

LES BOUTIQUES LUDIQUES



les Boutiques Ludiques
www.boutiques-ludiques.fr

	Enfant	p 4		Expérimenté	p 72
	Ambiance	p 20		Jeu de rôle	p 81
	Pour tous	p 34		Index	p 83
	Jeux à 2	p 55		Boutiques	p 85
	Coopératif	p 60	 Prix ABL	Travail d'illustration	p 12
	Narratif	p 67		Auteur.e	p 54
	Enquête	p 68		Travail éditorial	p 59

Bienvenue dans la Sélection des Ludicaires !

Pourquoi une « sélection » et pas un catalogue ? Car une commission de nos membres a travaillé durant une bonne partie de l'année pour équilibrer ce contenu puis passé en revue des dizaines de nouveautés durant un marathon ludique de 3 jours. Un travail de fourmi, mené avec engagement et passion par une douzaine de ludicaïres afin de vous proposer valeurs sûres comme nouveautés prometteuses. Un subtil équilibrage des propositions pour représenter **toute la variété du paysage ludique**.

La création est en effet foisonnante avec **près de 1000 titres édités dans l'année**. Ce petit ouvrage a pour vocation de vous guider dans cet univers en pleine expansion : il contient infos essentielles, descriptif du jeu et classement par public ou style. Nous n'avons pas la prétention d'être exhaustifs, le nombre volontairement contraint de ces pages ne le permettrait pas. **Chaque jeu qui y trouve sa place a été validé par nos soins**, sans complaisance, à l'aune de ses promesses ludiques et de notre envie de l'ajouter dans notre « ludothèque idéale » de l'année.

Et après ? Comme rien ne remplace un conseil et un choix qui vous correspondent, venez nous retrouver dans l'une des boutiques ludiques !

Vous verrez au fil des pages des logos apposés sur certains jeux : ce sont les prix qui les ont récompensés. Nous les mentionnons comme les indicateurs utiles d'un jeu apprécié ou reconnu. Le principal critère de choix d'un jeu restant qu'il convienne à vos goûts ou attentes, avec ou sans prix.



Le Spiel des Jahres (Jeu de l'année en allemand), créé en 1978, est le prix le plus prestigieux pour les jeux de société.



L'As d'or — Jeu de l'année est une récompense décernée chaque année depuis 1988 à un nouveau jeu de société lors du Festival international des jeux à Cannes.



Les Prix du Groupement des Boutiques Ludiques sont remis à l'occasion du Festival de Vichy. Ils sont décernés par les ludicaïres adhérentes du Groupement.

Rendez-vous sur boutiques-ludiques.fr pour découvrir les versions longues des interviews des lauréats des Prix du Groupement des Boutiques Ludiques de cette année !



Le jeu, part intégrante de la culture !

La culture française est d'une grande richesse que ce soit en littérature, musique, beaux-arts ou gastronomie... Elle l'est aussi depuis un quart de siècle dans le domaine plus discret du jeu de société. Cet objet, longtemps cantonné à l'enfance, est aujourd'hui largement assimilé par les françaises et les français **comme un objet culturel** qui prend toute sa place dans nos foyers.

Nous utilisons toutes et tous des jeux de société dans notre quotidien, parfois sans autre but que le partage ou la convivialité mais également pour des raisons éducatives, scolaires, voire médicales (orthophonie, psychologie,...). **Le jeu nous accompagne tout au long de notre vie.**

Cette œuvre de l'esprit naît du travail des auteur-es, illustratrices et illustrateurs, scénaristes. Des éditrices et éditeurs donnent vie à des centaines de jeux chaque année. La France est, objet de fierté pour notre profession, en pointe sur ce sujet. **Il y a encore fort à faire** ceci dit. Ainsi le statut des auteurs de jeux de société n'est pas encore pleinement reconnu dans notre pays. Plus largement notre filière a **besoin d'une reconnaissance culturelle** pour s'épanouir et rayonner.

Nous appelons donc de nos vœux une reconnaissance du jeu comme **œuvre de l'esprit** afin que chaque actrice et acteur de la filière soit conforté-e dans sa participation à la création ludique.

Passionné-es de jeux, si vous êtes sensibles à ce message, partagez-le autour de vous ... et n'oubliez pas de jouer !





Papa Fourmi

Théo Rivière / Sarah Andreacchio (Kerner)
Editeur : Auzou

C'est l'heure du repas pour la famille Fourmi ! Aide le papa fourmi à offrir à chaque bébé son plat préféré. Mais attention aux oiseaux qui effraient les bébés ! Quand un oiseau est poché, un bébé fourmi se retourne, et il faudra alors se souvenir de ce qu'il mangeait. Un memory évolutif et coopératif.



10 à 15



1 à 5



3 et +

Premier Verger

Anneliese Farkaschosky / Jutta Neundorfer
Editeur : Haba

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



10 à 15



1 à 4



2 et +



Pyramide d'Animaux

Klaus Miltenberger / Daniel Döbner
Editeur : Haba

Vous essayez d'empiler tous vos animaux sur la pyramide dont le crocodile est la base. Si la pyramide d'animaux s'effondre, le tour s'arrête immédiatement ! Le/la joueur-euse qui a fait tomber les animaux, doit en prendre deux et remettre les autres dans la boîte. La partie est finie dès qu'un-e joueur-euse n'a plus d'animaux devant lui/elle. Il/elle gagne la partie.



15 à 20



2 à 4



4 et +





La Chasse aux Monstres

Antoine Bauza / Nikao
Editeur : Scorpion Masqué

La Chasse aux monstres est un jeu de mémoire coopératif. Pendant la nuit, des monstres sortent de sous le lit de l'enfant. Pour les chasser dans le placard et gagner la partie, il faut retrouver le bon jouet. Les monstres gagnent s'ils entourent complètement le lit, tandis que les enfants remportent la partie s'ils trouvent les jouets qui les effraient.

10 à 15 1 à 6 3 et +



Pique Plume

Klaus Zoch / Doris Matthäus
Editeur : Zoch

Dans Pique-Plume, lancez-vous dans une course poursuite au milieu de la basse-cour ! Avancez sur le parcours en retournant la carte correspondant à l'image représentée sur la case devant votre poule. Faites preuve de mémoire pour vite rattraper un volatile adverse et lui voler ses plumes ! La poule qui réussira à plumer tous ses adversaires sera déclarée vainqueur de la basse-cour.

15 à 20 2 à 4 4 et +

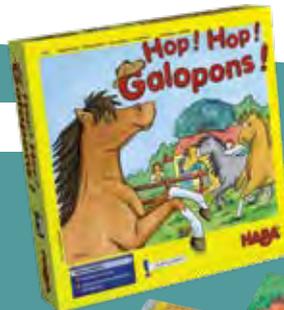


Hop ! Hop ! Galopons !

Susanne Gawlik / Stefanie Kläßen
Editeur : Haba

Les chevaux ont passé une belle journée dans le pré, mais ils doivent vite rentrer à la ferme. Dans leur box, il leur faut différentes choses, comme une botte de carottes ou un sac d'avoine. C'est à vous de les récupérer sur le chemin menant à l'écurie. Choisissez les bons dés en route en ayant un peu de chance pour emmener votre cheval au box tout en ayant rempli votre puzzle avant les autres. 2 jeux en un : un jeu de collecte couplé à une course de chevaux !

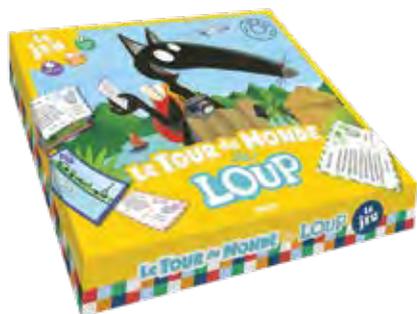
5 à 10 2 à 4 3 et +





Le Tour du Monde de Loup

✿ Sylvain Menager / Eléonore Thullier
Editeur : Auzou



Déplacez Loup pour lui faire faire le tour du monde et envoyer toutes vos cartes postales avant les autres !

Lancez le dé. Si vous tombez sur une face Action, piochez une carte et réalisez l'action indiquée. Si vous tombez sur un chiffre, déplacez Loup et tentez d'arriver sur un pays dont vous avez la carte, pour pouvoir la poster.



Doudou

✿ Xavier Violeau / Pauline Berdal
Editeur : Oka Luda

Doudou est un jeu d'enquête coopératif dans lequel les détectives en herbe vont débuser le doudou dans sa cachette, avant la tombée de la nuit ! Doudou est un jeu simple de déduction pour les tout-petits !



Bubble Stories

✿ Matthew Dunstan / Simon Douchy
Editeur : Blue Orange

Découvre de nouveaux mondes en explorant, image après image, tous les endroits que tu peux visiter ! Profite bien de chaque lieu tout au long des chemins que tu parcoures et découvre ce qui se cache au bout de chacune de tes aventures !



Gagne ton Papa !

A. et J. Perriolat / Stéphane Escapa
Éditeur : Gigamic

Le jeu éducatif incontournable. Ce jeu et casse-tête évolutif est un formidable outil pédagogique.

En duel, soyez plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles. Réalisez même des figures en 3D !



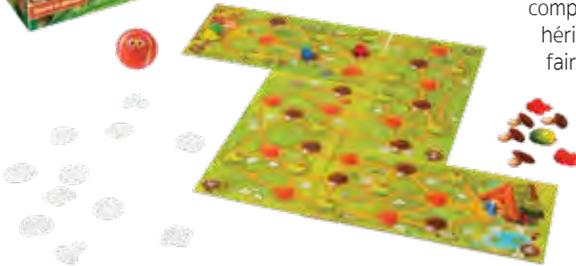
15 à 20



1 à 2



3 et +



Le Hérisson qui roule à Pic

Urtis Sulinskas / Irina Pechenkina
Éditeur : Lifestyle Boardgames

La course de galipettes !

Faites rouler le hérisson sur le sol de la forêt pour collecter des pommes, des feuilles et des champignons qui vous permettront de vous déplacer sur le chemin. Jouez avec le mode compétitif pour faire la course avec les autres hérissons ou jouez en mode coopératif pour faire équipe contre le renard qui vous court après !



15 à 20



1 à 4



4 et +



Uly et Polly

Roberto Fraga / Stivo
Éditeur : Blue Orange

Dans ce jeu semi-coopératif, incarnez Uly, le petit loup malicieux, qui se cache dans le troupeau de moutons, ou faites partie de l'équipe de Polly, le chien de berger, pour retrouver où se cache le petit loup.



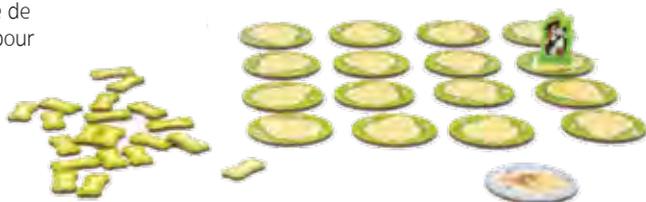
10 à 15



2 à 5



4 et +





Fabulia

Marie et Wilfried Fort / Eugenia Smolenceva
Éditeur : Lifestyle

Fabulia est un jeu pour enfants innovant, dans lequel vous choisissez les héros et héroïnes d'aventures extra-ordinaires. En appuyant sur un vrai livre pour y insérer des personnages, vous devrez trouver et voter pour les héros et héroïnes les mieux adaptés à l'histoire. Cette réinvention des histoires avant de se coucher, extrêmement réjouable et conviviale conviendra à toute la famille.

15 à 20 2 à 6 5 et +

Château Badabouh !

Roberto Fraga / Rolf (ARVi) Vogt
Éditeur : Drei Magier

C'est le grand jour, la course vers le sommet de la tour est lancée ! Les petits fantômes adorent cette épreuve et se lancent dans l'ascension des marches, mais attention ! La vieille ruine est pleine de surprises : Des pierres tombent régulièrement et font chuter tous ceux qui se trouvent sur leur chemin. Gardez votre sang-froid et trouvez l'équilibre entre vitesse et prudence ! Il faudra un peu de chance et de tactique pour atteindre le sommet en premier et devenir monarque du château Badabouh.



15 à 20 2 à 4 5 et +

Une Patate à Vélo

Joel Gagnon / Elise Gravel
Éditeur : Randolph

Est-ce que ça se peut une patate à vélo ? Une licorne qui pète ? Basé sur le livre d'Élise Gravel, le jeu Une patate à vélo, est un jeu dans lequel vous devez décider si les combinaisons se peuvent ou non. Du plaisir et des découvertes rigolotes pour toute la famille !

15 à 20 3 à 4 3 et +





Attention... Prêts ? Mangez !

🌿 Roberto Fraga / Alice De Page
Editeur : Auzou

Vous voilà en pleine forêt et affamé-e-s !
Votre objectif ? Collecter le plus de framboises possible !
Pour cela vous aurez le temps d'un sablier pour réussir un maximum d'actions : imiter un animal, construire un édifice avec les cubes, lancer le dé et d'autres défis. Alors attention... Prêts ? Mangez !



15 à 20
 2 à 4
 5 et +



Dra'Go !

🌿 Roberto Fraga / Alexandre Roux
Editeur : Auzou

Retournez les tuiles pour retrouver les bons symboles et atteindre en premier la ligne d'arrivée. Mais attention ! Le parcours est semé d'embûches. Vos adversaires peuvent créer une coulée de lave pour vous empêcher d'avancer, ou le dé peut tomber sur le tremblement de terre et tout chambouler ! Heureusement, la tuile catapulte pourra vous sauver ! Et vous revoilà dans la course !

15 à 20
 2 à 5
 5 et +

Le Trésor des Lutins

🌿 Gina Manola / Doris Matthäus
Editeur : Mindware

Dans une sombre caverne, un coffre aux trésors est gardé par un cupide dragon. Mais les audacieux lutins sont bien décidés à le voler ! Faites équipe pour vous frayer un chemin au milieu de la forêt. Mais il faut faire des détours pour ramasser les trois clés qui permettent d'ouvrir le coffre. Ne tardez pas trop en chemin car le dragon n'est pas loin et s'il atteint la caverne avant vous, c'est perdu ! Un jeu coopératif et féérique pour lutins en quête d'aventure !



15 à 20
 2 à 4
 4 et +



Le Coffre aux Trésors

Théo Rivière & Maxime Rambourg / Paco Sordo
Editeur : Auzou



Récupère un maximum de pièces pour devenir Capitaine, mais attention aux autres pirates qui désirent le même butin que toi !

Toutes les pièces sont mises dans le sac en tissu. A votre tour, piochez-en une. Les pièces ont plusieurs effets : voler une pièce à un autre joueur, piocher une nouvelle pièce, déclencher le pouvoir de son pirate, protéger une pièce... Quand il n'y a plus de pièces, le pirate qui a la plus haute pile de pièces devient Capitaine !



10 à 15



2 à 5

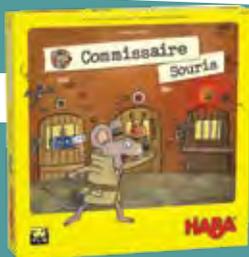


4

Commissaire Souris

Markus Nikisch / Valeska Scholz
Editeur : Haba

Les bandits veulent s'évader ! Le commissaire Souris est sur leurs traces. Mais il a besoin de vos talents : qui s'est assis en dernier dans la cellule avec le tunnel ? Si vous pariez sur le bon bandit, vous élucidez le mystère de cette tentative d'évasion. Pour gagner, capturez le plus de fuyitifs. Un jeu de mémoire semi-coopératif à faire tourner la tête !



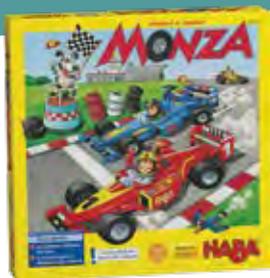
15 à 20



1 à 4



5 et +



Monza

Jürgen Grunau / Haralds Kalvinius
Editeur : Haba

Quatre voitures de course sont sur le départ !

Les couleurs des dés correspondent aux couleurs des cases. Pour avancer sur la piste, il faut lancer les 6 dés en même temps et bien observer les couleurs obtenues. La voiture ne peut avancer que si les dés indiquent les mêmes couleurs que les cases avoisinantes.

Évitez les obstacles et faites reculer vos adversaires pour les devancer !



15 à 20



2 à 4



5 et +

Le Peuple Loup

Grzegorz Przytarski & Maciej Rogalewicz

Cartoon Saloon & Maria Pareja / Editeur : Value Add Games

Dans l'univers du film d'animation du même nom, incarnez un membre du Peuple Loup. Le but du jeu est de rassembler l'âme d'un loup avant que les soldats ne découvrent sa tanière. Trouvez le meilleur chemin à travers les bois, collectez des runes, achetez des tuiles, évitez les soldats et rassemblez des Âmes de Loup. Serez-vous aussi brave que les personnages du film ?

Quatre modes de jeu : trois coopératifs présentant des niveaux de difficulté variables et un compétitif.



10 à 30



2 à 4



6 et +



La Maison des Souris

Theo Rivière & Elodie Clément / Jonathan Aucomte
Editeur : Gigamic

Une famille de petites souris s'est installée chez vous ! Les coquines ne se gênent pas pour vous chiper quelques objets afin de décorer leur maison. Où est passée ma bague ?

Et la clef ? A quoi peut bien leur servir mon bouton ? Tous ensemble, observez les différents recoins de la maison par les fenêtres avant que la lampe ne s'éteigne. Il faudra alors se souvenir de l'emplacement et du sens des jetons pour retrouver le maximum d'objets avant le retour des petites souris !



15 à 20



2 à 6



5 et +



SOS Dino

Théo Rivière et Ludovic Maublanc / Mathieu Leyssenne
Editeur : Loki

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



20 à 25



1 à 4



7 et +





Quelles circonstances vous ont amené à devenir illustrateur pour un jeu ?

A la fin de mes études, je cherchais un sujet pour mon mémoire. Nous jouions alors aux jeux de société dans notre colocation, et nous regardions « Sopranos ». J'ai donc eu l'idée de faire un jeu de société avec un thème mafieux moderne. J'ai continué à **travailler dessus pendant des années**. Mes collègues Daniel Goll et Tobias Jochinke ont beaucoup aidé à réaliser ce projet, et c'était évidemment la base de la décision de faire un autre jeu ensemble.

Comment s'est organisé le travail de création de la ville ?

Nous avons construit les rues, les bâtiments et les véhicules en 3D, tandis que les personnages, les scènes et les petits objets sont dessinés en 2D. Nous avons développé un système utilisant différents logiciels et bibliothèques d'objets. Pour concevoir une carte, nous construisons d'abord une ville approximative, puis **elle grandit et change au fil du temps avec chaque enquête que nous rajoutons**. Chacun travaille sur son enquête et a ses propres compétences.

