dans lesquelles vous analysez des documents et résolvez des énigmes pour résoudre un crime. Dans Disparition aux Caraïbes, un passager a priori ordinaire du Colossus of the Seas disparaît mystérieusement lors d'une croisière. Rétablissez la chronologie des événements, dressez la liste des suspects et enquêtez afin de faire la lumière sur cette affaire. Le dossier criminel contient des témoignages, des brochures de la croisière, un plan du bateau, et une multitude d'autres documents... En résolvant des énigmes, vous déverrouillerez 4 enveloppes contenant des preuves supplémentaires.



 90' - 120'  1 - 6  14+

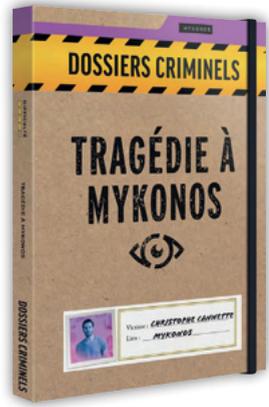


DOSSIERS CRIMINELS TRAGÉDIE À MYKONOS

 *Morgan Rauscent, Jordi Brusa, Jules Burghardt, Maxime Perrin*
Zompa Design 

Christophe Cannette, célèbre acteur de séries TV, est retrouvé mort dans la piscine de sa villa à Mykonos. Rétablissez la chronologie des événements, étudiez les différents témoignages et démasquez le meurtrier.

 90' - 120'  1 - 6  14+



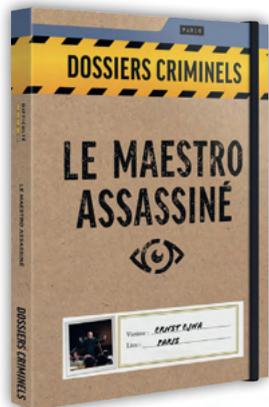
DOSSIERS CRIMINELS LE MAESTRO ASSASSINÉ

 *Morgan Rauscent, Jules Burghardt, Maxime Perrin*
Zompa Design, Lucie Ascione, Margot Zussy 

Le 24 septembre 2021, le célèbre maestro Ernst Ejna est retrouvé mort dans sa loge. Rétablissez la chronologie des événements, étudiez les différents témoignages et démasquez le meurtrier.



 90' - 120'  1 - 6  14+



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



ENFANT

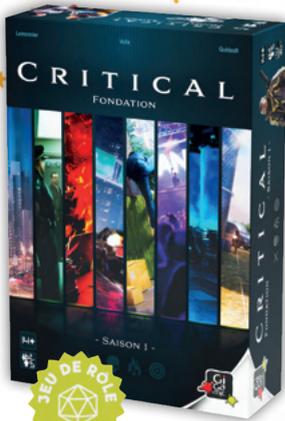
TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

CRITICAL FONDATION

Yohan Lemonnier, Kristoff Valla
Pascal Quidault



30'

2-5

14+

Critical est une vraie boîte d'initiation faite autant pour les joueurs que pour le meneur de jeu. Les règles toutes simples permettent un vrai apprentissage, et le matériel proposé est un très bon support pour le MJ et les joueurs. Bref, Critical remplit son rôle à merveille, et de bien excellente façon !



CRITICAL SANCTUAIRE

Yohan Lemonnier, Kristoff Valla
Vincent Dutrait



Au-delà de la mer de Neven, sur l'archipel du Croissant, berceau des dieux, les lunes s'alignent et des phénomènes étranges apparaissent, des tombeaux endormis se réveillent, des histoires de monstres refont surface. Pour percer ces nouveaux mystères, la Guilde des Explorateurs envoie ses meilleurs éléments.

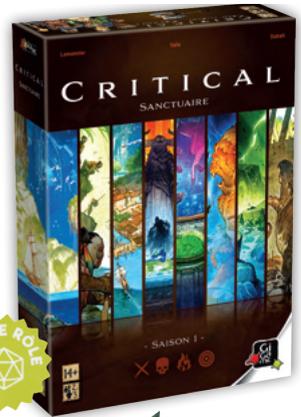


Le jeu de rôle comme j'aurais aimé le découvrir il y a 15 ans. Très vite le MJ se sent pousser de ailes en improvisant quelques descriptions dans la narration. Les PJ ne seront pas en reste avec pléthore de personnalisation. La découverte des PNJ et les interactions qui en découlent jonglent avec les moments de discussion entre PJ et mettent un réel rythme dans l'aventure.

30'

2-5

14+



THE 7TH CONTINENT CLASSIC EDITION



Bruno Sautter, Ludovic Roudy
Ludovic Roudy

The 7th Continent est un jeu d'exploration et de survie pour 1 à 4 joueurs, inspiré des livres d'aventure où VOUS êtes le héros. Vous jouez le rôle d'un explorateur du début du 20ème siècle qui revient d'une expédition sur le 7ème continent nouvellement découvert, une terre mystérieuse et hostile inspirée par Jules Verne et H. P. Lovecraft.



ENFANT

TINY EPIC DUNGEONS



Scott Almes
Nikoletta Vaszi, Ian Rosenthaler

Contrôlez un groupe de héros explorant un donjon perdue à la recherche du redoutable Boss. Traversez le donjon une pièce à la fois. Dans chaque recoin, des gobelins et des sbires féroces cherchent à bloquer votre chemin. Là où il n'y a pas d'ennemi, des pièges sont tendus, menaçant même sur le héros le mieux préparé. Tiny Epic Dungeons propose un donjon modulaire unique à chaque partie.



TOUT PUBLIC

INITIÉ

TINY EPIC VIKINGS



Scott Almes
Nikoletta Vaszi

Tiny Epic Vikings est un jeu de stratégie, draft et collection. Dirigez un clan de Vikings sur 3 époques, dans l'espoir de revendiquer les terres glacées ! Usez judicieusement de vos chefs de clan et choisissez les meilleurs bâtisseurs, moissonneurs, explorateurs et guerriers. Pillez et conquérez les îles, construisez des bateaux et des temples pour gagner en influence... et combattez !



EXPERT

ANCIENT KNOWLEDGE



Rémi Mathieu

Pierre Ples, Adrien Rives, Emilien Rotival



Dans ce jeu de stratégie, incarnez un des plus anciens bâtisseurs de ce monde, les derniers héritiers d'une illustre civilisation. Utilisez vos connaissances pour que sa grandeur perdure dans le temps ! Optimisez la synergie de vos cartes et construisez des monuments étonnants pour commémorer la gloire de votre civilisation.



Le jeu qui évolue. Vos cartes ont une durée de vie limitée et finiront dans votre passé.

C'est l'histoire de votre civilisation qui s'écrit sous vos yeux.

Certaines cartes ont intérêt à être dans votre passé, pour d'autres, vous essayerez de les garder le plus longtemps possible, l'équilibre du jeu est là. C'est original, plutôt simple à prendre en main.



ENFANT

TOUT PUBLIC

DISCORDIA



Bernd Eisenstein

Lukas Siegmon



Développez votre ville en construisant des bâtiments et en faisant du commerce avec des navires. Utilisez vos ouvriers de manière rentable, appliquez les décrets et obtenez des privilèges. Vous devez toujours agir avec prudence, afin que votre ville ne se développe ni trop vite ni trop lentement.



Un jeu de gestion surprenant. Votre objectif est de ne plus avoir d'ouvrier. L'équilibre sera dur à trouver, ouvrir de nouveaux lieux, mais vous risquez de ne pas avoir assez d'ouvriers, garder peu de lieux, mais vous risquez de ne pas avoir de chance aux dés. J'ai vraiment apprécié de me sentir un peu dérouté au début, devoir réapprendre à l'envers.



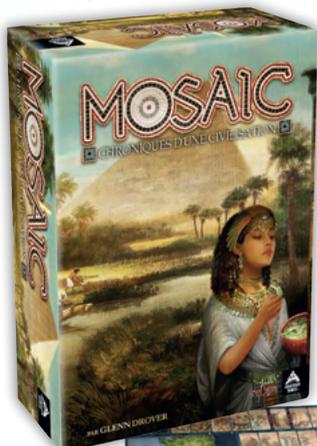
INITIÉ

EXPERT



sylex





MOSAIC CHRONIQUES D'UNE CIVILISATION



Glenn Drover
Divers

Dans Mosaic, vous allez prendre en main et faire évoluer une ancienne civilisation depuis ses origines. Vos décisions détermineront si elle triomphera et s'inscrita comme la plus grande civilisation que l'Histoire ait connue, ou bien si elle s'effondrera et disparaîtra à jamais dans les sables du temps.

Comblé par ce jeu de civilisation ! Un vrai coup de cœur, je suis séduit, tant par le graphisme que je trouve parfaitement dans le ton, que par la mécanique. Si vous avez un peu l'habitude des jeux de développement, les règles sont logiques et faciles à prendre en main. Le tout s'imbrique bien et c'est fluide, profitez au maximum de toutes les interactions, c'est assez jouissif.



sylex



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

120'

2-6

12+

PATH OF CIVILIZATION



Fabien Gridel
Captain Games

Prenez les rênes de votre civilisation et faites les choix qui vous mèneront à la prospérité. Recherchez de nouvelles technologies, développez le plus grand courant philosophique de l'humanité, utilisez vos disciples pour devenir l'un de ses précurseurs et décidez de son évolution. Envoyez vos architectes et vos explorateurs créer sur votre territoire des merveilles qui nous survivront à tous. Le jeu se joue en simultané et fonctionne avec un système simple de gestion de cartes et de ressources. La diversité des cartes garantit une grande rejouabilité.



60' - 120'

1-5

14+



MONUMENTAL

Matthew Dunstan
Funforge Studio



Guidez votre civilisation vers la prospérité en gérant les ressources de votre capitale ! Au fil des époques, en partant de l'Antiquité, vous assemblerez vos forces armées pour conquérir de nouveaux territoires, ferez avancer votre recherche scientifique pour équiper votre peuple avec de nouvelles technologies, construirez d'époustouflantes Merveilles aux pouvoirs uniques, et développerez vos politiques culturelles pour avancer vers la victoire.

90' - 120'

1 - 4

10+



ENFANT

TOUT PUBLIC

MONUMENTAL LOST KINGDOMS

Matthew Dunstan
Funforge Studio



Cette extension contient quatre nouvelles civilisations, plus de tuiles de terrain et de nouveaux environnements permettant d'utiliser un tout nouveau mode 5 joueurs !



90' - 120'

1 - 5

10+



INITIÉ

EXPERT

MONUMENTAL AFRICAN EMPIRES

Matthew Dunstan
Funforge Studio



Cette extension contient de nouvelles mécaniques de jeu, trois nouvelles civilisations, des nouveaux bâtiments, ainsi que des cartes de révolte.



90' - 120'

1 - 5

10+





CASTLES OF MAD KING LUDWIG



Ted Alspach
Agnieszka Dabrowiecka

Vous êtes un architecte au service du Roi et vous devez construire le château parfait pour satisfaire ses caprices. Enrichissez votre palais de nouvelles salles tout en monnayant vos services auprès des autres architectes. Recevez des récompenses en achevant chaque salle. Connectez ensemble de nouvelles salles toutes plus exubérantes les unes que les autres afin de créer un agencement unique et excentrique à l'image de votre Roi fantasque !