Dans cette ville qui vit sous nos yeux, y a-t-il des secrets cachés ?

Eh bien oui, **il y a beaucoup de choses cachées** et surtout dans Full House, il y a des histoires que vous ne trouverez pas dans les enquêtes de cette boîte ! Certains incidents révéleront même leur pertinence plus tard dans les parties à venir de Crime City !

Vous avez des idées pour développer d'autres univers ou moyens de présenter ou jouer ?

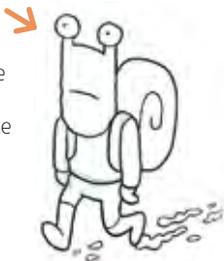
Oui, en fait trop ! J'aimerais faire un Micro Macro Médiéval-Fantastique, ou sur le thème des pirates, ou des dinosaures ! Nous avons également beaucoup d'idées pour de nouvelles mécaniques de jeu.

Afin de proposer de nouvelles enquêtes, nous allons réaliser 4 boîtes de Crime City avec le design que vous connaissez. Ainsi, nous pouvons nous appuyer sur des mécanismes et des méthodes de travail que nous avons déjà développés.

Pendant ce temps, nous planifions et préparons ce qui sera la prochaine grande nouveauté !

Tableau blanc : puisque tu illustres, on t'a gardé une petite place pour dessiner ...

C'est un personnage que j'ai dessiné d'après l'idée géniale du fils de 8 ans de Daniel, Justus. J'aime beaucoup cette conception. **J'ai toujours du mal à l'implémenter dans une histoire MicroMacro, suggestions bienvenues ;)**



« Nous préparons la prochaine grande nouveauté ! »

De gauche à droite, Tobias Jochinke, Daniel Goll & Johannes Sich, auteurs et illustrateurs des jeux «Micro Macro».



Moonlight Heroes

Wilfried & Marie Fort / Monica Pierazzi Mitri
Editeur : Haba

La nuit ne sera pas de tout repos pour les Moonlight Heroes : le sorcier Zirroz a envoûté le château pour y voler des pierres précieuses ! Dès l'apparition de la lune, elles sortent du château comme par magie. Pour l'empêcher, remplacez discrètement les pierres précieuses par des cailloux colorés que vous aurez ramassés au préalable dans le parc du château. Mais attention ! Vous ne pourrez le faire que si les couleurs sont identiques, sinon le plan échouera ! Un jeu de collecte et de stratégie magique.

25 à 35 2 à 4 5 et +



La Vallée des Vikings

Wilfried & Marie Fort / Maximilian Meinzold
Editeur : Haba

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

15 à 20 2 à 4 6 et +



Dragomino

Bruno Cathala & Marie et Wilfried Fort / Maëva Da Silva & Christine Deschamps / Editeur : Blue Orange

Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé-es dresseurs ou dresseuses de dragons et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

10 à 20 2 à 5 5 et +





Kam-Kam

Chieko & Richard Stehr / Melissa Armstrong
Editeur : Auzou

À tour de rôle, superposez vos cartes transparentes pour essayer de créer un alignement de 3 animaux similaires visibles par transparence et gagner un jeton de l'animal correspondant. Kam-Kam le caméléon est là pour vous aider en prenant la forme de n'importe quel animal ! Vous avez réussi à collectionner les jetons des 5 animaux ? La partie est gagnée !



10 à 15



2 à 6



5 et +

LogiCASE

Susanne Kummer / Susanne Kummer
Editeur : Haba

Les jeux d'énigmes LogiCASE sont colorés, stimulants et variés ! Le but du jeu est de déchiffrer et résoudre diverses énigmes, en toute autonomie. À l'aide du stylet en bois, l'enfant peut vérifier s'il a trouvé la bonne solution : est-il possible de retirer la carte ou pas ? Si oui, l'énigme est résolue, et le prochain défi attend déjà ! 77 énigmes par kit, à compléter avec différents thèmes et niveaux de difficulté grâce aux sets d'extensions.



15 à 20



1



4 et +

Bandido / Bandida

Martin Nedergaard Anderson / Lucas Guidetti (bandido)
& Odile Sageat (Bandida) / Editeur : Helvetiq



Bandido : Le bandit s'enfuit en creusant des tunnels sous sa cellule. Arrêtez-le tous ensemble ! Prêt à poursuivre un gangster ?
Bandida : Attention, une nouvelle prisonnière arrive en ville ! Cette fois-ci, quel camp choisirez-vous : aiderez-vous Bandida à s'échapper ou la police à l'attraper ?
La variante Bonnie & Clyde permet d'utiliser les deux jeux ensemble, pour réunir les deux amoureux !



15 à 20



1 à 4



6 et +

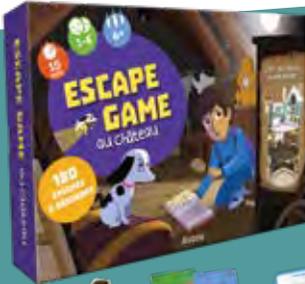


Nom d'un Renard !

Marisa Peña, Shanon Lyon & Colt Tipton-Johnson
Melanie Grandgirard / Editeur : Game Factory

La « poulice » mène l'enquête : L'œuf d'or a disparu, il faut trouver quel renard est le coupable avant qu'il ne prenne la poudre d'escampette ! Incarnez des « poulets » et coopérez pour trouver des indices et interroger les suspects. De la réflexion, un peu de chance et l'ingénieux scanner vous permettront d'écarter les innocents et d'identifier le voleur. Un jeu coopératif idéal pour des parties en famille !

15 à 30 2 à 4 5 et +



Escape Game au Château

L'atelier des Bonnes Idées & Emmanuel Tredez
Maud Riemann / Editeur : Auzou

Max et Enzo sont bloqués dans le château de Rochebrune ! Aidez-les à en sortir avant minuit en résolvant toutes les énigmes nichées dans les différentes salles du château. Mais attention, l'horloge tourne ... Si les joueurs ne sont pas assez rapides, ils risquent de rester bloqués, et de se retrouver nez-à-nez avec le fantôme de Guillaume de Rébusse !

15 à 20 2 à 4 6 et +

Pas Vu Pas Pris

Phil Vizcarro & Amine Rahmani / Sylvain Aublin
Editeur : Lethéa

Cachez-vous les humains arrivent ! Incarnez une bande de fantômes espions et tentez de vous sauver d'un hôtel... Faites traverser le hall d'hôtel au plus grand nombre possible de vos fantômes. Mais attention, les humains vous observent par le trou de la serrure. Déplacez les meubles de la pièce pour vous cacher derrière et tentez d'attirer les regards sur les cachettes adverses !

20 à 30 2 à 4 8 et +



Les Boutiques Ludiques... au cœur du jeu !

Sous cette appellation se regroupent des magasins aux profils variés situés un peu partout en France, Suisse et Belgique. Des boutiques anciennes ou récentes qui se sont construites chacune à leur manière puis **réunies il y a cinq ans**. Au-delà des différences de taille du local, de choix des produits ou de décoration, vous y retrouverez chaque fois ce qui fait notre spécificité et nous réunit : **le jeu au cœur de nos boutiques et le conseil d'un ou une ludicaire**.

Ludicaire ?

Ce terme est récent, pour tout vous dire nous l'avons adopté en espérant qu'il devienne un mot commun aux côtés des disquaires ou libraires. Car, comme ces illustres cousins, **il nous définit parfaitement**. D'une part car nous vous proposons dans nos boutiques le jeu, **cet objet culturel dans son immense diversité** et vous accompagnons dans la découverte de ces multiples facettes. D'autre part car **nous exerçons un métier de « passeurs »** en vous transmettons au quotidien nos conseils, nos coups de cœur et nos dernières découvertes ou recommandations sur les jeux les plus adaptés à vos goûts ou attentes.

Nos boutiques sont des lieux animés et accueillants où vous **pouvez compter sur un guide** pour vous aiguiller dans la profusion de titres. L'idéal pour trouver et choisir sereinement « le » jeu qui vous conviendra. Mais aussi des lieux où **l'on vous fait découvrir des jeux de la manière la plus simple qui soit** : en ouvrant la boîte et en partageant une partie.

Alors, que vous soyez simple curieux ou joueuse experte, pour votre prochaine soirée entre ami-es, une réunion de famille ou pour dénicher une idée cadeau originale : rendez-vous chez votre ludicaire !



Ma Première Aventure

Jarvin / Ju
Editeur : Game Flow

Avec les livres Ma Première Aventure, vis de grandes aventures dans lesquelles tes choix déterminent la suite de l'histoire. Dans *Au Vol-Cœuf* ! tu vas retrouver les œufs de la maman ornithorynque. Choisis l'animal détective que tu souhaites incarner et parcours la ville à la recherche d'indices...

10 à 15
1
3 à 7



DéTECTIVE Charlie

Théo Rivière / Piper Thibodeau
Editeur : Loki

Menez l'enquête avec DéTECTIVE Charlie, un jeu immersif et attachant, dans lequel les plus grands pourront faire la lecture aux plus petits et dans lequel tout le monde cherche le coupable en faisant ses premières déductions ! Chaque nouvelle enquête est l'occasion de s'amuser tous ensemble de l'incorrigible loufoquerie des habitants de Mysterville ! DéTECTIVE Charlie est un jeu coopératif composé de 6 enquêtes distinctes.

20 à 25
1 à 5
7 et +

La BD dont tu es le Petit Héros

Jarvin & Kali / Ottami, Gorobei & Ju
Editeur : Makaka Editions

C'est toi qui crées ton aventure ! Prends une de ces BD et deviens Calie, Ligüili ou Mo le temps de cette aventure. Tu es le héros, l'héroïne ! Princesse Calie a été enfermée dans une tour... Attendre qu'un chevalier la sauve ? Sûrement pas ! Elle cherche déjà à s'échapper. Ligüili n'est pas un facteur comme les autres, c'est un messenger aventurier ! Accompagne Mo le chaton à la recherche du Choukra, un dragon qui cause quelques ennuis aux villageois, mais qui te réservera des surprises !

10 à 20
1
3 et +





Unlock ! Kids

Cyril Demaegd, Marie & Wilfried Fort / Maud Chalmel, & Olivier Danchin / Editeur : Space Cow

Retrouvez toute la saveur d'un escape game, entre enfants et adultes, dans votre salon ! Visitez un incroyable parc d'attractions, enquêtez à la ferme et voyagez dans la mystérieuse Écosse dans ces trois aventures. Fouillez les lieux, trouvez des objets, combinez-les, résolvez les énigmes et les mini-jeux. Cette version d'Unlock ! est totalement pensée et conçue pour les enfants : ni calculs, ni textes, ni application !



20 à 60



1 à 4



6 et +



Unfold Kids : Opération Cookies

M. N. Andersen, A. Peshkov & E. Pluzhnikova / V. Volina-Lukian, E. Chirkova, N. Mikhailova, A. Nenasheva / Editeur : Lifestyle

Les deux grandes enveloppes à déplier d'Unfold Opération Cookie renferment un passionnant escape game pour enfants. Original par son format, mais aussi par ses énigmes, le jeu vous place dans la peau d'un enfant d'agents secrets super-héros. Rien que ça ! Votre mission : trouver la pièce la plus secrète de la maison. Mais dans une demeure d'espions, rien n'est évident...



90



1 et +



8 et +



Kids' Chronicles

David Cicurel / Chanon Toncharoenstri, Whihoon Lee & Maryna Nesterova / Editeur : Lucky Duck Games

Kids' Chronicles est un jeu hybride d'aventure et d'enquête, familial et coopératif, combinant un jeu de plateau à une application mobile. Apprenti-es magiciens et magiciennes, foulez les terres féériques du Royaume afin de retrouver les Pierres de Lune. Résolvez de nombreuses énigmes et vivez l'expérience de scènes en 3D, à l'aide d'un mobile ou d'une tablette, à la recherche d'indices dans ce monde imaginaire.

Le jeu est proposé avec 1 tutoriel et 5 scénarios narratifs.



25 à 35



1 à 4



7 et +





Dream Quest

Nicolas Jarry & Fabien Vincourt

Yann Thomas & Vincent Powell / Editeur : Space Cow

Une quête rêvée pour les enfants et les parents ! Partez à l'aventure dans ce livre-jeu en duo coopératif parent-enfant. Parcourez les chapitres et devenez les héroïnes de vos histoires ! Choisissez ensemble votre chemin, prenez les bonnes décisions à l'unisson, combattez les monstres, lancez les dés et parvenez au bout de l'aventure.

20 à 30
 2
 6 et +



Zombie Kidz Evolution

Annick Lobet / Nicolas Francescon

Editeur : Scorpion Masqué

Les ZOMBIES ont envahi ton école ! Rassemble tes camarades autour de ce jeu coopératif et évolutif. Au fur et à mesure des parties, le jeu s'étoffe de nouveaux personnages, nouveaux zombies, nouvelles règles... pour une expérience de jeu de plus en plus riche. Ensemble, développez la meilleure stratégie pour repousser ces vilaines créatures ! Et l'aventure continue dans Zombie Teenz Evolution pour les enfants un peu plus grands.

15 à 20
 2 à 4
 7 et +



Andor Junior

Inka & Markus Brand / Michael Menzel

Editeur : Iello

Depuis la grande tempête une louve rôde anxieusement autour du château. Ses trois louveteaux ont été vus pour la dernière fois dans les montagnes. Ils se sont certainement égarés dans la mine des Nains... Vous décidez de leur porter secours ! Dans le jeu coopératif Andor Junior, vous incarnez une Magicienne, un Guerrier, une Archère et un Nain. Chaque partie vous réserve de nouveaux défis à affronter ensemble.

30 à 45
 2 à 4
 7 et +





Ghost Adventure

Wlad Watine / Jules Dubost & Yann Veleani
Editeur : Buzzy Games

Jeu coopératif de parcours de toupie en relais. Une souris fantôme s'empare d'une toupie pour sauver le monde du monstre cauchemar. A vous de la lancer dans cette aventure pleine de magie et de rebondissements ! Parcourez les huit plateaux en relief pour réaliser les missions du livret d'aventure : touchez vos cibles, sautez les obstacles et passez-vous la toupie d'un plateau à un autre.



15 à 20



1 à 4



8 et +

Fingabol

Editeur : Fingabol

Ce nouveau jeu d'adresse, au croisement du air hockey, du baby-foot et du billard, est terriblement addictif ! Sur une planche en bois vernis, les adversaires doivent tour à tour tenter d'expédier d'une pichenette le palet dans le but adverse. Toutes les trajectoires sont autorisées et il est vivement conseillé de jouer avec les bandes pour passer entre les 22 pions fixes. Facile à prendre en main et accessible à partir de 6 ans, c'est le jeu idéal pour toute la famille ! Fabrication 100% française.



15 à 20



2

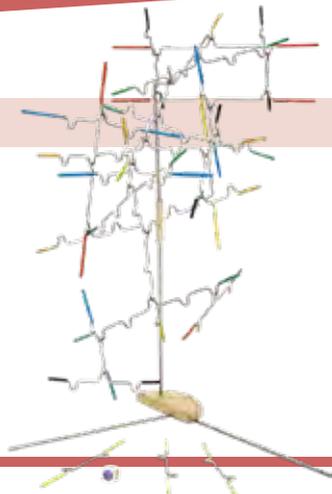


6 et +

Suspend

Editeur : Melissa & Doug

Il va falloir trouver votre équilibre ! Tirez au sort à l'aide d'un dé la pièce à placer (une baguette métallique plus ou moins longue avec de une à cinq encoches pour s'accrocher). Reste alors à la placer sur le mobile constitué des pièces déjà suspendues mais sans les faire tomber !



15 à 20



1 à 4



8 et +



Imagine Famille

Vincent Bonnard, Shingo Fujita, Shotaro Nakashima, Motoyuki Ohki & Hiromi Oikawa / Shintaro Ono / Editeur : Cocktail Games

Imagine revient dans une version pour les enfants... et leurs parents ! Cet incontournable du jeu d'ambiance se dote d'un plateau, pour aider à la compréhension et la prise en main, de devinettes plus simples, avec plus de choix, ainsi que des cartes avec des fonds blancs pour bien voir les dessins, etc. ! Toutes les difficultés ont été levées pour les jeunes ! Un jeu testé et approuvé par les enfants qui stimule la créativité et l'imagination !

 15 à 30
 3 à 8
 8 et +



Mito

Emely et Lukas Brand / Rolf (ARVI) Vogt
Editeur : Drei Magier

Permis de tricher ! Se débarrasser des cartes de sa main, et ce par n'importe quel moyen ? Une carte cachée dans la manche ? Une autre qui « glisse » sous la table ? Eh oui, ici la triche est autorisée ! Restez discret pour ne pas être « Vu ! » par la Gardienne punaise et réagissez rapidement aux terribles cartes Action posées par vos adversaires. Un jeu d'ambiance complètement « mitique » !

 20 à 25
 3 à 5
 7 et +



Wazabi

Guilhem Debricon / Jonathan Aucomte
Editeur : Gigamic

Un jeu qui arrache !
 Un seul but : se débarrasser de tous ses dés.
 Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile ! Lancez les dés et selon le tirage, donnez des dés à vos adversaires, piochez des cartes et posez de machiavéliques cartes Action. Wazabi est un jeu très simple mêlant hasard et tactique : à essayer d'urgence !

 15 à 20
 2 à 6
 8 et +



Stay Cool

Julien Sentis / NILS et Sébastien Bizos
Editeur : Scorpion Masqué

Stay Cool, le jeu multitâche ! Deux participant-es te bombardent de questions. Garde ton calme et réponds-en à un maximum dans le temps imparti. Tu dois répondre oralement aux questions d'un-e participant-e en même temps que tu écris tes réponses avec des dés pour l'autre. Ton score à la fin correspond à la multiplication de tes points à l'oral par tes points à l'écrit !



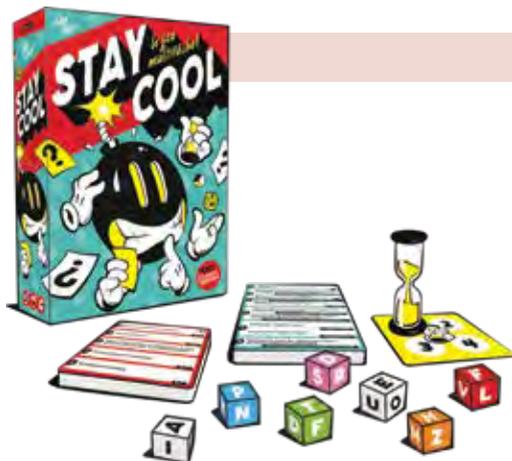
20 à 30



3 à 7



12 et +



Kéblo

Lena & Günter Burkhardt / Rolf (ARVi) Vogt
Editeur : Drei Magier

Ensemble, comptez de 1 à 20, en donnant chacun-e un nombre à votre tour. À chaque manche, Fred la chauve-souris vous indique une nouvelle contrainte ! Remplacez un nombre par un autre, par un geste, un bruit ou encore un mot : réussirez-vous à relever tous ses défis ?