1-4

75'

1-4



Dans ce jeu, la stratégie de chacun va dépendre d'une série de facteurs. Ce jeu est d'ailleurs plus tactique que stratégique dans le sens où le jeu et ses choix se situent principalement lors de la phase d'achat. Il va falloir faire les bons choix dans Castles of Mad King Ludwig et ce ne sera pas toujours évident.

Vin d'jeu



CASTLES OF MAD KING LUDWIG EXTENSIONS



Ted Alspach
Agnieszka Dabrowiecka

Construisez un château encore plus dingue avec les nouveautés apportées par les extensions de Castles of Mad King Ludwig !

75'

1-4

14+



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

EAST INDIA COMPANIES



Pascal Ribault
Guillaume Tavernier

À la tête d'une grande compagnie maritime lancée dans le commerce avec les lointains comptoirs des Indes, vous devez gérer vos navires, vos finances, et tenir compte de la Bourse où s'échangeront les parts de vos compagnies.

60' - 120'

2 - 4

12+

Ce jeu de gestion, de placement d'ouvriers et de commerce, bouleverse nos habitudes, nous perd même légèrement dans le mélange de mécaniques qu'il propose, mais pour notre plus grand bonheur ! East India Companies est un coup de cœur Undécet ! Un jeu que l'on a envie de rejouer pour continuer à apprécier ses subtiles mécaniques si bien imbriquées.



ATAVA



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

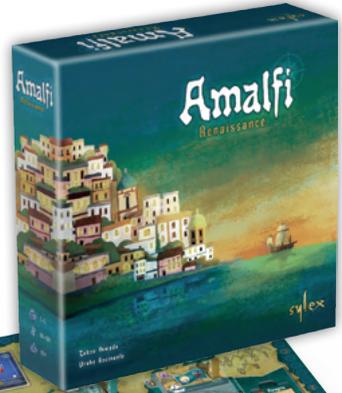
EXPERT

AMALFI RENAISSANCE



Yamada Takeo
Urabe Rocinante

Redonnez ses lettres de noblesse à la cité d'Amalfi en faisant prospérer votre flotte commerciale. Dans ce jeu, tenez le rôle de marchands dans la ville portuaire italienne d'Amalfi à l'époque de la Renaissance. La ville était une puissance maritime dominante au siècle dernier, mais son importance a diminué. Les marchands d'Amalfi sont impatients de retrouver leur succès d'antan et de faire revivre la ville portuaire abandonnée, mais ils ne disposent que de 6 petits navires. Échangez des ressources à l'aide de vos navires et gagnez de l'argent pour investir dans l'amélioration de vos infrastructures afin de gagner encore plus d'argent !



sylex

60' - 120'

1 - 4

14+





EARTH



Maxime Tardif

M81 Studio, Yulia Sozonik, Kenneth Spod

Créez des écosystèmes autosuffisants dans un jeu aux règles simples, offrant de multiples possibilités stratégiques. Choisissez judicieusement les cartes qui composeront votre île et placez-les stratégiquement afin de créer un environnement prospère. Découvrez de nouvelles synergies et connexions à chaque partie, et expérimentez la diversité de la nature !

🕒 45' - 90'

👤 1 - 5

👥 14+

Les plateaux de départ sont asymétriques, ce qui crée une vraie diversité de départ qu'on peut adapter aux objectifs de la partie. On se rend vite compte que les autres joueurs sont à surveiller, une vraie interaction peut s'installer. Il y a beaucoup de cartes, ce qui augmente la diversité des parties et l'aléatoire d'une pioche utile/efficace.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



HUMANITY



Yoann Levet

F. Augis, P. Chadeisson, P. Lazarevic, R. Paul

Titan – 2097. Au cours d'une mission de trois ans, quatre équipes d'astronautes doivent développer chacune une base capable d'accueillir des civils scientifiques. Pour cela, elles doivent récupérer et assembler les modules produits par la station automatisée et réaliser des expériences pour faire avancer la recherche.



La gestion du temps, la pose d'ouvriers et la gestion de ressources sont les mécaniques clef du jeu. Ne vous attendez pas à une promenade de santé, une fois de plus, Yoann s'amuse à vous faire des nœuds au cerveau pour bien gérer tous les paramètres. Mais les chemins vers la victoire sont nombreux et j'ai déjà hâte d'y rejouer, pour optimiser mes choix.

🕒 90'

👤 2 - 4

👥 14+



DUNE IMPERIUM



Paul Dennen

Clay Brooks, Raul Ramos, Nate Storm



La guerre est proche, et au centre du conflit se tient Arrakis - Dune. En leader de l'une des grandes maisons du Landsraad, rassemblez vos forces et vos espions. Dune: Imperium emploie le deck-building pour ajouter une mécanique astucieuse d'informations cachées au placement d'ouvriers.

Dune : Imperium est un excellent jeu expert mêlant pose d'ouvrier et deckbuilding.

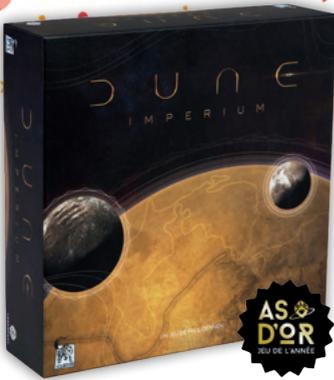
Le jeu est une course aux points de victoire, le premier à dix l'emporte. À vous de voir comment y arriver, par les alliances avec les guildes présentes, par la force militaire, via les intrigues, l'exploitation de l'épice ou un savant mélange de tout ça ?



60' - 120'

1 - 4

14+



AS D'OR
JEU DE L'ANNÉE



ENFANT

TOUT PUBLIC

DUNE IMPERIUM : L'AVÈNEMENT D'IX



Paul Dennen

Clay Brooks, Raul Ramos, Nate Storm



Cette extension ajoute trois nouvelles Grandes Maisons. Le rôle de la CHOM est approfondi grâce à son plateau qui se superpose au plateau d'origine. Une nouvelle mécanique vient améliorer la zone de révélation.



60' - 120'

1 - 4

14+



INITIÉ

EXPERT

DUNE IMPERIUM : IMMORTALITÉ



Paul Dennen

Clay Brooks, Raul Ramos, Nate Storm



Explorez tout un univers de possibilités. Passez d'obscurs accords avec les Tleilxau afin de récolter des spécimens génétiques. Libérez le potentiel de la recherche scientifique. Augmentez la puissance de vos agents.



60' - 120'

1 - 4

14+





OUTLIVE



Grégory Oliver
Miguel Coimbra

25' /joueur 1 - 4 14+



Outlive est un jeu de gestion dans un univers post-apocalyptique. Faites survivre votre clan dans l'espoir d'intégrer votre seule chance de salut : le Convoi. Récolter des Ressources via une mécanique de déplacement innovante. Développez votre abri et combattez la radioactivité, tout en tentant de résister aux événements inattendus qui frapperont chaque tour.

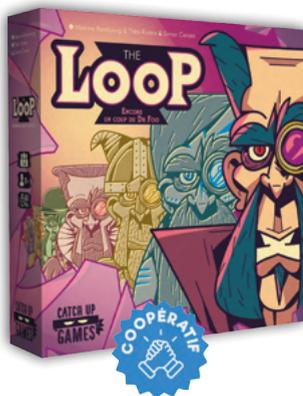
ENFANT

THE LOOP



Maxime Rambourg, Théo Rivière
Simon Caruso

The Loop est un jeu coopératif qui vous oppose au maléfique Docteur Foo. Découvrez 4 modes de jeu différents. Choisissez un personnage et équipez-le pour faire face aux dangers qui jonchent les couloirs du temps. Faites preuve d'esprit d'équipe pour éviter les Vortex et vaincre le Dr Foo avant que l'Univers ne soit détruit.



60' 1 - 4 12+



TOUT PUBLIC

INITIÉ



EVIL CORP



Jeremy Ducret
Djib', Olivier Derouetteau

45' 2 - 4 12+



Ici, à la Evil Corp, nous travaillons depuis 666 générations à effrayer les villages humains. Chaque année, nous organisons un séminaire d'équipe où chacun de nos managers à la charge de recruter une équipe de monstres et d'affronter ses collègues afin de démontrer qu'il est le meilleur pour terroriser les humains. Un jeu stratégique de bag-building. Jouez seul contre vos adversaires ou en équipe de 2.

EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



IKI

Koota Yamada
David Sitbon



Dans le Japon féodal, embauchez des artisans, installez-les sur le marché, adaptez-vous aux échoppes adverses, évitez les incendies et acquérez du prestige. Le vainqueur est l'Edokko ayant accumulé le plus d'Iki (un concept philosophique considéré comme un idéal de vie).

60' - 120'

2 - 4

14+

Iki est agréable à jouer et fournit des sensations différentes de celles qu'on a l'habitude de ressentir. Avec l'excellent Round

House, Iki est un jeu Japonais à l'occidentale qui apporte un peu de fraîcheur dans la production actuelle occidentale plutôt convenue. Les nombreux choix et la variété des parties donnent un réel goût de reviens-y.

Vin'd'jeu

**SORRY
WE ARE
FRENCH**



IKI : AKEBONO

Koota Yamada
David Sitbon



L'extension Akebono ajoute 5 concepts supplémentaires à Iki : le Plateau Ville, la Construction de Bateaux, la Piste de Commerce Fluvial, le Pont de Nihonbashi et la variante « Grand Maître » pour 2 joueurs.



60' - 120'

2 - 4

14+



ZHANGUO : THE FIRST EMPIRE

Marco Canetta, Stefania Niccolini
David Sitbon, Ulric Maes



Pour gagner votre place au sein de l'Armée de Terre Cuite, marquez l'histoire de la Chine : érigez des pans de la Grande Muraille, construisez des Palais et apportez l'Élixir d'Immortalité à l'Empereur !



60' - 120'

1 - 4

14+



YUAN, L'ART DE LA GUERRE



Charlie Sigogneau
Adrien Rives

XIIIème siècle, Asie. Saurez-vous mettre en œuvre les principes du traité de Sun Tzu L'Art de la guerre pour faire triompher votre clan ? Évaluez les intentions de vos ennemis, anticipez leurs actions et prenez le contrôle des temples pour gagner dans ce jeu de stratégie en simultané. Deux boîtes différentes, un même jeu, pour jouer jusqu'à huit !

60'

2 - 4

12+

Un jeu exigeant, des règles complexes, mais une fois que le tout est digéré, c'est un jeu vraiment riche. Avec un système de programmation secrète, l'intrigue est totale. La fin de partie arrive vite, à vous de bien anticiper le placement de vos armées et bien protéger vos temples.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

LA GUERRE DE L'ANNEAU LE JEU DE CARTES



Ian Brody
John Howe, Antonio De Luca, Dmitry Prosvirnin

Deux à quatre joueurs s'affrontent en deux équipes, les Peuples Libres contre l'Ombre. Le jeu englobe le récit complet de la trilogie du Seigneur des Anneaux, de la Comté à la Montagne du Destin. L'Ombre doit frapper rapidement et de manière décisive avant que les porteurs de l'Anneau ne réussissent leur quête.