15 à 20



2 à 8



7 et +



Taco Chat Bouc Cheese Pizza

Dave Campbell / Simon Douchy
Editeur : Blue Orange

Taco Chat Bouc Cheese Pizza ! (ou Taco Chapeau Gâteau Cadeau Pizza) ! Gardez bien ces 5 mots loufoques en tête. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. Le dernier ramasse tout ! Soyez observateurs et vifs pour vous débarrasser de toutes vos cartes ! La moindre erreur vous coûtera des cartes de pénalité : ni feinte, ni approximation dans ce jeu de défausse complètement frénétique et farfelu.



10 à 15



2 à 8



8 et +





Last Message

Juhwa Lee & Giung Kim / Stéphane Escapa,
Vincent Dutrait, Gus Morais & Nathan Hackett / Editeur : Iello

Un crime vient d'être commis !
La victime est incapable de parler. Mais elle
peut dessiner... et faire deviner à l'équipe
enquêteuse qui, parmi la vaste foule, est
coupable ! Mais attention, le ou la coupable
tente de brouiller le message transmis par la
victime. Un mélange de déduction, rapidité,
observation et dessin pour un jeu d'ambiance
addictif et malin.



15 à 20



3 à 8



8 et +



Esquissé ?

Gabriel Ecoutin
Editeur : Goliath

Pour commencer, vous dessinez un Mot Secret
(pioché au hasard) sur votre carnet, avant de
le faire passer à votre gauche. Vous devrez,
en fonction des phases de jeu, soit tenter de
comprendre le dessin que l'on vous a donné ;
soit exécuter un dessin à partir de la définition
que vous aurez reçue. Les carnets passent de
main en main et les dessins se transforment
sans fin... avec pour résultat des quiproquos
hilarants ! Dans Esquissé ?, moins vous savez
dessiner, plus vous allez rigoler !



20



4 à 8



10 et +



Picto Rush

Edward Chan
Editeur : Goliath

Vous disposez de 20 secondes pour tenter
de gribouiller 20 dessins... oui, 1 seconde par
dessin ! Le « lecteur » va dicter les mots à
dessiner puis challenger les joueurs, sur leurs
propres dessins. Une bonne réponse rapporte
2 points. Mais si vous ne parvenez plus à
décrypter vos propres pictogrammes, vous
donnez la possibilité aux adversaires de voler
la réponse et les points ! Fous rires garantis !



15 à 20



3 à 8



8 et +





Speed Letters

Erwan Morin / Mathieu Clauss
Editeur : Le Droit de Perdre

Dans Speed Letters, vous découvrez ensemble un mot indiqué sur une carte Trésor puis le cachez. 3, 2, 1, go : récupérez vos 26 cartes Lettre et déposez le plus vite possible dans le coffre au trésor un maximum de lettres qui font partie du mot, tout en les prononçant à voix haute. Soyez rapides, mais écoutez bien, car toute lettre posée en trop vous éloignera du mot !



20 à 30



2 à 5



7 et +

Mot Pour Mot

Jack Degnan / Sébastien Bizos
Editeur : Scorpion Masqué

Dans Mot pour Mot, deux équipes trouvent à tour de rôle un mot correspondant à une catégorie imposée. Les lettres de chaque mot permettent de pousser les vilains cactus du côté adverse. Pour gagner, une équipe doit envoyer 5 cactus / lettres dans le camp adverse.



15 à 20



2 à 12



8 et +

Olé ! Guacamolé

Guillaume Sandance / Sébastien Bizos
Editeur : Scorpion Masqué

Pimentez votre apéro !
À tour de rôle, prononcez un mot qui ne contient aucune des lettres visibles sur la table... et qui est lié au mot précédent !
Ça chauffe, car on ajoute une lettre à chaque tour !



15 à 20



2 à 8



10 et +

So Clover !

✿ François Romain
Editeur : Repos Productions

La nouvelle référence du jeu d'associations d'idées ! Placez aléatoirement vos 4 cartes sur votre trèfle afin de créer 4 paires de Mots-Clés. Inscrivez ensuite secrètement, sur le tour de votre trèfle le point commun qui relie chacune de vos paires. Ces 4 mots deviennent des indices. Enfin, vos cartes sont mélangées avec une carte supplémentaire et c'est ensemble que vos partenaires vont tenter de repositionner correctement vos Mots-Clés. Plus on retrouve de mots, plus on marque de points !

 25 à 35
 3 à 6
 10 et +



Codenames

✿ Vlaada Chvátil / Tomas Kucеровský et Stéphane Gantiez
Editeur : Jello

Codenames est un jeu d'associations d'idées dans lequel, répartis en deux équipes, vous incarnez soit un Maître-Espion, soit un agent en mission. Pour retrouver sous quel nom de code se cachent vos informateurs, écoutez bien les indices donnés par les deux Maîtres Espions et prenez garde à ne pas contacter un informateur ennemi, ou pire... Le redoutable assassin ! Complicité et tension dans ce best seller mondial ! Codenames est aussi disponible en version Images et Duo.

 15 à 20
 2 à 6
 10 et +



Mot Malin

✿ Grégory Grad / Simon Douchy
Editeur : Blue Orange

Quel lien trouverez-vous entre "Ours" et "Docteur" pour que vos partenaires trouvent vos coordonnées ? Vous avez trouvé ? Alors, annoncez votre mot-indice dès que l'occasion s'y prête et espérez que l'équipe trouve le lien et les coordonnées de votre indice ! L'idéal serait de trouver toutes les coordonnées. Serez-vous capable de faire le maximum ?

 15 à 20
 2 à 6
 7 et +





Fiesta de Los Muertos

Antonin Boccaro / Michel Verdu et
Margo Renard / Editeur : OldChap

Choisissez un mot pour décrire votre personnage défunt, ce mot va passer de main en main et se modifier peu à peu... Parviendrez-vous à retrouver votre personnage et celui des autres ?



15 à 20



4 à 8



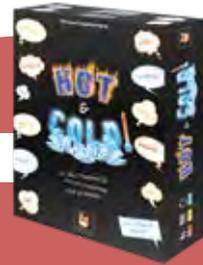
12 et +

Hot & Cold !

Markus Slawitscheck / Alain Boyer
Editeur : Funny Fox

Dans Hot & Cold, faites deviner votre température à votre partenaire en fonction de votre mot secret en commun !

Arriverez-vous à lui faire comprendre que votre indice est très proche (chaud), plutôt similaire (tiède) ou très différent (froid) de votre mot secret ? Les différences sont parfois subtiles et votre temps est limité ! Soyez rapides et malins car vos adversaires seront prêts à tout pour vous voler vos mots !



15 à 20



3 à 8



8 et +

Bluffer

Gilles Monnet / STIVO
Editeur : Gigamic

Qui a le plus de talent pour piéger ses adversaires en inventant une fausse réponse plus vraie que la vraie ? Les questions sont originales et les réponses incroyables. Alors n'hésitez pas !

Même vos réponses les plus délirantes seront crédibles et blufferont vos amis.



25 à 35



2 à 10



10 et +





Top Ten

Aurélien Picolet / Laura Michaud
Editeur : Cocktail Games

Pour mettre de l'ambiance entre adultes, répondez à l'un des thèmes en fonction de votre numéro (de 1 à 10) ! Chacun-e invente une réponse correspondant à son numéro. Si le Cap'ten arrive à remettre les réponses dans l'ordre, l'équipe a gagné ! 500 thèmes délirants qui vous feront inventer, raconter et mimer n'importe quoi ! Un jeu où la surenchère de bêtises est payante !



30



4 à 9



14 et +



I am a Banana

Antonin Boccara & Yves Hirschfeld / Yves Hirschfeld & Mathieu Clauss / Editeur : Le Droit de Perdre

I am a banana est un jeu de micromimes qui dure 90 secondes : des fous/folles jouent en équipe pour défier le/la docteur-e qui les surveille ! Chacun-e se prend pour quelque chose : une banane, un lapin, une bombe... et imite cette chose pour être reconnu-e par les autres, sauf par le/la docteur-e !



15 à 25



4 à 8



8 et +



Mes Amis Sont...

Benoit Turpin & Romaric Galonnier
/ Mathieu Clauss / Editeur : Le Droit de Perdre

Dans Mes amis sont... un arbitre lit le début d'une recherche Internet, par exemple « Comment faire semblant de... » et c'est parti : 2 équipes ont 40 secondes pour deviner les différentes suggestions automatiques vues sur les moteurs de recherche. Pensez comme Internet et vous serez récompensés !



30 à 40



3 à 11



16 et +





Just One

✿ Ludovic Roudy & Bruno Sautter / Éric Azagury & Florian Poulet / Editeur : Repos Productions

Dans ce jeu coopératif, une équipe tente de faire deviner un mot à son ou sa partenaire. Pour ce faire, chaque membre de l'équipe écrit un mot indice sur son chevalet mais attention, si deux mots sont identiques, on les efface ! Il y aura donc moins d'indices pour trouver le mot mystère. Il faut ainsi essayer de trouver un maximum de mots du paquet ensemble pour gagner la partie !

15 à 25 min
 3 à 7
 8 et+

Similo

✿ Jalmar Hach, Pierluca Zizzi et Martino Chiacchiera / Xavier Naïade Durin / Editeur : Gigamic

Vous avez 5 tours pour démasquer le personnage secret. Si vous l'éliminez par erreur vous avez tous perdu ! Serez-vous sur la même longueur d'onde que le/la joueur-euse qui donne les indices sans dire un mot ? Un jeu de déduction coopératif, simple, facile à transporter et sans limite de joueur-euses !



10 à 15 min
 2 à 8
 7 et+

Insider

✿ Akihiro Itoh, Daishi Okano, Kwaji et Kito Shinm / Jun Sasaki / Editeur : Oink Games

Un party-game endiablé où vous ne saurez jamais à qui faire confiance. Pour des parties plus corsées, jouez avec des thèmes libres ou utilisez une variante dans laquelle il peut ne pas y avoir de traître !



20 à 30 min
 4 à 8
 9 et+



Dixit

✿ Gérard Cattiaux & Jean-Louis Roubira / Jérôme Pélissier / Editeur : Libellud

Dans Dixit, découvrez 84 illustrations oniriques sur de grandes cartes. Leur point commun : une phrase énigmatique. Mais attention, une seule des images illustre cette phrase. Pour trouver l'image clé, laissez-vous porter par vos idées !

Découvrez également Stella, un jeu compétitif d'interprétation d'images qui explore une nouvelle approche de l'univers Dixit.



30 à 45



3 à 6



8 et +



Au Creux de ta Main

✿ Timothée Decroix / Pauline Détraz, Gaël Lannurien, Sabrina Miramon & Umeshu Lovers / Editeur : La Boite de Jeu

Léon, le grand-père, ferme les yeux, tend la main, et les enfants y miment une scène à l'aide d'objets (chiffon, pièce en métal, fléchette en caoutchouc...) qui produisent des sensations variées. Léon retrouvera-t-il le bon souvenir grâce à ce qu'il a ressenti au creux de la main ?



25 à 35



2 à 8



10 et +



Muse

✿ Jordan Sorenson / Andre Garcia, Apolline Etienne & Kristen Plescow / Editeur : Don't Panic Games

Devenez une Muse et inspirez vos coéquipiers à l'aide de mystérieux indices pour les mener aux Chefs-d'oeuvre. La première équipe parvenant à en obtenir 5 gagne ! Formez 2 ou 3 équipes contenant au moins 2 joueurs. Dans chaque groupe choisissez un joueur pour être la Muse. Retrouvez l'illustration désignée par l'équipe adverse, en interprétant l'indice que vous donne votre partenaire. Partez dans un voyage onirique, au fil de 84 grandes cartes magnifiquement illustrées, que vous interprétez au mieux pour remporter la victoire. Mettez au défi votre imagination et votre intuition, et prêtez l'oreille à votre Muse.



30 à 40



2 à 12



10 et +





Mr Troove

Boris Uzan / Diane Fayolle
Editeur : Gigamic

Dans chacune des 80 fiches illustrées, 10 films sont cachés. Avec votre équipe, plongez dans les décors, scrutez le moindre détail et tentez de répondre aux 5 questions qui vous sont posées pour gagner le plus de points. 500 films à retrouver au travers de plus de 1000 questions balayant tous les styles cinématographiques : SOS fantôme, Interstellar, le silence des agneaux, Shrek, Amélie Poulain...

Mr Troove est un jeu intelligent et plein d'humour qui plaira à toutes les générations !



15 à 20



2 à 9



12 et +



Nouvelles Contrées

Wizentschark / Jeanne Landart
Editeur : Olibrius

Et si vous pouviez explorer les livres, parcourir les textes des romans, traverser les paysages littéraires et leurs imaginaires, vous surprendre de quelques phrases incroyables... Nouvelles Contrées est un jeu coopératif qui vous invite à ce voyage onirique. Vous devenez des explorateurs et exploratrices de romans, vous dirigeant au mieux dans la jungle des mots, jusqu'à trouver, au cœur du roman, l'incroyable sens caché du livre. Bienvenue dans Nouvelles Contrées où votre bibliothèque devient votre terrain de jeu !



30 à 60



2 à 6



10 et +



TTMC : Tu Te Mets Combien ?

Vincent Burger
Editeur : Les Editions de Base

Estimez votre niveau de connaissance de 1 à 10, sur un des 540 sujets sérieux ou farfelus. Plus vous prenez de risques, plus la victoire est proche !



42 à 90



2 à 16



14 et +





Shabada

Sylvie Barc / Stivo
Editeur : Cocktail Games

Shabada est le plus célèbre des jeux de chansons : il fait chanter des familles et des ami-es depuis des années ! Voici une nouvelle édition, dépoussiérée et plus dynamique. Des mots ont disparu, au profit de mots plus proches des chansons actuelles : jeunes et moins jeunes auront leur chance de briller ! De plus, des challenges ont été ajoutés : jouez un « air d'instrument » en chantant, serrez les dents pour pousser la chantonne... Le délire en chanson n'a plus de limites !



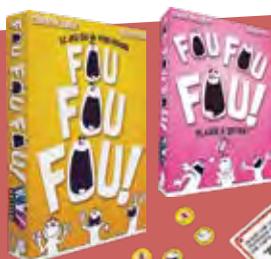
30 à 45



4 à 50



14 et +



Fou Fou Fou !

Corentin Lebrat & Théo Rivière / Pierò
Editeur : Kyf Editions

Respectez les consignes des cartes dévoilées pour sauvegarder votre démeance, sinon, vous perdrez des jetons de folie. Des cartes influent tout le monde, d'autres ou uniquement vous... Ambiance de malade (mental) garantie ! Grâce à l'extension « Plaisir d'offrir », vous pourrez aller encore plus loin dans la folie !



15 à 20



3 à 8



8 et +

Docteur Pilule

Guillaume Brunier, Jean-Philippe Caro & Jacques Exertier
Editeur : Goliath

Trop de travail, trop de stress, trop de soldes... vous avez craqué ! Résultat, vous vous réveillez dans une pièce capitonnée ! Pas de doute, vous avez atterri dans la clinique du Docteur Pilule ! Pour en sortir, vous devrez parvenir à faire deviner des mots à votre partenaire tout en respectant les contraintes délirantes imposées par les pilules du docteur : picorer des graines invisibles, chasser des mouches invisibles, parler avec une voix aigüe...



25 à 35



4 à 12



10 et +

TRIC TRAC

Tout sur les jeux !



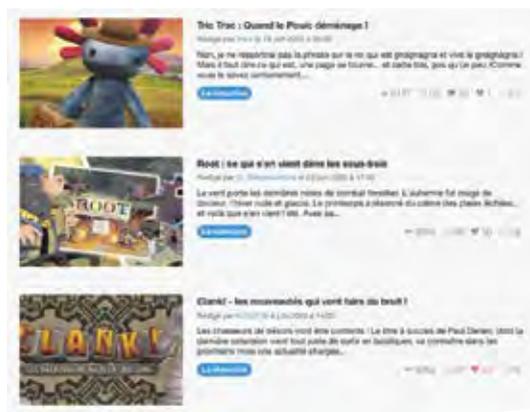
Des dossiers



De l'info



Des lives



Des articles

©Photo : Florian Belmonte





Twin It Japan

Nathalie Saunier, Rémi Saunier, Thomas Vuarchex / Naïade
Editeur : Cocktail Games

Ouvrez grand vos yeux ! Dans Twin it, les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Essayez de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs identiques ! La plupart des motifs sont en double, certains sont en triple et quelques pièges sont uniques ! La version « Japon » de Twin It est une édition dédiée à la culture nipponne. Elle contient un carnet d'inspirations des superbes illustrations de Naïade.



15 à 20



2 à 6



6 et +



Loading

Marc Paquien / Kevin De Castro
Editeur : Lumberjacks Studio

« 3-2-1 CHARGEZ ! »

La partie débute en trombe. Tout le monde essaye, en même temps, de collecter un maximum de points d'énergie. En quelques minutes il faudra être le plus rapide ou la plus maline. L'atmosphère est électrique, tout est possible... jusqu'au « STOP » de fin de partie !



5



2 à 7



8 et +



Sandwich MasterClass

Christophe Raimbault / Stéphane Escapa
Editeur : Tiki Éditions

Vite ! Attrapez les meilleurs ingrédients pour créer des sandwichs incroyables, délicieux ou farfelus, qui devront plaire aux autres ou satisfaire le thème de la manche ! Rapidité, créativité et communication seront les clés pour devenir le ou la meilleure Chef-fe de cette saison de Sandwich MasterClass !



15 à 30



3 à 8



7 et +





Skyjo

Alexander Bernhardt / Alexander Bernhardt
Editeur : Magilano

Dans Skyjo, anticipez, soyez audacieux dans vos décisions et remplacez vos cartes judicieusement pour avoir le moins de points à la fin de la partie. Un jeu de cartes simple, subtil et terriblement addictif !



20 à 30



2 à 8



8 et +



6 qui Prend

Wolfgang Kramer / Franz Vohwinkel
Editeur : Gigamic

Récoutez le moins de têtes de bœuf possible ! A chaque tour, tout le monde révèle une carte en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui /celle qui joue la 6e d'une série « récolte » les 5 premières...

6 qui surprend : Pour fêter ses 25 ans de succès, 6 qui prend revient dans cette version spéciale comprenant 28 cartes supplémentaires et un bloc de score.