Ce jeu de stratégie asymétrique et d'affrontement est dynamique et fluide une fois l'iconographie assimilée. La communication est de mise mais il faudra faire preuve de ruse pour troubler vos adversaires. Les illustrations sont chouettes, et ajoutées à la mécanique et au thème du jeu, nous sommes bien plongés dans cet univers de Tolkien.

90' - 120'

2 - 4

12+



ENFANT



LE CHÂTEAU BLANC



Isra C., Shei S.
Joan Guardiet

Contrôlez un clan et marquez plus de points que vos adversaires. Pour ce faire, vous devez acquérir de l'influence à la cour, gérer vos ressources avec audace et placer vos ouvriers au bon endroit et au bon moment. Toute l'action se déroule dans la forteresse la plus imposante du Japon moderne : le château de Himeji, où flotte la bannière du clan Sakai sous les ordres du daimyo Sakai Tadakiyo.



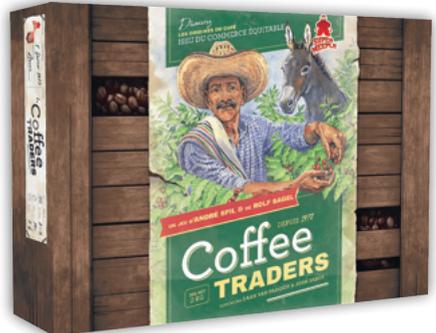
TOUT PUBLIC

COFFEE TRADERS



Rolf Sagel, André Spil
Daan van Paridon, John Rabou

Grâce aux nouvelles normes du commerce équitable, les petits producteurs de café du monde entier ont accès à de nouveaux marchés. Ils sont désormais mieux protégés contre différents facteurs du marché afin de promouvoir le développement durable et d'améliorer leur qualité de vie. Pendant ce temps, les négociants en café sont à la recherche de nouveaux grains pour créer le mélange parfait.



EXPERT



WEATHER MACHINE



Vital Lacerda
Ian O'Toole

Dans Weather Machine, vous êtes les scientifiques de l'équipe du professeur Lativ, qui manipulez la météo locale, ajustant les précipitations pour les fermes, maintenant le vent et le ciel dégagé pour les sources d'énergie écologiques, et réglant la température pour les stations balnéaires ou les événements sportifs.



VAGRANTSONG



Kyle Rowan, Matt Carter, Justin Gibbs
Nguyen Mai Diem

Dans ce jeu narratif coopératif, endossez le rôle d'un vagabond prisonnier d'un train fantôme surnaturel. Affrontez des revenants, faites évoluer votre style de jeu grâce aux compétences que vous développerez et aux babioles trouvées en chemin. Découvrez les secrets du Silver Ferryman au fil de cette aventure palpitante qui vous donnera des frissons.

🕒 30' / joueur

👤 2 - 4

👤 14+

Vagrantsong propose une expérience coopérative unique dans un univers attachant qui n'est pas sans rappeler les univers de Tim Burton. Les mécanismes de jeu sont abordables, le matériel de grande qualité et la narration riche. Un excellent jeu servi par un univers fascinant !



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

NOW OR NEVER



Ryan Laukat
Ryan Laukat

Après Above and Below et Near and Far, Now or Never – Les Royaumes du Passé vient clore la trilogie narrative d'Arzium. Plongez dans de nouvelles aventures en explorant des lieux extraordinaires où vous croiserez des peuples singuliers et de dangereuses créatures, dont il faudra protéger les villageois. Dans la peau de personnages uniques, affrontez-vous pour reconstruire votre village ancestral et guider les villageois sur le chemin du retour.

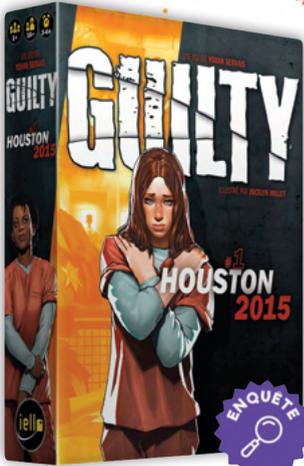
🕒 45' / joueur

👤 1 - 4

👤 14+



ENFANT



GUILTY : HOUSTON 2015



Yohan Servais
Jocelyn Millet

Plongez dans l'univers sombre et fascinant de la série de jeux qui réinvente le polar interactif ! Dans ce jeu où chaque détail compte, il vous faudra assembler les pièces du puzzle tout en surveillant la montre. Car oui, votre temps est compté ! À chaque instant, le sablier de la justice s'écoule, et les choix que vous faites ont des conséquences irréversibles.



180'+



1+



16+



TOUT PUBLIC

THE DETECTIVE SOCIETY



Julien Parny, Tristan Rogers, Joe Mills
N.C.

Vous aimez les thrillers ? Les films et séries policières ? Cette fois, c'est vous l'enquêteur ! La Detective Society vous confie une affaire et c'est à vous de la résoudre mois après mois. Une enquête se présente sous forme de « saison », composée de 6 épisodes. Plus besoin de se déplacer comme dans un escape game. Ici, l'enquête vient à vous !



80'



1-4

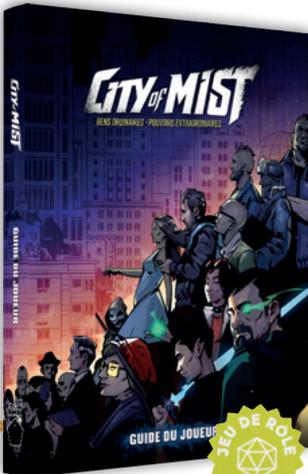


14+

THE
DETECTIVE
SOCIETY



EXPERT



CITY OF MIST



Amit Moshe
Sobon, Monsters Pit, Gomes Cabral, Szulc, Murti

Explorez une cité imaginaire dans laquelle les mythes et légendes s'incarnent dans des gens ordinaires. Un monde où un journaliste, un détective désabusé ou un boss de la pègre peuvent détenir des pouvoirs mythiques de personnages comme Alice au Pays des Merveilles, le Roi Arthur ou Gilgamesh. City of Mist est un jeu de rôle d'enquête et d'action.



N.C.

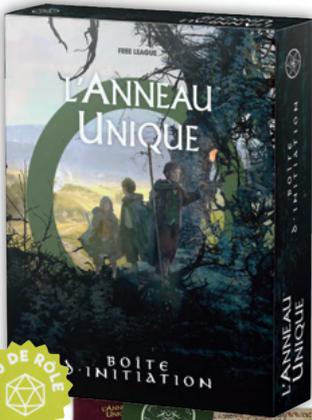


N.C.



16+





L'ANNEAU UNIQUE BOÎTE INITIATION



Francesco Nepitello

A. Tapia, D. Sorrentino, M. Grip, J. Pospíšil

Tiens, une étrange invitation de Bilbon Sacquet, dans laquelle il mentionne qu'il a besoin d'aide ? Il n'y a rien de mal à se promener et à aider le vieux Bilbo, je suppose. Après tout, ce n'est pas comme s'il y avait de réels dangers à craindre ici dans la Comté...

Avec une approche didactique, de nombreux conseils et de nombreuses aides de jeu, vous pourrez partir à l'aventure sur les chemins de la Comté au travers d'une mini campagne de 5 aventures. Idéal pour des joueurs novices, c'est une entrée en matière en douceur pour apprendre les mécaniques du jeu, mais aussi pour introduire le jeu de rôle dans une campagne aux enjeux plus légers.



EDGE



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



L'APPEL DE CTHULHU BOÎTE DE BASE



Basic Role Playing
N.C.

Cinq investigateurs de la Société pour l'Exploration de l'Inexpliqué (SEI), un groupement aussi informel qu'officiel, ont pour mission de découvrir d'effroyables secrets, d'affronter des créatures étranges et de déjouer les plans de sectes maléfiques.



EDGE



Cette Boîte de Base pour l'Appel de Cthulhu m'a vraiment surpris par son côté didactique, ce n'est pas seulement une boîte pour découvrir l'Appel de Cthulhu mais bien aussi le jeu de rôle. Tout y est pensé pour l'apprentissage, chaque livret correspondant à une étape. Edge inaugure la reprise de l'Appel de Cthulhu d'une bien belle manière.



T15

ENFANT



RÔLE'N PLAY, LE JEU DE RÔLE



Julien Dutel
Simon Labrousse

Avec Rôle'n Play, incarnez d'intrépides aventuriers prêts à affronter de terribles créatures. Parcourez contrées sauvages et donjons en bravant les dangers qui se dressent sur votre route. Embarquez tous ensemble pour des épopées légendaires ! Ce jeu est composé du livre du joueur, du livre de la meneuse, d'une grande campagne en 2 tomes et d'un recueil de 8 scénarios.



TOUT PUBLIC

CATS! LA MASCARADE



Vincent Mathieu
Maxime Teppe

Depuis des millénaires, la Terre porte un secret farouchement gardé : l'être humain n'est pas la seule espèce intelligente qui arpente sa surface, ni la plus brillante... cette place revient aux chats ! Joignez vous au grand complot de nos maîtres félins et laissez parler celui qui sommeille en vous : dans Cats! La Mascarade, le chat, c'est vous ! Un recueil de 4 aventures complète ce jeu.



INITIÉ

EXPERT



CHRONIQUES OUBLIÉES GALACTIQUES



Thomas Robert, Laurent «Kegron» Bernasconi
Simon Labrousse

Parcourez la galaxie à bord de vaisseaux spatiaux et choisissez parmi 3 époques de jeu : futur proche réaliste, avenir plus lointain du premier contact extraterrestre ou space opera débridé ! Après les versions fantasy et contemporaine, découvrez ce jeu de rôle dans sa version science-fiction ! La gamme contient un livre de règles, un recueil de scénarios, une campagne et des accessoires.





DESCENT LÉGENDES DES TÈNÈBRES



Kara Centell-Dunk, Nathan I. Hajek
Preston Stone, Gary Storkamp

Pendant des années, vos voyages vous ont mené à travers le royaume fantastique de Terrinoth, vous aventurant dans des forêts sombres, des villes obscures, des cryptes anciennes et des marais brumeux... mais votre véritable voyage légendaire ne fait que commencer... Forgez votre propre légende avec vos amis en vous aventurant à travers le royaume fantastique de Terrinoth.

120' - 180'

1-4

14+



Plus qu'un jeu, une expérience ! C'est un pur Dungeon Crawler, qui se distingue par son clivage entre gigantisme du matériel et fluidité des règles. Il comprend une campagne de 16 scénarios pour environ 35 à 40h de jeu. Un jeu impressionnant, XXXXXXXXXXXXXL et en 3D. Descent : Légendes des Ténèbres, le jeu prestige.