30 à 45



2 à 10



10 et +



Carro Combo

Katja Stremmel
Editeur : Amigo

Carro Combo bouleverse le principe du jeu de plis : le but n'est pas de gagner des plis mais de se débarrasser de ses cartes avant les autres. Attention, il est interdit de modifier l'ordre des cartes que l'on reçoit. Les combinaisons d'une à trois cartes que vous poserez doivent donc se suivre dans votre main.



25 à 35



3 à 5



10 et +





Punto

Bernhard Weber
Editeur : Game Factory

A votre tour, vous devez poser une de vos cartes adjacente à une autre déjà présente sur la table, ou en recouvrir une de valeur inférieure. Dès que vous arrivez à aligner 4 de vos cartes, vous remportez la manche. Deux manches gagnées, et la victoire est à vous.

20 à 25 2 à 4 7 et +



101

Gilles Monnet
Editeur : Spot Games

50 jetons : 5 couleurs de 1 à 10. Piochez pour réaliser un carré 5 par 5. Objectif : sur chaque ligne, sur chaque colonne, obtenir une combinaison (Strike, carré, suite, cocktail...) plus forte que celle de l'adversaire. Deux modes de jeu : Classic ou Expert avec ces jetons originaux. La nouveauté ? chaque dos dévoile les cinq valeurs possibles. Observation, déduction, réflexion s'imposent pour trouver les jetons recherchés. Variantes en solo ou à trois.

20 à 30 1 à 3 7 et +



Tucano

Theo Riviere / Odile Sageat
Editeur : Helvetic

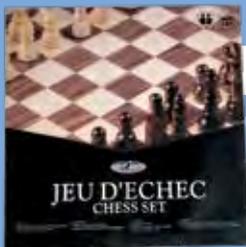
Qui sera le toucan le plus gourmand ? Récoltez les meilleurs fruits et évitez les mauvais, vous devrez avoir le plus de points en fin de partie. Choisissez une des 3 colonnes de cartes en jeu, puis replacez une carte dans chaque pile. A vous de faire les choix les plus tactiques pour vous assurer la victoire et laisser les mauvais fruits à vos adversaires !

15 à 20 2 à 4 6 et +





Echec



Les échecs sont l'un des jeux les plus emblématiques : existant supposément depuis les années 500, il est aujourd'hui l'un des jeux les plus pratiqués au monde !

 20 à 90

 2

 7 et +

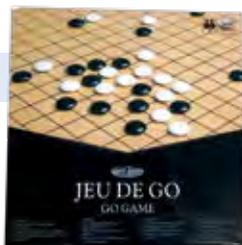
Jeu de go

Le jeu de GO est un jeu traditionnel chinois dans lequel les joueurs ou joueuses vont s'opposer afin d'avoir le territoire le plus étendu. Un jeu hautement stratégique !

 60 à 120

 2

 7 et +



Dominos



Dans les dominos, le but est de se débarrasser de toutes ses pièces en les accolant les unes aux autres au centre de la table avant son adversaire.

 20 à 30

 2 à 6

 5 et +

Backgammon

Au backgammon, il faut être le premier ou la première à faire sortir ses pions du plateau de jeu, mais attention : l'adversaire ne va pas nous laisser faire facilement !

 20 à 60

 2

 7 et +



Quoridor

 Mirko Marchesi
Editeur : Gigamic

Retrouvez la gamme de jeux classiques Gigamic. Dans Quoridor, sortez du labyrinthe mouvant. Trouvez l'équilibre entre avancer et gêner les déplacements de vos adversaires pour traverser le plateau en premier. Quoridor est devenu un must des jeux de réflexion, accessible à toute la famille et très prenant. Existe en version mini.

 15 à 20
 2 à 4
 8 et +



Qwirkle

 Susan McKinley Ross
Editeur : Jello

108 tuiles en bois avec 6 formes de 6 couleurs différentes. Chacun-e essaie de marquer le maximum de points en associant des tuiles de forme ou de couleur identique. Celui/celle qui pose la 6^e tuile complète la ligne et réalise un Qwirkle ! Profitez du pack accessoires pour un confort optimal avec bloc notes, crayon, ainsi que les réglettes pour poser les tuiles.

 25 à 35
 2 à 4
 6 et +



Tsuro

 Tom McMurchie / Cathy Brigg, Shane Small, Imelda Vohwinkel, Franz Vohwinkel / Editeur : Matagot

Créez votre propre route pour trouver la voie de la sagesse divine. Le plus difficile sera de rester coûte que coûte sur votre chemin, sans sortir du plateau ! Construisez votre chemin et suivez-le pour aller le plus loin possible sur la route sacrée. Mais attention: un peu d'inattention, un mauvais choix de tuiles ou une tuile placée par un adversaire peuvent vous faire dévier. Et si vous atteignez le bord du plateau ou si vous entrez en collision avec un autre joueur, c'en est fini pour vous.

 30 à 45
 2 à 4
 8 et +





Recto Verso

Inka & Markus Brand / Camille Chaussy
Editeurs : Super Meeple & TIKI Editions



Communication, collaboration & rapidité !
Dans ce jeu de construction addictif et complètement fou, vous devez construire un bâtiment le plus vite possible en équipe. Mais vous ne connaissez qu'une façade de la construction à réaliser : vous voyez le recto et votre partenaire, le verso ! Alors, communiquez pour assembler les pièces en bois le plus vite possible, car plus vous êtes rapides, plus vous marquez de points.



25 à 35



2 à 6



8 et +

K3

Philippe Proux
Editeur : Helvetiq

55 pièces en bois multicolores, pour un jeu simple, accessible, et particulièrement tactique ! Du camp de base au sommet du K3, programme ton ascension avec minutie. Place un maximum de pions sur la montagne, mais attention, ne te laisse pas surprendre par le terrain... ou tes adversaires ! Ne sois pas éliminé ou pose toutes tes pièces pour remporter la partie. Contient également un mode de jeu coopératif.



15 à 25



2 à 4



8 et +

Reflect

Editeur : Professor Puzzle



Quand tu te fies à un miroir, tout est inversé ! Avec la seule vue du reflet de ton crayon dans le miroir, trace le plus vite possible ton chemin à travers l'un des 100 labyrinthes pour remporter le défi. Sauras-tu dompter tes réflexes pour terminer avant ton adversaire ?



10 à 15



1 à 2



8 et +



Les Pierres de Coba

Antonin Boccara / Michel Verdu
Editeur : OldChap

Dans Les pierres de Coba - un jeu narratif et évolutif - vous devrez relever 50 défis pour rétablir l'équilibre de la société maya grâce aux 9 pierres sacrées. Chacune de vos pierres représente un membre de la société maya, et pour chaque défi, vous devrez diviser vos dés en deux groupes de valeur égale. Mais les faces des dés ont des pouvoirs qui vont changer leur valeur ou celle de leurs voisins selon la situation. Egalement combinable avec Par Odin de la même gamme.



15 à 20



1



12 et +

Salade 2 Points

Molly Johnson, Robert Melvin & Shawn Stankewich / Dylan Mangini
Editeur : Alderac (AEG)

Salade 2 points est un jeu de collection simple et amusant pour toute la famille. Avec plus de 100 façons de marquer des points, chaque partie est unique, et vous allez pouvoir multiplier les stratégies pour essayer de gagner ! Le marché évolue tout au long de la partie, choisissez les meilleures combinaisons de légumes et d'objectifs pour composer la meilleure salade de points.



15 à 20



2 à 6



8 et +

Lucky Numbers

Michael Schacht / Christine Alcouffe
Editeur : Tiki Éditions

À mi-chemin entre le Sudoku et le Loto, Lucky Numbers est un jeu où vous pourrez provoquer votre chance ! Soyez le/la premier-e à remplir votre jardin de trèfles en respectant LA règle : chaque ligne et chaque colonne de votre grille doivent toujours être classées en ordre croissant. Piochez, posez et réorganisez votre jardin pour améliorer vos chances de victoire.



15 à 30



1 à 4



8 et +



Jamaïca

✿ Malcolm Braff, Bruno Cathala, Sébastien Pauchon
/ Mathieu Leyssenne / Editeur : Space Cowboys

Comment fêter les 30 ans de gouvernance de l'île de la Jamaïque ? Par une course de bateaux pardi ! Si au passage on peut récupérer un peu de butin et taper sur la concurrence, c'est encore mieux. Le but de Jamaica est de faire le tour de l'île le plus vite possible en récupérant des marchandises. Chaque fois que les pirates se rencontrent, c'est la bagarre pour se piquer le contenu de leur chargement (et se refiler un coffre maudit à l'occasion).

30 à 60
 2 à 6
 8 et +

Trésors Légendaires

✿ Annick Lobet / Alexey Grishin
Editeur : Lifestyle

Incarnez un ou une capitaine pirate et partez sur les mers en quête d'aventures merveilleuses dans ce jeu évolutif. Découvrez les mystères dissimulés dans les enveloppes, et soyez le plus malin ou la plus maline pour voler et cacher vos trésors !

20 à 30
 2 à 4
 8 et +



Maka Bana

✿ François Haffner / David Cochard et Jérémie Fleury
Editeur : Sweet November

L'archipel paradisiaque de Maka Bana s'est ouvert depuis peu au tourisme. Les autorités ont opté pour un style d'habitation en harmonie avec la nature : des paillotes sur pilotis. Dans Maka Bana, vous vous disputerez les meilleurs emplacements pour poser vos paillotes et installer vos clubs de plongée. Prenez garde à vos adversaires qui essaieront de repeindre vos paillotes et venez participer à cette filouterie tropicale !

45 à 60
 3 à 6
 8 et +



Takenoko

Antoine Bauza / Nicolas Fructus, Pickxel & Yuio
Editeur : Bombyx

Vous incarnez le jardinier impérial, qui aménage une bamboueraie pour le Grand Panda de Sa Majesté. Votre mission : cultiver des parcelles de terrain, les irriguer et y faire pousser du bambou en quantité... Tandis que le Grand Panda le dévore ! Takenoko est un jeu aussi doux qu'un panda, où la stratégie est fonction de l'appétit du plus glouton d'entre eux !

30 à 45 2 à 4 8 et +



7 Wonders : Architects

Antoine Bauza
Editeur : Repos Production

Votre postérité se joue maintenant ! 7 Wonders Architects est un nouveau jeu indépendant dans l'univers de 7 Wonders ! Votre objectif est aussi simple que grandiose : bâtir une Merveille si importante, si imposante, qu'elle marquera l'histoire de l'humanité. 7 Wonders Architects a été conçu pour offrir une expérience de jeu la plus fluide et immersive possible. Sous vos yeux, les Merveilles vont s'élever et entrer dans l'Histoire !

20 à 30 2 à 7 8 et +



Draftosaurus

A. Bauza, C. Lebrat, L. Maublanc et T. Rivière
/ Vipin A. Jacob et E. Jiahui Gao / Editeur : Ankama

Propulsé en pleine ère jurassique, ce jeu de draft familial va vous imposer des choix tels que « Tricératops ou Diplodocus » ? Choisissez un Dino-meeple dans votre main, placez-le stratégiquement sur une zone de votre plateau afin qu'il vous rapporte le plus de points à la fin de la partie, et passez les dinosaures de votre main à votre voisin-e !

15 à 20 2 à 5 8 et +





My City

Reiner Knizia / Michael Menzel
Editeur : Iello

Après un long voyage, vous atteignez enfin un nouveau territoire qui semble propice à la construction et au développement de votre cité. Vous ne perdez pas de temps et vous vous lancez immédiatement dans cet ambitieux projet. Avec My City, vous choisissez votre mode de jeu : parties indépendantes ou une palpitante campagne Legacy en 24 épisodes !



25 à 35



2 à 4



10 et +

Les Petites Bourgades

Peter McPherson / Matt Paquette, et
Gong Studios / Editeur : Lucky Duck Games

Vous êtes maire d'une minuscule ville, la place y est limitée et les ressources rares - vous prenez ce que l'on vous donne. Planifiez judicieusement le développement de votre ville sans l'encombrer de ressources inutiles, et créez la Petite Bourgade la plus prospère pour remporter la partie !



30 à 45



1 à 6



14 et +



Kingdomino

Bruno Cathala / Cyril Bouquet
Editeur : Blue Orange

Dans Kingdomino : Incarne un Seigneur en quête de terres pour étendre son Royaume. Explorez pour repérer les meilleures parcelles : Champs de blé, lacs, montagnes... Mais d'autres convoitent les mêmes terres que vous... Dans Origins, tentez de développer au mieux votre tribu en apportant le feu dans vos différents campements. Récoltez les ressources naturelles : mammouths, poissons, ... pour former les vaillants membres de votre tribu et régner sur les royaumes de dominos originels



15 à 30



2 à 4



8 et +





Happy City

Toshiki Sato & Airu Sato / Makoto Takami
Editeur : Cocktail Games

Bâissez votre petite ville, carte après carte, en gérant vos revenus, pour faire venir des habitant·es et leur apporter du bonheur. Choisissez chaque bâtiment avec soin et gardez un œil sur vos adversaires ! Trouvez la bonne tactique pour créer un endroit où il fait bon vivre. Happy City est une pépite de fraîcheur et de stratégie.

min
20 à 30

2 à 5

10 et +



Dinner in Paris

Les Trolls Associés / Alain Boyer
Editeur : Funny Fox

En tant que restaurateurs, vous tentez d'ouvrir l'une des adresses qui participera à la diversité culinaire et la renommée de la capitale française. Cependant, il n'y aura pas de place pour tout le monde et vos adversaires pourraient bien vous mettre des bâtons dans les roues !

min
45 à 60

2 à 4

8 et +



Little Town

Shun et Aya Taguchi / Sabrina Miramon
Editeur : Iello

Little Town est un jeu de placement d'ouvriers accessible et malin, pour tous. Placez vos ouvriers aux emplacements les plus stratégiques pour collecter les ressources adjacentes, construire de nouveaux bâtiments ou activer les capacités des bâtiments déjà bâtis. Le plateau recto verso et la sélection des bâtiments pour chaque partie permettent une grande rejouabilité.

min
45

2 à 4

10 et +





Colt Express

✦ Christophe Raimbault et Cédric Lefebvre
 / Jordi Valbuena / Editeur : Ludonaute

Planifiez l'attaque du train et devenez le Bandit le plus riche du Far West ! Les minis extensions Colt Express : Bandits proposent de jouer contre le jeu avec un objectif et des actions spécifiques pour chacune d'elles. Colt Super Express est un concentré de Colt Express encore plus fun et dynamique !



King of Tokyo

✦ Richard Garfield / Régis Torres
 Editeur : Iello

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



Unmatched : Combats de Légende

✦ Rob Daviau & Justin D. Jacobson / Oliver Barrett
 Editeur : Iello

Unmatched permet d'opposer des personnages emblématiques, chacun ayant son propre style de combat avec ses forces et faiblesses. Choisissez votre personnage, prenez votre deck et partez au combat. Trouvez le meilleur placement sur le champ de bataille afin de pouvoir attaquer en mêlée ou à distance. Jouez astucieusement vos cartes d'attaques et de défenses face cachée pour un suspense total jusqu'à leur révélation pour des parties intenses et toujours variées.



Codex Naturalis

Thomas Dupont / Maxime Morin
Editeur : Bombyx

Plongez dans l'univers coloré de Codex Naturalis ! Vous êtes chargé-e de poursuivre le travail de l'enlumineur Tybor Kwelein. Assemblez les pages du Codex Naturalis, le manuscrit qui recense les espèces du règne du vivant. Codex Naturalis est un jeu très accessible et hautement addictif. Il mobilise vos méninges à travers une mécanique de placements et de choix, à la fois stratégique et amusant. Serez-vous prêt-e à recouvrir et perdre une espèce pour développer votre manuscrit ?

20 à 30 2 à 4 7 et +



Conspiracy

Bruno Cathala & Charles Chevallier / Pascal Quidault
Editeur : Bombyx

Retrouvez l'univers d'Abyss dans un jeu à part entière ! Intrigues, corruption et jeux d'influence sont au cœur des parties d'Abyss Conspiracy. Pour gagner le Sénat Océanique à votre cause, collectionnez les Seigneuries d'Abyss et obtenez les meilleures combinaisons possibles pour optimiser votre Chambre Sénatoriale. Ce jeu de cartes est une plongée subtile dans les coulisses du Sénat, servie par des visuels magnifiques.

20 à 30 2 à 4 8 et +

Murano Light Masters

Francesco Testini & Carlo Camarotto / Camille Durand-Kriegel
& Sabrina Tobal / Editeur : Matagot

Obtenez des éclats de verres colorés et transformez les en magnifiques œuvres d'art. Il vous faudra le nombre exact d'éclat pour produire vos pièces si vous voulez satisfaire vos clients. Avec chaque réalisations vous honorez les maîtres de l'île Vénitienne qui vous offriront le secret de leurs techniques secrètes.

25 à 35 2 à 4 8 et +





Love Letter

Seiji Kanai Seiji Kanai / Andrew Bosley & Samuel R. Shimota
Éditeur : Zman Games



Dans ce jeu de cartes rapide, qui mélange prise de risque et déduction, rivalisez avec les autres pour que vos missives soient livrées à la Princesse. Vous dépendez d'intermédiaires pour livrer votre message. Durant la partie, vous conservez secrètement une carte en main. Il s'agit de la personne qui tient votre billet doux. Vous devez vous assurer qu'à la fin de la journée, la personne la plus proche de la Princesse ait en main votre message !



15 à 20



2 à 6



10 et +

Oriflamme

Adrien & Axel Hesling / Tomasz Jedruszek
Éditeur : Studio H

Prenez le Pouvoir ! Le roi est mort sans laisser de descendants. Dans tout le royaume, les familles les plus influentes tentent de s'emparer du pouvoir par la conspiration, la ruse et le sang ! Vous incarnez le chef d'une de ces familles. Jouez vos cartes face cachée pour préparer votre plan machiavélique, protégez vos intérêts ou mettez en place une cascade d'actions, révélez vos machinations au bon moment et accumulez assez d'influence pour accéder au trône !



20 à 25



3 à 5



10 et +



Kodiak

Didier Jacobée / Ann & Seb
Éditeur : Multivers



Alaska, ultime frontière. Les équilibres de la vie sauvage restent précaires. Sur l'île Kodiak, les grands animaux dépendent pour leur survie de la manne des saumons qui remontent la rivière pour se reproduire. Réussirez-vous à récupérer le plus de saumons avec l'ours que vous incarnez ?



15 à 25



2 à 6



7 et +



Galérapagos

Laurence et Philippe Gamelin
/ Jonathan Aucomte / Editeur : Gigamic

Après le naufrage de votre bateau, votre groupe de survivant-es se retrouve sur une île déserte où l'eau et la nourriture se font rares. Seule solution pour échapper à ce cauchemar : construire ensemble un grand radeau pour embarquer les survivant-es, mais le temps presse car un ouragan pointe à l'horizon. Un jeu presque coopératif où vous devrez être aussi fourbe que diplomate pour vous garantir une place pour le voyage retour !



20 à 45 3 à 12 10 et +

TimeBomb

Yusuke Sato / Biboun
Editeur : Les Editions de Base

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



15 à 20 4 à 8 8 et +

Deep Sea Adventure

J. Sasaki et G. Sasaki
Editeur : Oink Games

Lancez-vous à la chasse aux trésors dans les profondeurs sous-marines. Vos soucis financiers vous ont poussés à vous cotiser pour louer un sous-marin et, plus embêtant, vous partagerez la même réserve d'oxygène... Deep Sea Adventure est un petit bijou japonais du stop-ou-encore, minimaliste, simple et rapide. Attention : échecs déplorables et fous rires garantis !



25 à 30 2 à 6 8 et +



Vélonimo

Bruno Cathala / Dominique Mertens
Editeur : Studio Stratosphère



Créez des combinaisons avec vos coureurs pour vous débarasser de vos 11 cartes en premier.

Attention, les lièvres sont très rapides mais courent seuls, pas de combinaisons possibles ! Et les tortues, leaders d'équipes, ont une très faible valeur mais vous permettent de piocher chez l'adversaire, et ruiner sa stratégie !



25 à 35



2 à 5



7 et +

Le Roi des 12

Rita Modl / Robin Lagofun
Editeur : Lucky Duck Games

Affrontez-vous à l'aide de vos pierres à 12 faces et grâce au soutien de nombreux êtres originaires des Douze Royaumes. Saurez-vous habilement profiter de leurs pouvoirs, mais aussi prédire et contrecarrer les plans de vos adversaires, pour vous emparer du trône ?



20 à 30



2 à 4



10 et +

Ohanami

Steffen Benndorf / Christian Opperer
Editeur : Oya

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



15 à 25



2 à 4



8 et +



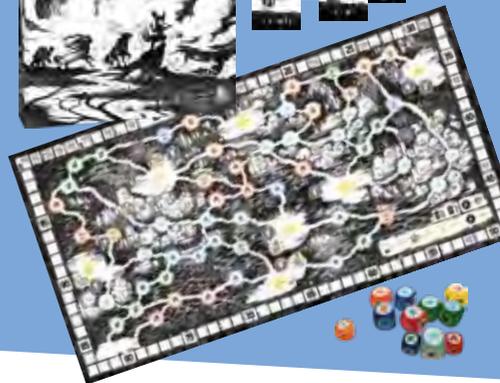


Lueur

Cédric Chaboussit / Ben Basso & Vincent Dutrait
Éditeur : Bombyx

Dans un monde dont les couleurs ont disparu, élansez-vous pour chasser les ténèbres. Sur votre route, des créatures vous rejoignent pour rendre les Lueurs à leurs êtres chers ! Lueur est un jeu familial, de draft de dés, qui vous demande de combiner les capacités de votre compagnie. Le hasard y est en partie contrôlable, ce qui permet aux plus jeunes de participer, le tout appuyé par un matériel sublime qui vous invite au voyage.

min
45 à 60 2 à 4 10 et +



Polynesia

Peer Sylvester / Laura Bevon & David Prieto
Éditeur : Ludonova

Les grondements du volcan sont fréquents, et les nuages autour du cratère de plus en plus menaçants, vous devez vous enfuir de cette île. Dirigez votre tribu à travers les eaux du Pacifique et mettez-vous à l'abri de l'éruption imminente du volcan. Explorez de nouvelles routes maritimes, recueillez des ressources sur les archipels déserts et trouvez un nouveau refuge à votre tribu.

min
60 2 à 4 12 et +

Parks

Henry Audubon / Fifty-Nine Parks Print Series
Éditeur : Matagot

Préparez votre sac à dos et partez à la découverte de sublimes paysages le long des pistes et sentiers des parcs nationaux des États-Unis. Au fil des quatre saisons de l'année, vous recueillerez sur les chemins des souvenirs de chaque parc visité. Échangez-les à l'issue du parcours contre une visite dans un parc national. Accumulez et gérez vos ressources dans ce jeu aux graphismes impeccables !

min
45 à 60 1 à 5 10 et +





Mini Rogue

Gabriel Gendron & Paolo Di Stefano / Gabriel Gendron
Editeur : Nuts Publishing

Mini Rogue est un jeu de cartes minimaliste dans lequel vous explorez un donjon dans le but de récupérer le rubis de Og. Affrontez des monstres et des pièges et tentez de survivre en accumulant de l'expérience et des ressources.

15 à 25 1 à 2 14 et +

Under Falling Skies

Tomáš Uhlíř / Kwanchai Moryia & Petr Boháček
Editeur : Iello

Les aliens amorcent leur inexorable descente vers la terre. Le vaisseau mère largue ses impitoyables chasseurs alors que l'humanité tout entière se réfugie dans des abris souterrains pour organiser la riposte. L'enjeu ? Gagner assez de temps pour développer une arme assez puissante pour repousser les envahisseurs. Parviendrez-vous à sauver la planète ?

20 à 40 1 12 et +



Warp's Edge

Scott Almes / Tyler Johnson
Editeur : Renegade Games

Seule dans votre vaisseau affrontez des hordes d'envahisseurs intergalactiques et leur terrible vaisseau-mère. Selon votre vaisseau et vos spécialités vous allez orienter la construction de votre arsenal pour faire face aux défis qui vous attendent. Vous avez été détruit ? Pas de soucis, faites un saut temporel pour revenir avant le moment fatidique. Mais attention, vous ne pourrez pas le faire éternellement.

35 à 45 1 10 et +



Cartaventura

Thomas Dupont & Arnaud Ladagnous

Guillaume Bernon & Jeanne Landart / Editeur : Blam !

Cartaventura est une collection de jeux de cartes coopératifs, narratifs et immersifs dans lesquels vous vivrez ensemble une aventure historique.

En rejouant avec des choix différents, tentez d'en découvrir les secrets !

Lhassa : Rendez-vous au Tibet sur les traces d'Alexandra David-Néel en 1916.

Vinland : Partez en Islande et au Groenland avec les Vikings sur les traces d'Erik le Rouge en 998.

Oklahoma : Bienvenue au Far West sur les traces de Bass Reeves en quête de liberté en 1854.



60



1 à 6



10 et +



Ricochet

Cyril Blondel / Mathieu Claus

Editeur : Flip Flap Editions

30 énigmes successives vous présentent l'aventure loufoque d'une équipe d'agents secrets. En utilisant les associations d'idées,

faites des ricochets de mot en mot pour trouver le bon chemin et résoudre le rébus final !



10 à 20



1 et +



14 et +

Cartzzle

Bony, Juan Rodriguez & Florent Toscano / Pauline Detraz, Anne-claire

Thibaut-jouvray, & Mattias Adolfsson / Editeur : Jeux Opla

Superposez et ajustez vos cartes pour révéler une image pleine de secrets... et relever les nombreux défis, en solo, en coopération ou en compétition selon le Cartzzle !

Chaque boîte contient un jeu surprise (avec une image différente sur le verso des cartes), avec ses propres mécaniques et ses propres énigmes, ce qui offre une rejouabilité sans fin ! Une invitation inédite qui mêle observation et délicatesse...



20 à 40



1 à 4



7 et +





Simple et Funky

Steffen Benndorf / Christian Oppner
Éditeur : Oya

L'un ou l'une d'entre vous lance 3 fois les dés, et chacun décide de noter ou non le lancer sur l'une de ses planches. Vous pouvez compléter rapidement vos planches, mais le résultat risque d'être bien simple ! Soyez en plus précis-e pour être Funky. Mais attention ! 4 planches finies, et la partie s'arrête net ! Vous pouvez aussi tenter d'être Super Funky et de réaliser la planche parfaite. Allez-y, à vous de brûler les planches !

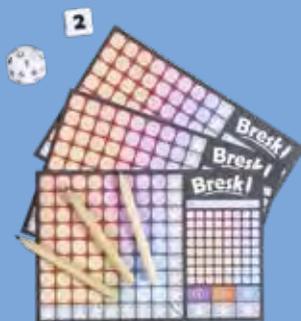
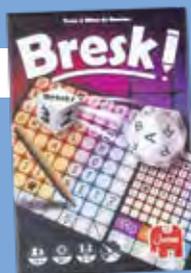
20 à 30 2 à 4 8 et +

Bresk !

Frans et Milan de Boevure
Éditeur : Jumbo

Lance le dé : le/la leader-euse du tour choisit les lettres à inscrire sur vos grille. Le but ? Faire le maximum de mots en horizontal et vertical pour marquer le plus de points. Le dé tombe sur « Bresk » ?

Lance l'autre dé qui détermine la lettre à inscrire sur la grille. Respecte bien les espaces entre les mots si tu veux marquer des points...



20 à 40 2 à 5 10 et +

Très Futé !

Wolfgang Warsch
Éditeur : Schmidt

Chaque lancer de dés sera l'occasion d'un choix stratégique et vous donnera accès à des bonus. Mais attention, les dés que vous ne choisissez pas pourront être utilisés par vos adversaires.

20 à 30 1 à 4 8 et +



Rajas of the Ganges : The Dice Charmers

Inka Brand, Markus Brand / Dennis Lohausen
 Editeur : Huch !

Dans cette version Roll & Write de Rajas of the Ganges, les joueurs et joueuses utilisent 8 dés pour développer leur province, collecter des marchandises, les vendre au marché, gagner l'influence des personnalités du palais et naviguer sur le Gange. Comme dans le jeu original, vous gagnez cette course si vous êtes le premier ou à première à faire se croiser vos marqueurs de richesse et de gloire.

 30 à 45
 2 à 4
 12 +



Welcome to the Moon

Benoit Turpin & Alexis Allard / Anne Heidsieck
 Editeur : Blue Cocker

Le dernier volet de la série de jeux Welcome. Après les lotissements résidentiels des années 1950 et les casinos des années 1960, vous allez partir à la conquête de l'espace ! Welcome to the Moon est un jeu à cocher narratif et évolutif, constitué de 8 Aventures différentes qui forment une histoire complète avec une difficulté croissante. Vous pouvez jouer ces 8 Aventures indépendamment, ou successivement pour découvrir votre histoire.

 20 à 30
 1 à 6
 10 et +



Trek 12 Amazonie

Bruno Cathala & Corentin Lebrat / Olivier Derouetteau & Maxime Morin / Editeur : Lumberjacks Studio

Après avoir gravi l'Himalaya, explorez l'Amazonie dans cette nouvelle aventure en Roll & Write. Indépendante du première opus, ce nouveau volet apporte des manières inédites de scorer et de nouvelles découvertes avec leur lot de surprises tout en gardant la mécanique intacte, simple, maligne et efficace.

 15 à 30
 1 et +
 8 et +





Qu'est-ce qu'être auteur de jeu ?

Je dirai que l'auteur est en équilibre entre : surprendre et rassurer, singularité et universalité, originalité et contraintes commerciales, ego et critiques, conviction et écoute. Sur un fil entre ces grands contraires, il faut s'accrocher, abandonner, revenir plus tard, s'inspirer et rester curieux !

Comment est né Ricochet ?

En parallèle de la création, je m'intéresse aussi à la chasse de la Chouette d'or. **J'ai découvert la sensation qu'il pouvait y avoir dans un cheminement qui ne se valide QUE sur le final.** Comment savoir si on est sur la bonne voie tant qu'on n'est pas au bout ? Pour retranscrire ses sensations, l'idée d'un cheminement dans un labyrinthe de mots est venue. Puis il a fallu pratiquer et maîtriser la conception des énigmes en elles-mêmes, s'assurer de leur réussite.



“ J'ai toujours apprécié les blagues absurdes ”

Cela a pris environ deux ans : apprendre à jauger la difficulté, créer les pièges mais pas trop, écrire une histoire reliant les énigmes... gros travail d'écriture !

La culture générale a une part non négligeable dans Ricochet. Y-a-t'il une particularité de travail dans un jeu de mots ? Et la part de l'humour ?

Initialement, je travaillais à partir de ma culture personnelle mais après plus de 120 énigmes réalisées à ce jour, j'utilise dictionnaire, encyclopédie, moteur de recherche...

Pour les rébus finaux, ils sont créés en permanence : en voiture, en mangeant, en dormant... à partir d'un mot choisi aléatoirement afin de ne pas être redondant. **Je stocke environ 100 rébus pour faire une histoire de 30 énigmes**, celle-ci étant écrite à partir des rébus. Quant au type d'humour exploité, j'avoue qu'il est assez identitaire. J'ai toujours apprécié les blagues absurdes, l'approximation, et l'aspect punchy des dialogues, comme dans Kaamelott, Tontons fingueurs et autres.

Quel avenir pour Ricochet ? De nouvelles éditions sont elle en cours de création ?

Oui, deux nouveaux opus sont déjà prévus pour les prochains mois :

«**Ricochons, Quand Satan brouille l'écoute**»

pour les plus de 18 ans, une nouvelle aventure sulfureuse avec des rébus crapuleux, sortira fin 2021.

«**Ricochet Junior**» à partir de 8 ans est en cours d'écriture et arrivera début 2022.



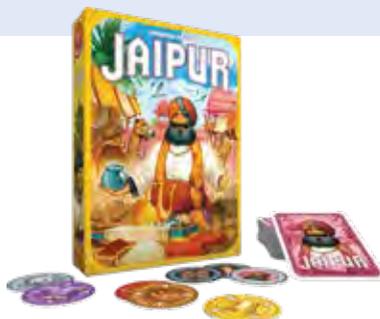
Cyril Blondel, auteur des jeux «Ricochet»



Jaipur

✿ Sébastien Pauchon / Vincent Dutrait
Editeur : Space Cowboys

Récoltez et troquez des marchandises, puis vendez-les pour amasser des roupies. Si vous parvenez à effectuer une vente extraordinaire, vous recevrez en plus une prime. Quant aux chameaux, ils servent principalement au troc lorsque l'on veut prendre plusieurs marchandises au marché. En fin de partie vous l'emportez si vous avez amassé une plus grosse fortune que votre adversaire.



20 à 30
 2
 10 et +



Sobek 2 Joueurs

✿ Bruno Cathala & Sébastien Pauchon / Naïade
Editeur : Catch Up Games

Une nouvelle version, pour deux, du classique de Bruno Cathala ! Soyez malin, voire fourbe, pour vendre les meilleurs lots de marchandises tout en contrôlant votre adversaire. Mais attention, vos choix peuvent vous corrompre. Et la corruption a un prix...



20 à 30
 2
 10 et +

Schotten Totten

✿ Reiner Knizia / Djib
Editeur : Iello

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



15 à 20
 2
 8 et +



Champ d'Honneur

Trevor Benjamin et David Thompson / Brigette Indelicato
Editeur : Igjari

Champ d'honneur est un jeu de stratégie accessible et d'une grande rejouabilité. Il combine sens de la répartition tactique à une mécanique élégante de composition d'armée le tout sublimé par un matériel particulièrement soigné.



45



2 à 4



12 et +

Hive Pocket

John Yianni
Editeur : Gen42

Insectes, en position ! Ajoutées peu à peu pour encercler la reine abeille adverse, ce sont les pièces qui forment l'espace de jeu : la ruche. Chaque insecte se déplace différemment, il faudra donc les utiliser au bon moment pour piéger votre adversaire... Mais gardez un œil sur ses pièces, car vous devez aussi protéger votre Reine ! Faites monter la tension dans la ruche grâce aux deux extensions incluses, la coccinelle et le moustique ! Une version avec de plus grandes pièces est disponible.



15 à 20



2



9 et +

La Marche du Crabe

Julien Prothière / Arthur de Pins
Editeur : Jeux Opla

Pauvres de nous, petits crabes carrés : incapables de tourner, soumis à la dictature imbécile des tourteaux et à la souillure des humains ! Mais ensemble nous pouvons coopérer pour échapper à l'oppression et libérer nos camarades crabes ! Un jeu de déduction coopérative hyper immersif, malin et évolutif (mode Aventure avec 11 scénarios) !



15 à 20



2



8 et +





Jekyll VS Hyde

Geon-Il / Vincent Dutrait
Editeur : Mando

Jekyll vs Hyde est un jeu de plis pour 2. Le Dr Jekyll cherche à cacher sa double nature sans perdre la raison, tandis que Mr Hyde, son alter ego, cherche à le dominer et le faire basculer dans les ténèbres. Mr Hyde doit perdre ou gagner le maximum de plis tandis que Dr Jekyll doit maintenir l'équilibre pendant 3 manches.

15 à 25 2 10 et +



Hero Realms

Robert Dougherty et Darwin Kastle / Vito Gesualdi,
Randy Delven et Antonis Papantoniou / Editeur : Iello

Ce jeu reprend la mécanique de Star Realms dans un univers héroïque fantastique. Réalisez d'incroyables exploits et recrutez les Personnages les plus puissants. Hero Realms combine le deckbuilding avec l'interactivité des combats de Jeux de Cartes à Collectionner. Dépensez de l'or pour acquérir des Actions et des Personnages pour votre deck. Ces cartes génèrent des ressources ou des effets puissants, et blessent votre adversaire et son équipe. Réduisez ses points de Santé à zéro pour gagner la partie !

20 à 30 2 à 4 12 et +



Verona Twist

József Dorsonczky / Aurél Lázár
Editeur : Igiari

Verona Twist est un jeu de déduction asymétrique pour 2. Chaque personnage a son propre objectif : la Nourrice gagne si Roméo et Juliette sont toujours cachés à la fin de la 7^e manche. Capulet l'emporte s'il les découvre dans ce temps imparti. À la fin de chaque manche, après avoir déplacé les personnages, Capulet obtient un indice selon leurs positions : la Nourrice lui indique si Roméo et Juliette sont dans la même zone ou non. L'amour triomphera-t-il ?

20 à 30 2 14 et +





Nicodemus

🌀 Bruno Cathala & Florian Sirieix / Felideus Bubastis
 Editeur : Bombyx

Le célèbre Nicodemus Gideon prend sa retraite ! Vous vous affrontez en duel afin de déterminer qui aura son poste. Dans l'usine à rêve, tout le monde s'attend à des confrontations épiques !

Choisissez avec soin les machines à utiliser, car les ressources que vous délaïssez seront autant d'atouts pour votre adversaire ! Dans Nicodemus, la tension monte à chaque tour et les revirements sont légion... Bloquez votre adversaire ou progressez dans vos objectifs !