GUS
& CO



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

DESCENT : LÉGENDES DES TÈNÈBRES LA GUERRE DU TRAITRE



Kara Centell-Dunk, Nathan I. Hajek, Philip D. Henry
Preston Stone, Gary Storkamp

La Guerre du Traître s'appuie sur l'aventure exaltante des donjons de son prédécesseur en introduisant de nouveaux méchants, de nouvelles quêtes et de nouveaux mécanismes. Les joueurs retournent à Terrinoth, où ils se retrouvent dans une alliance improbable avec leur plus grand ennemi : Waiqar le Traître. Ils doivent travailler ensemble pour lutter contre des armées de dragons et les sinistres machinations de l'UthukY'llan.



120' - 180'

1-4

14+



ENFANT



CLAUSTROPHOBIA 1643



Croc, Laurent Pouchain
Divers

Claustrophobia 1643 est un jeu de survie et d'escarmouche asymétrique pour deux joueurs. L'un incarne le camp des humains, qui luttent sans relâche contre les démons et autres créatures qui pullulent dans les sous-sols de la Nouvelle-Jérusalem, l'autre le camp du Mal, qu'il ne fallait pas réveiller. Ses 20 scénarios et ses 48 tuiles d'environnement tirées aléatoirement permettent une grande rejouabilité.



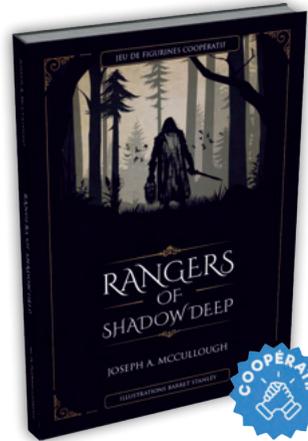
TOUT PUBLIC

RANGERS OF SHADOW DEEP LIVRE DE BASE



Joseph A. McCullough
Barret Stanley

Rangers of Shadow Deep propose une expérience de jeu de figurines coopératif. Menez vos Rangers dans l'Ombrefosse et essayez de découvrir l'origine du mal qui y prospère ! Un livre sous couverture rigide, 132 pages, tout en couleur.



INITIÉ

EXPERT



THE FIVE LE JEU DE FIGURINES DÉJANTÉ



Jean-François Hugon, Frédérique Battais
Jean-François Hugon, Frédérique Battais

Incarnes des cowboys armés jusqu'aux dents dans un Far West déjanté ! Dans ce jeu d'escarmouche, choisissez votre Clan de cowboys, équipez leurs socles avec des armes oldwest et des accessoires déjantés, faites sauter les molaires de vos adversaires, profitez-en pour leur faire les poches afin d'augmenter votre arsenal, tout en tentant de gérer la santé et les munitions de chacun de vos hommes...





THE WITCHER : L'ANCIEN MONDE



Lukasz Wosniak
David Bartomiejczyk

Dans ce jeu de plateau d'aventure compétitif, devenez un sorcier et voyagez sur une vaste carte. Embarquez-vous dans des quêtes magistrales, faites des choix moraux ambigus, combattez des monstres, et parfois battez-vous avec d'autres sorciers pour défendre l'honneur de leur école !

🕒 90' - 150'

👤 1-5

👤 14+

Dans l'ensemble, j'ai vraiment aimé ce jeu quel que soit le nombre de joueurs. C'est un jeu dont la thématique domine, avec la narration des phases d'exploration et un mini-jeu de poker de dés pour gagner un peu d'or, ce qui peut prendre beaucoup de temps si tous les joueurs se complaisent dans l'aventure et sont frileux des combats.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



LE TRÔNE DE FER LE JEU DE FIGURINES



N.C.
N.C.

Le Trône de Fer : le Jeu de Figurines est un jeu compétitif pour au moins 2 joueurs. Chacun d'eux contrôle l'une des Grandes Maisons de Westeros en commandant aux unités sur le champ de bataille, en recrutant des Héros légendaires et en manipulant la scène politique pour tenter d'obtenir le plus grand des trophées : le Trône de Fer. La Boîte de Base propose de prendre les rênes d'une Maison grâce à plus de 100 figurines pré-assemblées et déjà prêtes à jouer ! Les sculptures sont basées sur des illustrations originales conçues par l'équipe graphique de Cool Mini or Not, sous la supervision directe de George R.R. Martin et de Dark Sword Miniatures.

🕒 45' - 60'

👤 2

👤 14+



MARVEL ZOMBIES UN JEU ZOMBICIDE

Fabio Cury, Michael Shinall
Marco Checchetto, Henning Ludvigsen



60'

1-6

14+

Marvel Zombicide est un jeu coopératif, ameritrash, aux thèmes plus que porteurs : les Zombies et Marvel. Qui dit coopération dit communication pour coordonner au mieux vos actions afin de parvenir à vos fins. La mise en place est rapide, + ou - 10 minutes en fonction de la Mission. Pour les règles du jeu, comptez un bon quart d'heure. Le jeu est accessible, fluide et bien équilibré. Une bonne porte d'entrée pour ce type de jeu.



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



MARVEL ZOMBIES LA RÉSISTANCE DES HÉROS



Fabio Cury, Michael Shinall
Marco Checchetto

Vous incarnez quatre super-héros ayant survécu à l'infection. À travers 8 missions, vous sauverez et escorterez des civils... en évitant de vous faire dévorer par les zombies ! Heureusement, vous pourrez gagner des traits, du pouvoir et des compétences, même si votre montée en puissance attirera toujours plus d'ennemis affamés...



60'

1-4

14+



120



MARVEL CRISIS PROTOCOL LES PLUS PUISSANTS DE LA TERRE



N.C.
N.C.