45 à 60



2



14 et +

Botanik

🌀 Frank Crittin, Grégoire Largey & Sébastien Pauchon
 / Franck Dion / Editeur : Space Cowboys

Botanik renouvelle le jeu tactique pour deux ! Dans un monde étrange où mécanique et végétation se mélangent, deux scientifiques s'affrontent pour trouver une formule à base de... fleurs. Créez un réseau de distillation à l'aide de tuiles disposées dans un registre commun. L'action unique par tour, associée au système de contrainte ET de construction, en fait un jeu aux possibilités multiples. Botanik est également une expérience dépaysante, à travers un univers étrange et décalé.



20 à 25



2



12 et +

Osirium

🌀 Alain T.Puysségur / Miguel Coimbra
 Editeur : 404 on Board

Il y a plus de trois millénaires, dans l'Égypte ancienne, les Hommes s'affrontaient sous le regard des dieux immortels dans l'épreuve de l'Osirium. Inspirée par Osiris, le juge des âmes revenu d'entre les morts, l'Osirium permet de régler de nombreux conflits et de faire triompher la vérité. Si la sincérité guide vos actions, alors vous ne craignez pas de marcher dans la Douât et de faire la fierté de votre dieu.



30 à 40



2 à 4



10 et +



derrière chaque jeu,
il y a aussi une
aventure humaine

Lorsqu'un nouveau projet commence, il y a toujours cette question : **quels défis nous attendent ?** Ils sont souvent imprévisibles, parfois improbables, mais toujours différents !

Pour La Maison des Souris, l'enjeu était posé dès les premiers instants : comment créer une maison en 3D crédible, immersive, efficace et avec un prix abordable ?

Lorsque j'ai rejoint le projet en juillet 2019, la mécanique avait déjà été peaufinée. Nous pouvions donc nous pencher sur le matériel : nous voulions une maison facile à monter qui puisse être rangée sans démontage. Les premiers croquis de la boîte ont permis de faire comprendre les besoins à notre fabricant : **les bases étaient posées.**

En parallèle, nous avons commencé à réfléchir au thème et aux illustrations qui allaient donner vie à cette maison. Initialement, Théo et Élodie nous avaient proposé une maison de sorcière. Comme nous avons déjà beaucoup de jeux mettant en scène des lutins, elfes et autres magiciens, l'idée des souris s'est finalement imposée, accompagnée d'une autre idée : **et si nous mettions le jeu en abîme ?** Plutôt que d'observer une maison à taille réduite, ce serait une vraie maison miniature à taille réelle !

Restait à savoir qui allait prendre les pinceaux sur ce projet. Le premier croquis de couverture a mis tout le monde d'accord ! **C'est Jonathan Aucomte qui donnerait vie à nos petites souris.** Jonathan a fait fonctionner sa magie pour peupler cette maison de dizaines de détails, objets détournés et références.

Et après plus d'un an de travail, de réflexion, d'arrachage de cheveux et de changements, notre maison est finalement arrivée chez les ludicares.

C'est toujours un bonheur de lire et d'entendre les retours positifs qui l'accompagnent, car **derrière chaque jeu, il y a aussi une aventure humaine**, au sein de l'équipe mais aussi avec les auteures et illustrateur.

Alors on vous souhaite à toutes et tous de longues heures de jeu, en espérant que vous finirez par retrouver vos clefs chez ces charardeuses : **nous, il nous manque toujours un boulon !**



50 missions

Ken Gruhl / Ronan Le Maître
Editeur : Oya

Ensemble, vous avez 50 missions à réaliser. Pour cela, à votre tour, posez une de vos cartes sur une carte ayant au moins un point commun. A chaque fois que les conditions d'une mission sont réunies, celle-ci est réussie... et remplacée. C'est en apprenant à communiquer que vous pourrez atteindre les médailles de Bronze, Argent ou Or... voire la mission finale.

15 à 25 1 à 4 8 et +

The Game

Steffen Benndorf / Oliver Freudenreich & Sandra Freudenreich / Editeur : Oya

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

15 à 25 1 à 5 8 et +



The Mind

Wolfgang Warsch / Oliver Freudenreich
Editeur : Oya

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

20 à 30 2 à 4 8 et +





L'île Interdite

Matt Leacock / C.B. Canga
Editeur : Cocktail Games

Formez une équipe intrépide pour une mission insensée : récupérer 4 trésors sacrés au milieu des ruines de ce paradis en péril. L'équipe devra travailler ensemble et choisir les meilleures manœuvres pendant que l'île sombre progressivement. L'eau et la tension montent vite, alors dépêchez-vous de rassembler les trésors et de quitter l'île ou vous périrez engloutis par les flots, comme d'autres avant vous...

25 à 35
 2 à 4
 10 et +



Magic Maze

Kasper Lapp / Gyom
Editeur : Sit Down!

Votre groupe de héros vient de se faire dépouiller ! L'idée, pour pouvoir vous refaire, est de voler discrètement ce qui vous manque... Gare aux vigiles qui vous ont à l'œil ! Un jeu coopératif en temps réel, où vous aurez tous une action spécifique que vous êtes le ou la seul-e à pouvoir réaliser. Il s'agit donc de se coordonner et d'agir vite, mais en silence...

15 à 20
 1 à 8
 8 et +

Micro Macro : Crime City

Johannes Sich / Daniel Goll et Tobias Jochinke / Editeur : Spielwiese

Bienvenue à Crime City, la ville où le crime menace à chaque coin de rue. Secrets macabres, vols sournois et meurtres de sang-froid sont monnaie courante par ici. Full House est le second volet de la série Micro Macro : Crime City. C'est une nouvelle partie de la ville, avec ses 16 enquêtes à mener, qui vous ouvre les bras !

20 à 30
 1 à 4
 10 et +





Hanabi

Antoine Bauza / Gérald Guerlais
Éditeur : Cocktail Games

Vous avez mélangé par mégarde les poudres, mèches et fusées d'un grand feu d'artifice. Il faudra vous entraider pour que le spectacle ne tourne pas à la catastrophe ! Personne ne voit son propre jeu... Il faut donc informer intelligemment ses partenaires et mémoriser les informations reçues. L'entraide est la clé pour réaliser un spectacle inoubliable et éviter les huées de la foule !



20 à 30 2 à 5 8 et +

Magic Rabbit

Julie Dutois, Romaric Galonnier, Ludovique Simonet & Cécile Ziegler / Jonathan Aucomte / Éditeur : Lumberjacks Studio

Magic Rabbit, un jeu coopératif en temps limité ! Le spectacle de magie va commencer. Derrière le rideau, c'est la panique : les lapins sautent de tous côtés et les chapeaux roulent au sol ! Il faut remettre de l'ordre dans tout cela. Dans Magic Rabbit, les joueuses et joueurs vont coopérer en un temps limité pour réunir lapins et chapeaux dans un ordre précis.



2.30 1 à 4 8 et +

The Crew

Thomas Sing / Marco Armbruster
Éditeur : jello

Dans The Crew, incarnez les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Mais votre périple ne sera pas de tout repos, car vous n'aurez pas moins de 50 missions à accomplir avant de pouvoir atteindre votre destination. The Crew est un jeu 100 % coopératif dans lequel vous devez vous permettre les uns les autres de remporter les plis qui sont nécessaires à votre victoire globale. Subtil et immersif.



15 à 20 3 à 5 10 et +



The Loop

Théo Rivière & Maxime Rambourg
/ Simon Caruso / Editeur : Catch Up Games

The LOOP est un jeu coopératif décalé, qui vous oppose au maléfique Docteur Foo. Incarnez des Agents Temporels dans 4 modes de jeu pleins de challenges. Défiiez les clones du Doc, sabotez son improbable machine et équipez-vous d'artefacts surpuissants. Maîtrisez le LOOP pour réutiliser vos cartes dans des enchaînements impressionnants... Mais le Docteur ne vous laissera pas faire !



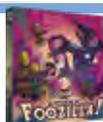
45 à 60



1 à 4



12 et +



Vol de Nuit

Ronan Legendre, Nicolas Minor, Paul Réguème & Louis-Arnaud Viard
/ Maud Chalmel / Editeur : 404 on Board

Dans ce jeu coopératif, vous incarnez des pilotes de l'Aéropostale, chargés de livrer le courrier venu de Patagonie. Pour espérer voir le soleil se lever sur un jour nouveau, vous devrez communiquer, coopérer et surtout... conserver la maîtrise de votre avion ! Car si l'avion plonge dans les ténèbres, vous ne survivrez pas !



30 à 40



2 à 5



12 et +



[Kosmopoli:t]

Florent Toscano et Julien Prothière / Stéphane Escapa
Editeur : Jeux Opla

Bienvenue dans le restaurant le plus COSMOPOLITE du monde ! Ici, les clients et clientes du monde entier viennent pour commander des plats dans des langues dont vous n'avez jamais entendu parler, que vous n'imaginiez pas entendre et encore moins parler ! Une nouvelle expérience de jeu coopérative, évolutive, rapide et tellement immersive !



6



4 à 8



10 et +





Paleo

Peter Rustemeyer / Dominik Mayer
Editeur : Hans Im G

Dans Paleo votre tribu a été capable de s'imposer et de s'adapter à son environnement.

Le Paléolithique est désormais un lointain souvenir. Vous allez pouvoir créer de nouvelles inventions et découvrir d'autres façons de vivre. Une Nouvelle Ère, la première boîte d'extension pour Paleo, vous permettra de vous sédentariser et de développer une petite colonie. Grâce à l'agriculture et l'élevage, vous ne serez plus dépendant de la cueillette et de la chasse !



45 à 60



1 à 4



10 et +

Harry Potter : Bataille à Poudlard

Forrest-Pruzan Creative, Kami Mandell & Andrew Wolf / Joe Van Wetering / Editeur : USAOPOLY

Revivez les aventures de Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley et Neville Londubat ! Ce jeu de deckbuilding coopératif vous transporte dans Poudlard, durant sept scénarios. À vous de vaincre les antagonistes emblématiques de la saga, grâce aux sorts, artefacts et alliés tout aussi mythiques. Plus la campagne avance, plus vos adversaires seront en nombre et difficiles à vaincre !



30 à 60



2 à 4



11 et +

Andor

Michael Menzel / Michael Menzel
Editeur : Iello

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



60 à 75



2 à 4



10 et +



Fragments

Théo Rivière & Jonathan Favre-Godal / Magali Aude & Raphael Samakh / Editeur : Grrre Games

Fragments est un jeu où vous créez l'histoire dont vous êtes les héros et héroïnes. Plongez dans deux univers différents, comprenant 4 thèmes chacun. Puisez dans votre imagination, revivez des scènes mythiques de vos films ou livres préférés pour évoluer dans une expérience ludique originale.

45 à 60 2 à 6 10 et +



Rituels - Donjons & Siphons

Nicolas le Vif / Olivier Fagnère
Editeur : Bragelonne Games



L'entretien des W.C. et des canalisations d'un donjon est un travail difficile, rempli d'épreuves, et il est temps que le Seigneur du Donjon vous prenne en considération. Qui parmi vous aura toutes les qualités pour vous représenter ? Choisissez chacun l'un des 10 personnages et laissez-vous guider par les questions des 46 cartes Évènement. À chaque carte, choisissez qui autour de la table sera votre partenaire et répondra aux questions avec vous.

30 à 45 2 à 6 12 et +

Pour la Reine

Alex Roberts / Evil Hat Production
Editeur : Bragelonne Games

Inventez tous ensemble une histoire pleine de rebondissements ! Choisissez votre Reine parmi les illustrations proposées et laissez-vous guider en répondant à tour de rôle à l'une des cartes Question. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant amour, héroïsme, doutes et trahisons, jusqu'à l'apparition de la plus importante des questions : la reine est attaquée ! La défendrez-vous ?

30 à 120 2 à 6 14 et +





La Clef

Fanélia et Taharn / Fanélia
Editeur : Fanélia

La Clef est un livre d'énigmes illustrées avec de l'encre invisible. Sur chaque double page une énigme demande à être résolue ! Mais attention ce n'est pas un livre classique, puisqu'il raconte avant tout une histoire ancrée dans un berceau fantasy. Dans ce premier opus Astolie, on découvre la naissance de «La Clef», une jeune femme bien énigmatique.



14 et +



The Key

Thomas Sing / Timo Grubing
Editeur : Haba

Des jeux d'enquête criminelle palpitants avec différents niveaux de difficulté ! Vous cherchez en même temps les indices sur des cartes et essayez de trouver un code à 4 chiffres avant les autres. Lorsque tout le monde a trouvé une combinaison, vérifiez avec la clé qu'elle correspond au bon code ! Si votre combinaison correspond et que la somme des points des cartes utilisées est la plus petite vous remportez cette enquête ! Avec variante solo.



15 à 20

1 à 4

8 et +



Break the Code

Ryohei Kurahashi / Mélanie Walryck
Editeur : Iello

Quelle que soit sa configuration, Break The Code est un jeu très malin qui génère des parties aussi rapides qu'addictives. Break The Code, c'est une course au déchiffrement, un sport de déduction pour savoir quel joueur parviendra à démasquer ses adversaires en premier. Pour gagner, il faut prendre des risques, savoir se dévoiler un peu pour récolter des informations cruciales sur la composition des codes ennemis. Chaque erreur sera lourdement sanctionnée alors ne prenez pas de risques inutiles...



15 à 20

2 à 4

10 et +





Suspects

Guillaume Montage, Paul Halter & Sébastien Duverger Nedellec / Emile Denis / Editeur : Studio H

Suspects est une série de jeux d'enquêtes avec des règles minimalistes, et centrées sur les personnages à la manière des romans d'Agatha Christie. Chaque boîte est axée sur un enquêteur et une époque, et propose 3 scénarios avec des personnages bien travaillés et des intrigues solides. Après avoir réalisé l'enquête une première fois vous pourrez la faire jouer à d'autres à la manière d'un jeu de rôle.



90



1 à 6



10 et +



Les Flammes d'Adlerstein

Georgij Shugol et Alexander Kryz / Denis & Ekaterina Terenichev, Georgij Shugol, Alexander Kryz & Christoph Kossendey / Editeur : Origames

Un journaliste injustement accusé d'un meurtre vous remet le contenu de son dossier d'enquête. Il vous appartient d'analyser les documents pour mettre à jour les suspects, leur mobiles, et leurs éventuels alibis pour découvrir la vérité et rétablir son innocence. Les flammes d'Adlerstein se distingue des autres jeux d'investigation par son matériel ultra immersif et vous donnera la sensation de mener une véritable enquête !



90 à 120



1 à 5



14 et +



Escape Tales - The Awakening

J. Caban, M. Dembek & B. Idzikowski / J. Fajtanowski, M. Klepacz & P. Niziolek / Editeur : Board & Dice

The Awakening, premier volet de la collection «Escape Tales» (chaque volet est indépendant des autres) propose une vraie aventure axée sur la narration et portée par un thème fort. Ici, pas de chrono à battre, mais une expérience à vivre autour de la table, alternant phases d'observation, énigmes, et choix qui influenceront directement sur l'avancement de l'histoire et son dénouement.

Parviendrez-vous à sauver votre fille plongée dans un profond coma ? Et à quel prix ?



120 à 180



1 à 4



16 et +





Scooby Doo Escape

Jay Cormier & Sen-Foong Lim / USAopoly
Editeur : Usaopoly

Accompagnez Scooby-Doo et son équipe dans un inquiétant manoir. Coopérez pour résoudre des énigmes grâce au talent spécifique de chaque personnage et découvrez les secrets cachés dans ce lieu étrange. Vivez une expérience immersive, intrigante et drôle !



3h



1 et +



8 et +

Mystery House

Antonio Tinto / Alessandro Paviolo et Daniela Giubelin
Editeur : Cranio Creations

Plongez dans une expérience immersive d'escape room, guidée par une application dans une structure en 3D ! Explorez le manoir tel un donjon et vivez des aventures uniques dans un environnement différent à chaque aventure.

Vous avez 60 minutes pour explorer le manoir, trouver les objets indispensables et les indices cachés. Résolez les énigmes pour accéder à de nouvelles pièces et sortir à temps. N.B. Nécessite l'application Mystery House, disponible gratuitement sur iOS et Android.



60



1 à 5



12 et +

Exit

Inka et Markus Brand / Franz Vohwinkel
Editeur : Iello

EXIT est une gamme de jeux qui reprend les sensations des « escape games ». Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Plus qu'un jeu : chaque boîte offre une expérience unique et immersive dans laquelle vous devrez faire preuve de coopération, d'observation et de logique.



45 à 90



1 à 6



10 et +



Amelia's Secret

XD Games Team / Boris Nicolas
Editeur : XD Productions

Amelia's secret est un escape Game accessible à tous et très immersif grâce à la réalité augmentée. Pour sortir de votre nouvelle demeure, il vous faudra percer le secret du manoir avant que son esprit maléfique vous emprisonne à jamais !



60



2 à 6



12 et +



Détective

Przemyslaw Rymer, Ignacy Trzewiczek et Jakub Łapot
/ Aga Jakimiec, Rafal Szyma / Editeur : jello

Réunissez votre équipe et menez l'enquête dans un univers sombre et connecté. Immersion totale avec le jeu qui a remporté l'As d'Or Expert 2019 ! Découvrez également 3 nouveaux scénarios avec la saison 1 de Détective



120



1 à 5



16 et +



Chronicles of Crime Millenium

D. Cicurel & W. Grajkowski / B. Golebiewska, M. Komada,
K. Kosobucka, M. Michalski / Editeur : Lucky Duck Games

Chronicles of Crime est un jeu hybride coopératif d'enquêtes criminelles qui a la particularité de mélanger des ingrédients de jeu de plateau, une application associée et une pincée de réalité virtuelle. Votre équipe et vous serez confrontés à des dossiers criminels, vous amenant à vous déplacer dans la ville afin d'interroger des témoins ou des suspects et chercher des indices dans des scènes en 3D ! Plongez-vous dans la collection Millenium en plein Paris 1400, 1900 ou 2400 !



90 à 120



1 à 4



14 et +





Sherlock Holmes Détective Conseil

R. Edwards, S. Goldberg & G. Grady / B. Bittler, A. Demaegd, N. Gulliksson, N., P. Quidault & S. Thulin / Editeur : Spaces Cowboys



Grâce à Sherlock Holmes Détective Conseil, plongez dans le Londres Victorien, parcourez en les rues, un exemplaire du Times à la main, pour résoudre les enquêtes confiées Holmes lui-même ! Coopérez pour suivre des pistes et recueillir des indices, faites preuve d'intuition et de logique, rencontrez des individus hauts en couleur, interagissez avec eux de façon à trouver le ou la coupable et faire la lumière sur des intrigues redoutables ! Chacune de ces boîtes contient dix enquêtes palpitantes !



90



1 à 8



14 et +

Legacy : Quest for a Family Treasure

Mathias Daval & Johanna Pernot
Editeur : Argyx Games

Marseille, automne 2019. Vous recevez la lettre d'un notaire accompagnant une mystérieuse boîte noire. Dans son testament, votre père vous révèle l'existence d'un trésor familial, caché quelque part en Europe. Pour le trouver, il vous lègue des objets et documents lui ayant appartenu, ainsi qu'à l'aïeul auquel vous devez votre fortune. Ce n'est qu'après avoir fait toute la lumière sur le passé que vous pourrez prétendre à l'héritage...



90 à 120



1 à 5



14 et +



Crime Zoom

Stéphane Anquetil / Christopher Matt, Sandra Tessieres
Editeur : Aurora

Crime Zoom est une gamme de jeu d'enquête pour 1 ou plusieurs. Chaque enquête vous propulse dans un univers différent, une scène de crime s'étale sur plusieurs cartes pour former une grande illustration. Un élément vous intrigue ?

Retournez la carte et découvrez ce qu'est ce petit papier sur la table... Menez votre enquête librement, échangez entre vous pour choisir les pistes à suivre. Dès que vous pensez avoir résolu l'enquête, rendez-vous au questionnaire pour recomposer le puzzle de la vérité.



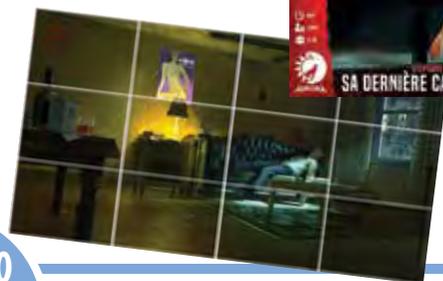
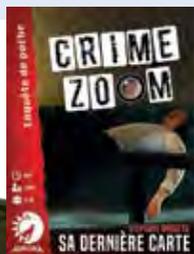
60 à 120



1 à 4



14 et +



CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX



SHAKE
THE GAME

25 > 27
FÉVRIER 2022

ÉVÈNEMENT GRAND PUBLIC ET PROFESSIONNEL

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS

www.festivaldesjeux-cannes.com - www.cannes.com

#FIJ2022 - UN ÉVÈNEMENT #MAIRIE DE CANNES
RÉALISATION PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS
Cannes

CÔTE d'AZUR
FRANCE



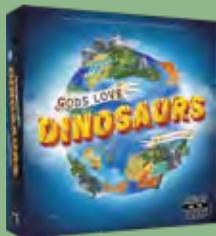


Gods Love Dinosaurs

Kasper Lapp / Gica Tam
Editeur : Catch Up Games

Agrandissez votre troupeau de dinosaures en les nourrissant pour leur faire pondre les œufs qui vous rapporteront des points de victoire. Mais la tâche n'est pas si facile. Il vous faudra créer un écosystème florissant en respectant les règles de la chaîne alimentaire.

45 à 60 2 à 5 10 et +



Cryptide

Hal Duncan et Ruth VeEVERS / Kwanchai Moriya
Editeur : Origames

Un cryptide, une créature légendaire se cache ici quelque part dans un désert, un lac ou peut-être une montagne. Posez des questions à vos collègues cryptozoologues, car chacun ou chacune de vous possède une information fiable. Si vous devez dire la vérité, il n'est nullement question de coopération ici. Donc posez les bonnes questions pour découvrir où se cache le cryptide avant les autres. Un jeu de déduction multiprimé aux règles simples, mais d'une efficacité inouïe !

45 à 60 3 à 5 10 et +



A la Recherche de la Planète X

Ben Rosset & Matthew O'Malley / Michael Pedro & James Masino
Editeur : Renegade Games

À l'instar des superstars de l'astronomie contemporaine, partez à la recherche de la prochaine planète habitable. Pointez vos télescopes et lancez vos recherches pour recueillir un maximum d'indices. Planète X est un jeu de déduction unique qui utilise une application et offre quatre niveaux de difficulté ainsi qu'un mode solo.

60 à 75 1 à 4 12 et +





Mystic Vale

John D. Clair / Ralf Berszuck, Storn Cook, Andrew Gaia & Katherine Guevara / Editeur : Sylex

Victimes d'une malédiction, la vallée et sa végétation dépérissent. Les clans druidiques rivalisent de pouvoirs pour contrer la malédiction et augmenter leur prestige. Mystic Vale est un jeu de deckbuilding, sauf qu'au lieu d'aménager son deck de cartes, ici ce sont directement les cartes qu'on façonne et qu'on améliore : en superposant des transparents, vous personnalisez les effets de chacune de vos cartes pour déployer au mieux votre stratégie.

 30 à 60
 2 à 4
 12 et +



The Hunger

Richard Garfield / J. Millet, S. Proskuryakov, M. Ivanova & A. Bogdanov / Editeur : Renegade Games

Cette nuit, vous êtes de sortie ! Et quand les vampires ont décidé de passer du bon temps, la soirée promet d'être sanglante ! Vous avez grand faim, mais attention à bien choisir vos proies ou vous risquez d'avoir des problèmes de digestion, et si vous ne parvenez pas à revenir au château au lever du jour, il ne restera de vous qu'un petit tas de cendres pour commémorer cette nuit légendaire. Le célèbre Richard Garfield signe ici un jeu de deckbuilding peuplé de monstres nocturnes gastronomes dans un univers aussi gothique que loufoque.

 90 à 120
 2 à 6
 12 et +



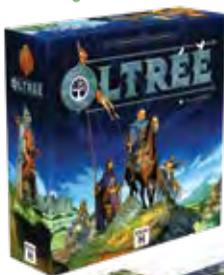
Les Charlatans de Belcastel

Wolfgang Warsch / Dennis Lohausen
Editeur : Schmidt

Les meilleur-es guérisseurs et guérisseuses du pays se réunissent pour présenter leurs potions ! Tirez au hasard les ingrédients de votre sac jusqu'à ce que votre potion vous convienne, et surtout en évitant l'explosion ! Que de dilemmes, s'arrêter à temps et assurer une potion moins «wahou» ou prendre des risques pour viser de meilleurs ingrédients ?

 45 à 60
 2 à 4
 10 et +





Oltrée

Antoine Bauza & John Grümpf / Vincent Dutrait
Editeur : Studio H

Oltrée est un jeu coopératif et narratif dans lequel les joueurs et joueuses incarnent des Patrouilleurs. Chaque scénario offre un cadre riche et unique, avec son ambiance, son intrigue, ses alliés et ses obstacles ! Vous serez confronté-es à de nombreux choix et pendant ce temps, les pages de la Chronique se tournent progressivement, dévoilant pour les héros de nouveaux défis et de nouvelles aventures !



60



2 à 4



10 et +

Destinies

M. Golebowski & F. Milunski / K. Jedrzejak,
M. Leszczynska & I. Zielinski / Editeur : Lucky Duck Games

Destinies est un jeu hybride compétitif, narratif, d'aventure et d'exploration, mêlant application mobile et jeu de société. Chacun des 5 scénarios présente un monde vivant, rempli d'histoires sombres, de personnages épiques et de mystères à résoudre. Incarnez un héros ou une héroïne dans une quête pour accomplir votre destin. Les conséquences de chaque choix auront un sens et marqueront souvent la face du monde à jamais. Plongez dans Destinies et vivez une expérience de jeu de société incroyable.



120 à 150



1 à 3



14 et +



Clank !

Paul Dennen / Rayph Beisner, Ratislav Le, Derek Herring, Raul Ramos
Editeur : Renegade Games

Jeu de construction de deck et d'exploration. Enfoncez-vous dans les profondeurs d'un donjon pour voler un artefact et optimisez vos actions à l'aide des cartes récupérées tout au long de la partie. Mais attention au bruit. Un faux pas... et CLANK, la fureur du dragon sera sur vous.



30 à 60



2 à 4



12 et +





Maracaïbo

Alexandre Pfister / Fiore GmbH et Aline Kirmann / Editeur : Super Meeple

Les Caraïbes au cours du 17^e siècle : différentes nations s'opposent constamment pour dominer la région, faisant leur possible pour consolider leurs efforts politiques et leur économie locale. Vous êtes des navigatrices et aventuriers, tentant d'améliorer votre réputation en établissant des alliances fortes afin d'obtenir richesse et renommée. Si vous parvenez à mettre en œuvre vos plans, la victoire vous appartiendra !

30 à 120 1 à 4 12 et +



Marvel Villainous

Prospero Hall / Marvel Studio
Editeur : Ravensburger

Endossez le rôle des Méchants et Méchantes emblématiques de l'univers Marvel : Thanos, Héla, Killmonger, Ultron ou Taskmaster ! Utilisez vos sombres pouvoirs pour atteindre votre objectif et suivez la voie qui vous mènera à la victoire ! Chacun des personnage possède des capacités uniques et une manière de jouer différente, basées sur son histoire. Suivez vos propres plans machiavéliques pour goûter au pouvoir de l'infini !

40 à 120 2 à 6 10 et +



Disney Villainous

Prospero Hall / Disney
Editeur : Ravensburger

Entrez dans la peau de célèbres Méchants et Méchantes de Disney : Maléfique, Jafar, Capitaine Crochet, Ursula, Prince Jean et la Dame de coeur, ou d'autres grâce aux extensions disponibles et suivez votre propre objectif machiavélique ! Utilisez vos capacités spéciales et tentez de ruiner les plans de vos adversaires. Contient 6 magnifiques figurines de personnages, pour vous transporter dans des lieux mythiques et revivre les scènes iconiques des différents films.

60 à 120 3 à 6 10 et +





Res Arcana

Thomas Lehmann / Julien Delval
Editeur : Sand Castle Games

En tant que mage, vous êtes en quête du pouvoir ultime ! Res Arcana est un jeu de cartes qui vous entraîne dans un univers de Fantasy flamboyant, à travers des mécaniques de combinaisons, de gestion de ressources et d'achats... et les illustrations sublimes de Julien Delval. Tentez de l'emporter en construisant le laboratoire le plus performant !



20 à 60



2 à 4



12 et +

La Vallée des Marchands

Sami Laakso / Sami Laakso
Editeur : Bragelonne Games

Dans ce deckbuilding, vous devez faire des choix cruciaux, car chaque carte peut être utilisée de multiples façons. Échangez contre d'autres marchandises, gérez habilement votre stock, achalandez votre étal et montrez au monde que vous êtes digne d'être le nouveau membre de la Guilde des Commerçants extraordinaires ! Des boîtes de jeu indépendantes, complètes et combinables entre elles et une extension disponible.



30 à 45



2 à 4



12 et +

Shards of Infinity

Arant et Justin Gary / Aaron Nakahara
Editeur : l'ello

Il y a cent ans, les éclats de l'infini ont détruit la majeure partie du monde ! Maintenant, c'est à vous de rassembler vos forces, de vaincre vos adversaires et de reconstruire le moteur Infinity ! Survivrez-vous ? Construisez vos armées en recrutant des personnages parmi quatre factions. Lancez des attaques surprises sur vos adversaires en déployant des mercenaires. Libérez la puissance illimitée en maîtrisant les Eclats de l'Infini !



30 à 60



2 à 4



10 et +



Les Hauts Fourneaux

Ivan Lashin / Oleg Yurkov
Editeur : La Boite de Jeu

Construisez un moteur de production le plus efficace possible. Pendant que les enchères s'enchaînent, tentez de vous positionner pour obtenir de nouvelles entreprises ou des compensations (sous forme de ressources). Essayez ainsi de devenir le meilleur entrepreneur ou la meilleure entrepreneuse de la révolution industrielle !



45 à 60



2 à 4



14 et +



It's a Wonderful World

Frédéric Guérard / Anthony Wolff
Editeur : La Boite de jeu et Origames

Dans ce jeu de draft de cartes et de moteur de ressources, vous êtes à la tête d'un Empire en développement. Allez-vous privilégier la voie de la Finance, de la Guerre, de la Science, ou peut-être une toute autre voie ? Produisez un maximum de ressources pour gagner des Suprématis, et développez votre Empire pour qu'il devienne le meilleur des mondes !



45 à 60



1 à 5



14 et +

Accessoires Wogamat

François Pétiard
Editeur : Wogamat

La référence de qualité auprès des joueurs et joueuses depuis bientôt 10 ans ! Une face néoprène antidérapante pour une parfaite stabilité, et une face polyester parfaite pour la glisse des cartes, le positionnement des tuiles et des lancers de dés silencieux. Confort de jeu et élégance de votre table avec tous les tapis de jeux et pistes de dés Wogamat !





Petits Peuples

🌿 Rémi Saunier & Nathalie Saunier / Maxime Morin
Éditeur : Bombyx

Petits peuples, mais grosses ambitions ! Les quatre peuples féériques partent à la conquête du jardin... Tout en cherchant à prendre le dessus. Pour cela, réaménagez cafetières et mangeoires à oiseaux, réalisez des objectifs secrets et des missions communes ! Choisissez avec soin votre action, car elle détermine où sera jouée la suivante. Regardez sous vos yeux s'élever une ville féérique en 3 dimensions !



🕒 60 à 75
👤 2 à 4
👶 10 et +

Abyss

🌿 Bruno Cathala & Charles Chevallier
/ Xavier Collette / Éditeur : Bombyx

Depuis des siècles, les Atlantes règnent sur les profondeurs. Leur royaume est respecté de tous les peuples alliés, heureux d'y trouver une protection contre les monstres sous-marins. Bientôt, le trône Atlante sera libre. Pour y accéder, fédérez les meilleur-es représentant-es des peuples alliés, recrutez parmi la noblesse et contrôlez les territoires du royaume. Intrigues et coups bas sont le lot des politicien-nes que vous incarnez dans ce jeu profond et haut en couleurs !



🕒 45 à 60
👤 2 à 4
👶 14 et +

Nidavellir

🌿 Serge Laget / Jean-Marie Minguez
Éditeur : Grrre Games

Le dragon Fafnir menace Nidavellir. En tant que vénérable Elvaland, le Roi fait appel à vous. Sillonnez chaque taverne du royaume, engagez les nains et les naines les plus habiles, recrutez de prestigieux héros et héroïnes et constituez le bataillon le plus à même de vaincre votre ennemi mortel ! Découvrez l'ingénieux système du « Coin Building » !



🕒 45 à 60
👤 2 à 5
👶 10 et +



Iki

Koota Yamada / David Sitbon
Editeur : Sorry We Are French

Vivez une année entière à Edo et tentez de devenir l'Edokko de l'année en veillant au bien-être et à la prospérité de la ville et de ses habitant-es. Recrutez des personnages aux métiers différents, faites-les travailler dans la grande rue de Nihonbashi et faites-leur accumuler de l'expérience jusqu'à ce qu'ils partent à la retraite. Déterminez le plus d'IKI au terme des 13 tours de jeu pour être sacré-e meilleur-e Edokko !

60 à 90
 2 à 4
 14 et +

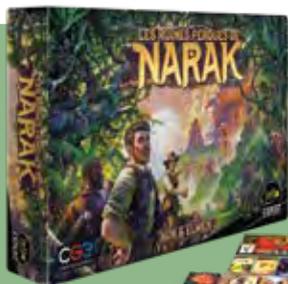


Les Ruines Perdues de Narak

Elwen & Min / J. Politzer, J. Kus, M. Vavron,
F. Sedláček & O. Hrdina / Editeur : Iello

Sur une île inhabitée perdue au cœur des mers inconnues, un groupe d'explorateurs et d'exploratrices a découvert les traces d'une glorieuse civilisation. Il est temps pour vous de prendre la tête d'une expédition et d'arpenter cette île, de trouver des artefacts perdus et de vous confronter à ses redoutables gardiens, afin de comprendre et de révéler les secrets de l'île.

30 à 45
 1 à 4
 12 et +

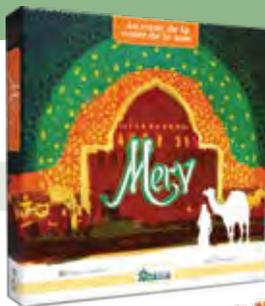


Merv

Fabio Lopiano / Ian O'Toole
Editeur : Atalia

Merv, XIe siècle. Étape cruciale sur la route de la soie, la ville constitue un carrefour commercial et culturel. Entre prudentes intrigues de cour, dons opportuns à la mosquée et accords commerciaux fructueux, les joueurs et joueuses se disputent le pouvoir et la richesse dans la cité prospère. Mais les mongols approchent...

90 à 120
 1 à 4
 12 et +





L'Insondable



🌿 Tony Fanchi / J. Uogintas, H. Ludbigsen, T. Baracchi, J. Cairo, JB Casacop, Duallbrush, D. Ducos, A. Karcz, R. Kendelic, R. Laskey, M. Molnar, Pixeloid Studios, I. Therianto, R. Frenzel / Editeur : FFG

1913, le SS Atlantica est au milieu de l'océan. Vous coulez des jours insouciant. Mais d'étranges cauchemars peuplent vos nuits. Des rumeurs de formes obscures circulent. Puis un corps est découvert dans la chapelle du navire... Entouré des reliquats d'un rite impie. Des forces cosmiques en veulent à vos vies et à votre santé mentale. Inspiré du célèbre Battle Star Galactica, l'Insondable vous propose une aventure coopérative, agrémentée d'un traître ou d'une traîtresse.



120 à 240 3 à 6 14 et +

Le Dilemme du Roi

🌿 Hjalmar Hach et Lorenzo Silva / Giorgio Baroni & Giulia Ghigini
Editeur : Iello

Vous représentez l'une des différentes Maisons à la tête du royaume d'Anclisse. À chaque tour de jeu, un nouveau dilemme se présente à vous, alors que l'histoire se dévoile au fil des événements. Chaque carte est unique et soulève un problème que le Conseil doit résoudre. En tant que proches du roi, ce sont vos décisions qui déterminent le destin du royaume. Discutez, parlez-vous avec les autres et faites votre choix. Ainsi, vous ferez progresser l'histoire, et vous serez alors confrontés à d'autres événements.



60 3 à 5 14 et +

Dune Imperium

🌿 Paul Dennen / Clay Brooks, Raul Ramos & Nate Storm
Editeur : Lucky Duck Games

Savant mélange de deck-building, informations cachées et placement d'ouvriers. Devenez une puissance militaire ou récupérez les cartes vous ouvrant les portes des quatre factions politiques représentées dans le jeu. Battez vos adversaires au combat, manipulez habilement les factions, et obtenez les précieuses cartes «épice» pour remporter la victoire !