Cette boîte de base propose la meilleure porte d'entrée pour vous lancer dans ce jeu de figurines super-héroïques qui met en scène tous les personnages de l'univers Marvel ! Rassemblez votre équipe et dirigez vos forces surpuissantes contre vos amis dans des batailles d'une ampleur cataclysmique !



- N.C. Ce jeu brille par sa représentation des capacités des super-héros qu'il modèle ; par l'accent qu'il met sur l'accomplissement de missions et par la liberté qu'il offre dans la constitution de son équipe. Les règles regorgent de finesses. Cette boîte de base contient TOUT le nécessaire pour débiter et faire un grand nombre de parties sans risque de lassitude.
- 2
- 14+



MARVEL UNITED



Andrea Chiarvesio, Eric M. Lang
Edouard Guiton

Marvel United est un jeu coopératif au rythme effréné où les joueurs prennent le contrôle de super-héros Marvel et s'associent pour contrecarrer les plans des plus dangereux méchants de l'univers. Il est temps de devenir les héros que vous avez toujours été destinés à être !

C'est un jeu coopératif, d'affrontement, de gestion de main/du risque, dans l'univers de Marvel. La mise en place est rapide, les règles transmises en 10 minutes et les tours sont fluides. Il y a une bonne rejouabilité. Il est important d'avoir une bonne communication et répartition des tâches pour parvenir à terrasser le Vilain avant qu'il ne mène à bien son Complot.



40'

1-4

14+



ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT

ENFANT

TOUT PUBLIC

INITIÉ

EXPERT



STAR WARS : SHATTERPOINT

Will Shick
Michal Ivan



Star Wars : Shatterpoint est un jeu d'escarmouche avec figurines dans l'univers de Star Wars. Prenez la tête d'un groupe de personnages de la saga et affrontez votre adversaire dans des missions tactiques riches en rebondissements.



Shatterpoint ne se contente pas d'innover avec des mécanismes originaux, parfaitement pensés pour l'univers de Star Wars. La boîte de base propose de superbes figurines et des décors de qualité, et s'avère très complète à l'usage. Si vous aimez Star Wars et les jeux d'escarmouche, foncez tête baissée !



STAR WARS : LÈGION

Alex Davy, Luke Eddy
Henning Ludvigsen



Avec le jeu de figurines Star Wars : Légion, revivez les légendaires batailles terrestres de Star Wars et dirigez vos troupes au cours d'affrontements épiques. Cette boîte contient tout ce dont deux joueurs ont besoin pour simuler des batailles entre les forces de l'Empire Galactique et celles de l'Alliance Rebelle.



Reconstituez les affrontements iconiques de la célèbre saga cinématographique. Avec un gameplay innovant et accessible, le jeu a su se faire une place de choix parmi les poids lourds de la figurine. La gamme est vaste. Les figurines (à assembler et à peindre) raviront les amateurs de beaux modèles, avec certaines pièces réellement exceptionnelles.



Restons connectés !

Retrouvez-nous sur nos réseaux sociaux pour suivre toute l'actualité ludique et découvrir les coulisses de notre site internet.

On est partout, et toujours sous le même nom,
impossible de se tromper !



On vous propose les Open Ze Bouate, les Interviews, les Philinews, les The gamme, et encore d'autres émissions sur **Youtube**.



Sur **Instagram** : les Top ventes, les éclatés de boîtes et des petites photos des coulisses.



On se retrouve sur **Facebook** pour les animations, les concours et les arrivées de la semaine.



Vous pouvez échanger avec nous sur **TikTok** : défis rigolos, réponses à vos questions, sélections de jeux... c'est vous qui demandez, c'est nous qui répondons.



Retrouvez-nous sur notre chaîne **Twitch** pour découvrir de nouveaux jeux, discuter avec des personnalités du monde ludique et jouer avec nous. Le tout en live !



Sur notre blog, retrouvez tous nos articles, interviews, Philinews et infos ludiques. Eh oui, chez Philibert, nous aimons jouer, mais aussi parler de jeux de société.



Toute l'équipe des **Philiboyz & girlz**
vous souhaite de très bonnes fêtes !

Philibert, c'est une équipe de passionnés qui se décarcasse pour vous transmettre son amour du jeu.

Depuis 45 ans, Philibert est LE spécialiste du jeu de société. Sur notre site internet ou dans nos magasins situés au cœur de Strasbourg, retrouvez un large choix de jeux : jeux de société, jeux de figurines, jeux de rôle, jeux de cartes, jeux d'histoires, puzzles, casse-têtes, jeux d'adresse, de la pépite méconnue au grand classique.

Que vous recherchiez un jeu pour toute la famille, un jeu léger pour l'apéro, un jeu expert pour des soirées musclées entre amis ou encore un jeu solo, notre équipe de Philiboyz&Giriz est là pour vous proposer la quintessence ludique, pour tous les goûts et tous les âges.

En France ou à l'autre bout du monde, notre boutique en ligne vous présente plus de 40 000 références à livrer chez vous dans les meilleures conditions.



www.philibertnet.com

Philibert



12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
+33 (0)3.88.32.65.35

Philibert des petits



10 place Kleber
67000 Strasbourg
+33 (0)3.88.32.30.26

Philibar



15 Rue du Marais-Vert
67000 Strasbourg
+33 (0)3.90.40.33.39

Lundi

13h30 à 19h

Mardi

10h à 12h30
13h30 à 19h

Mercredi

10h à 12h30
13h30 à 19h

Jeudi

10h à 12h30
13h30 à 19h

Vendredi

10h à 12h30
13h30 à 19h

Samedi

10h à 19h

Dimanche

Fermé