60 à 90 1 à 4 14 et +





D-Start

✿ Fabien Fernandez / Estelle Panel, Jean-Marie Noël, Radja Sauperamiane, & Sabrina Tobal / Editeur : Open Sesame Games

Découvrez le premier jeu de rôle intégralement prêt à jouer en une heure. Que vous soyez débutant-e ou confirmé-e, D-Start permet aux rôlistes en herbe de se lancer dans une aventure haletante à l'ouverture de la boîte ! Les 10 scénarios proposés permettent de se plonger dans des univers variés. D-Start est un jeu inimitable qui constitue la parfaite introduction aux mécaniques du jeu de rôle, tout en proposant de prolonger l'expérience en créant vos propres personnages et aventures !



60 à 90



2 à 7



10 et +

Rôle'n Play

✿ collectif d'auteurs dont Loris Giannada, Julien Dutel, Loïc Chalièr & Thomas Berjoan / Editeur : Black Book Éditions

Rôle'n Play, c'est d'abord un actual play (des parties de jeu de rôle diffusées sur Youtube) que l'éditeur a décliné en une gamme complète qui s'appuie sur les règles populaires de la 5^e édition du plus connu des jeux de rôle. La boîte d'initiation Rôle'n Play permet de commencer à jouer seule, dans le cadre d'un jeu dont on est le héros, puis avec des ami·es (sans mener de jeu), pour enfin poursuivre l'histoire par deux grands scénarios classiques. Idéal pour l'auto-initiation et la découverte du jeu de rôle !



60 à 180



1 et +



10 et +

Chroniques Oubliées

✿ collectif d'auteurs dont David Burckle, Damien Coltice & Laurent Bernasconi / Editeur : Black Book Éditions

Chroniques Oubliées, ce sont les boîtes plébiscitées pour la découverte du jeu de rôle : règles faciles d'accès ponctuées de conseils, aventures prêtes à jouer et matériel de jeu luxueux. À travers 4 à 5 aventures à jouer l'une après l'autre, incarnez de courageuses héroïnes, des investigateurs chevronnés ou des monstres fantastiques dans des aventures extraordinaires !
Thèmes disponibles : médiéval-fantastique (boîte Fantasy, Elfes & Nains), horreur (boîtes Cthulhu & Monstres).



90 à 180



2 à 7



8 et +





101	35	Esquissé ?	23	Les Flammes D'adlerstein	67
Legacy : Quest For A Family Treasure	70	Exit	68	Les Hauts Fourneaux	77
Welcome To The Moon	53	Fabulia	8	Les Petites Bourgades	42
[Kosmopolit]	63	Fiesta De Los Muertos	26	Les Pierres De Coba	39
50 Missions	60	Fingabol	20	Les Ruines Perdues De Narak	79
6 Qui Prend ! / 6 Qui Surprend !	34	Fou Fou Fou !	31	Little Town	43
7 Wonders : Architects	41	Fragments	65	Loading	33
A La Recherche De La Planète X	72	Gagne Ton Papa !	7	Logicase	14
Abyss	78	Galérapagos	47	Love Letter	46
Amelia's Secret	69	Ghost Adventure	20	Lucky Numbers	39
Andor	64	Gods Love Dinosaurs	72	Lueur	49
Andor Junior	19	Hanabi	62	Mr Troove	30
Attention ... Prêts ? Mangez !	9	Happy City	43	Ma Première Aventure	17
Au Creux De Ta Main	29	Harry Potter : Bataille À Poudlard	64	Magic Maze	61
Bandido / Bandida	14	Hero Realms	57	Magic Rabbit	62
Bluffer	26	Hive Pocket	56	Maka Bana	40
Boîte D'initiation Chroniques Oubliées	81	Hop ! Hop ! Galopons !	5	Maracaïbo	75
Boîte D'initiation Rôle'n Play	81	Hot & Cold !	26	Marvel Villainous	75
Botanik	58	I'm A Banana	27	Merv	79
Break The Code	66	Iki	79	Mes Amis Sont ...	27
Bresk !	52	Imagine Famille	21	Micro Macro : Crime City	61
Bubble Stories	6	Insider	28	Mini Rogue	50
Carro Combo	34	It's A Wonderful World	77	Mito	21
Cartaventura	51	Jaipur	55	Monza	10
Cartzzle	51	Jamaïca	40	Moonlight Heroes	13
Champ D'honneur	56	Jekyll Vs Hyde	57	Mot Malin	25
Chateau Badabouh !	8	Jeux Traditionnels	36	Mot Pour Mot	24
Chronicles Of Crime : Millenium	69	Just One	28	Murano Light Masters	45
Clank !	74	K3	38	Muse	29
Codenames	25	Kam-Kam	14	My City	42
Codex Naturalis	45	Kéblo	22	Mystery House	68
Colt Express	44	Kids' Chronicles	18	Mystic Vale	73
Commissaire Souris	10	King Of Tokyo	44	Nicodemus	58
Conspiracy	45	Kingdomino	42	Nidavellir	78
Crime Zoom	70	Kodiak	46	Nom D'un Renard !	16
Cryptide	72	L' Insondable	80	Nouvelles Contrées	30
D-Start	81	L'île Interdite	61	Ohanami	48
Deep Sea Adventure	47	La Bd Dont Tu Es Le Petit Héros	17	Olé ! Guacamolé	24
Destinies	74	La Chasse Aux Monstres	5	Oltrée	74
Détective	69	La Clef : Astolie	66	Oriflamme	46
Detective Charlie	17	La Maison Des Souris	11	Osirium	58
Dinner In Paris	43	La Marche Du Crabe	56	Paleo	64
Disney Villainous	75	La Vallée Des Marchands	76	Papa Fourmi	4
Dixit	29	La Vallée Des Vikings	13	Parks	49
Docteur Pilule	31	Last Message	23	Pas Vu, Pas Pris	16
Doudou	6	Le Coffre Aux Trésors	10	Petits Peuples	78
Dra'go !	9	Le Dilemme Du Roi	80	Picto Rush	23
Draftosaurus	41	Le Hérisson Qui Roule A Pic !	7	Pique Plume	5
Dragomino	13	Le Peuple Loup	11	Polynesia	49
Dream Quest	19	Le Roi Des 12	48	Pour La Reine	65
Dune Imperium	80	Le Tour Du Monde De Loup	6	Premier Verger	4
Escape Game Au Château	16	Le Trésor Des Lutins	9	Punto	35
Escape Tales : The Awakening	67	Les Charlatans De Belcastel	73	Pyramide D'animaux	4



Les Boutiques Ludiques

Quoridor	37	So Clover !	25	Très Futé !	52
Qwirkle	37	Sobek 2 Joueurs	55	Trésors Légendaires	40
Rajas Of The Ganges :		Sos Dino	11	Tsuro	37
The Dice Charmers	53	Speed Letters	24	Ttmc : Tu Te Mets Combien ?	30
Recto Verso	38	Stay Cool	22	Tucano	35
Reflect	38	Suspects	67	Twin It ! Japan	33
Res Arcana	76	Suspend	20	Uly & Polly	7
Ricochet	51	Taco Chat Bouc Cheese Pizza	22	Under Falling Skies	50
Rituels : Donjons & Siphons	65	Takenoko	41	Une Patate À Vélo	8
Salade 2 Points	39	Tapis Et Pistes De Dés	77	Unfold Kids : Opération Cookies	18
Sandwich Masterclass	33	The Crew	62	Unlock ! Kids	18
Schotten Totten	55	The Game	60	Unmatched : Combats De Légende	44
Scooby-Doo Escape	68	The Hunger	73	Vélonimo	48
Shabada	31	The Key	66	Verona Twist	57
Shards Of Infinity	76	The Loop	63	Vol De Nuit	63
Sherlock Holmes : Détective Conseil	70	The Mind	60	Warp's Edge	50
Similo	28	TimeBomb	47	Wazabi	21
Simple Et Funky	52	Top Ten	27	Zombie Kidz Evolution	19
Skyjo	34	Trek 12 : Amazonie	53	Zombie Teenz Evolution	19



Au plus proche de vous !

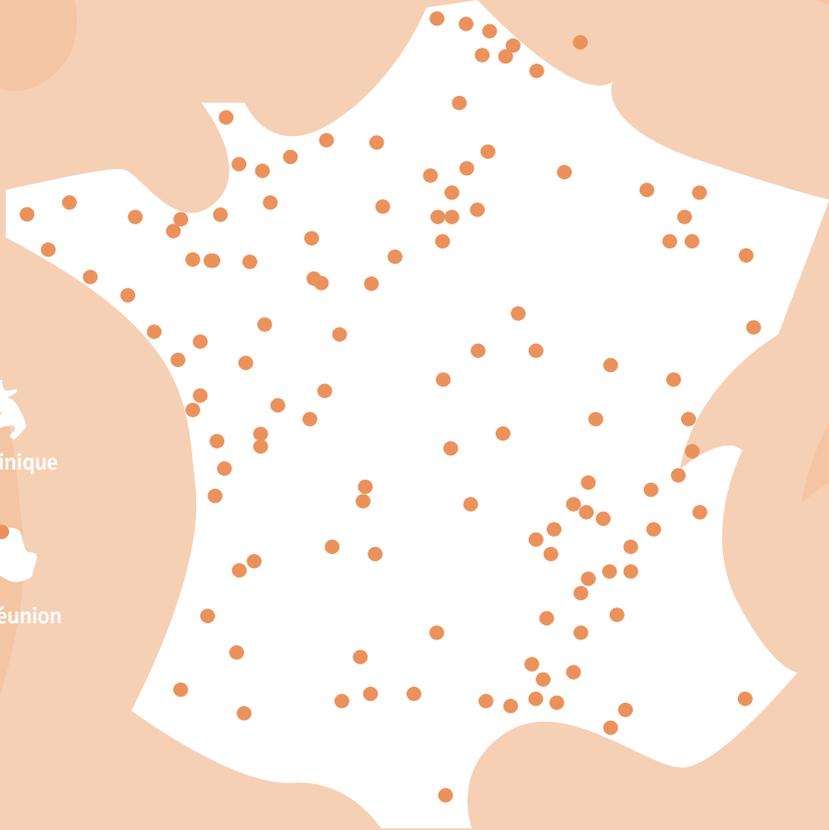
Vous êtes parties trop rapidement, et vous n'avez pas de jeux dans vos bagages ? Vous êtes en vacances, et vous avez fait le tour des jeux que vous aviez emmenés avec vous ? Pas d'inquiétude, il y a forcément une boutique ludique près de vous !

Le Groupement des Boutiques Ludiques regroupe 175 boutiques, en France continentale, en Martinique, à La Réunion, en Belgique et en Suisse.

Promouvant la spécificité du métier de ludicaire pour lequel le conseil, le choix et l'accueil sont

des valeurs incontournables, notre groupement de boutiques ludiques indépendantes vous garantit d'avoir affaire à des passionné-es qui sauront vous transmettre leur engouement pour le jeu !

Alors vous n'avez plus à hésiter : rendez-vous sur boutiques-ludiques.fr pour trouver les coordonnées des boutiques à proximité.



Martinique

La Réunion

Disponibilité des rayons :



disponible



partiellement disponible

(01) Valserhone

Les Jeux de Loïc
 8 rue Joseph Bertola
 04 50 59 61 22

(03) Moulins

Le Jouet enchanté
 39 rue d'Allier
 06 04 46 70 05

(03) Montluçon

Un Pion c'est tout !
 2, place Notre Dame
 04 70 64 36 67

(06) Nice

JSSJ Jeux
 8 Rue d'Alger
 04 89 08 02 65

(07) Aubenas

Le Point Jeux
 5 Boulevard Gambetta
 04 75 35 91 29

(12) Rodez

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

(13) Aix en Provence

La Perle r@re
 2 rue des bernardines
 04 42 12 48 33

(13) Arles

Terra Ludii
 17 rue des Porcelet
 04 88 09 08 01

(13) Marseille 6^e

La Crypte du jeu
 7 cours Lieutaud
 04 91 48 25 43

(14) Caen

Bazar du Bizarre de Caen
 19 rue des teinturiers
 02 31 27 13 78

(14) Caen

Le Pion Magique
 13, rue de bras
 02 31 85 17 77

(14) Caen

Double 6
 110 rue de Geôle
 09 81 00 24 30

(14) Vire Normandie

Taverne Et Donjon
 4 rue André Halbout
 09 69 80 55 31

(17) La Rochelle

La Grosse boîte
 65 rue Saint Nicolas
 06 74 79 12 58

(17) La Rochelle

Sortilèges
 3 rue Amelot
 05 46 52 92 83

(17) Rochefort

La Grosse boîte
 46 Rue Audry de Puyravault
 05 46 88 77 14

(17) Royan

Ika ipaka
 77 Rue Gambetta
 09 72 57 99 86

(18) Bourges

Les Pages du Donjon
 56 rue Coursarlon
 02 48 50 20 86

(19) Brive la Gaillarde

Le Gobelin
 13 Rue Charles Teyssier
 09 83 44 63 16

(21) Dijon

Jocade
 17, Rue Piron
 03 80 53 12 28

(21) Dijon

La Diagonale Du Fou
 44 Rue Jeannin
 03 80 65 82 99

(22) Dinan

Lutin ludique
 11 grand rue
 09 81 39 60 13

(22) Languéux

Le Temps d'un Jeu
 24 rue de Brest
 09 82 58 84 71

(24) Périgueux

Le Pion de l'Isle
 6 rue Saint Front
 05 53 05 98 22

(25) Besançon

Les Jeux de la Comté
 26 rue Battant
 03 81 81 32 11

(25) Doubs

Luditoy z
 4 A Rue de Besançon
 03 81 38 90 06

(26) Valence

Diagonale du Fou
 3 Cité Chabert
 04 75 42 29 96

(26) Romans-Sur-Isère

Spoutink
 62, Rue Jacquemart
 04 75 72 91 66

(26) Die

L'As de Trèfle
 3 rue de l'armellier
 06 16 13 87 64

(26) Montélimar

L'Amusoir
 5 rue montant au château
 09 50 38 00 26

(27) Evreux

La Boîte-Monde
 36 rue de la Harpe
 02 32 36 49 84

(28) Chartres

Antre du Blup
 11 place de la Poissonnerie
 02 37 28 48 59

(29) Quimper

Le Remue-Ménages
 5 rue Toul Al Laer
 02 56 10 19 27

(29) Brest

Sortilèges
 85 rue de la Porte
 02 29 02 75 65

(29) Brest

Le Temple du Jeu - Ludik Addict
 18 rue Yves Collet
 02 98 00 19 99

(29) Concarneau

Au Dragon Joueur
 23 rue des écoles
 06 27 31 83 74

(29) Morlaix

Le Coffre à jouer
 8 rue de Paris
 02 98 63 19 37

(29) Plourin-Lès-Morlaix

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

(30) Nîmes

Janimes
 3 rue des marchands
 09 82 60 76 96

(30) Alès

La Casa'Jeux
 22 rue d'Estienne d'Orves
 04 66 60 40 34

(30) Sommières

Gulude
 10 rue Marx Dormoy
 09 81 67 90 26

(31) Toulouse

C'est le jeu
 52 rue Gambetta
 05 31 15 18 33

(31) Toulouse

Le Passe temps
 30 rue des Lois
 05 61 22 60 20

(31) Toulouse

Jeux du Monde
 77 rue Pargaminières
 05 61 23 73 88

(31) Toulouse

Art et Jeux
 4 rue Maurice Fonvieille
 05 61 23 36 28

(31) Saint-Lys

Les 3 J
 25 route de Toulouse
 05 34 48 31 80

(33) Bordeaux

Jeux Descartes Bordeaux
 69 bis rue des trois Conils
 05 57 35 71 21

(33) Bordeaux

Pirouettes Bordeaux
 130 cours de verdun
 01 83 05 70 82

(33) Créon

Pirouettes Créon
 1 rue de la gare
 09 83 42 33 56

(33) Blanquefort

Looping
 24 rue Raymond Valet
 09 51 56 26 64

(33) Pessac

Pirouettes Pessac
 15 Place de la Liberté
 09 86 33 59 59

(34) Montpellier

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

(34) Montpellier

Lud'm
 5 rue de l'Ancien Courrier
 04 67 55 04 60

(34) Clermont-L'Hérault

Loedus
 24 Rue Dogyen René Gosse
 04 99 91 25 40

(35) Rennes

Terres de Jeux
 26/28 rue du capitaine Dreyfus
 02 99 78 31 14

(35) Rennes

Sortilèges
 16 rue d'Antrain
 02 23 24 66 47

(35) Saint-Malo

Sortilèges
 3 place du marché aux légumes
 02 30 42 00 13

(35) Vitré

Monsieur Dé
 2 rue de la Poterie
 02 56 53 58 13

(37) Tours

Sortilèges
 75 rue du Commerce
 02 47 05 11 91

(37) Tours

La Règle du jeu
 3-5 rue Colbert
 02 47 64 89 81

(38) Grenoble

Les Contrées du jeu

 6 rue Beyle Stendhal
 04 76 54 48 93

(38) Grenoble

JeuxduMonde.com

 1 rue Lakanal
 09 54 73 48 34

(38) Vienne

Poisson d'avril

 36 rue Joseph Brenier
 04 74 58 17 12

(38) Voiron

La Communauté des Jeux

 22 Avenue Jules Ravat
 04 76 65 28 94

(38) Saint-Marcellin

Spoutlink

 2 place Jean Vinay
 04 38 90 36 94

(40) Mont de Marsan

Ludiklandes la boutique

 17 rue des cordeliers
 05 24 28 14 85

(40) Parentis-en-Born

As2Pik

 92 rue Saint Barthélémy
 05 24 27 61 71

(41) Vendôme

Tonton Renard

 20 place Saint-Martin
 02 36 45 18 69

(42) Saint Etienne

Au Tapis Vert

 9 Rue de la République
 04 77 37 88 25

(42) Saint Etienne

La Taverne du Gobelin Farci

 39 rue du 11 Novembre
 04 77 32 53 32

(42) Andrézieux-Bouthéon

La Puce à l'oreille

 2 rue Fernand Bonis
 04 77 61 07 46

(44) Basse-Goulaine

Le Temple du Jeu

 3 route de Clisson - CCial Pôle Sud
 09 52 90 44 93

(44) Vertou

La boîte à M'Alice

 21 place Saint-Martin
 09 84 48 75 53

(44) Nantes

Sortilèges Nantes

 1 rue des Trois Croissants
 02 40 12 14 99

(44) Nantes

Le Temple du Jeu

 4 rue neuve des Capucins
 02 53 45 36 86

(44) Nantes

Terres de jeux

 7 rue Trois Croissants
 09 80 44 61 67

(44) Le Pouliguen

Le Temple du Jeu (d'avril à septembre)

 6 promenade du Port
 07 63 30 78 29

(44) Saint Nazaire

Multilud - Le Temple du Jeu

 60 Centre République (paquebot)
 02 40 22 58 64

(44) Saint Nazaire

La Malle à Jeux

 52 rue d'Anjou
 02 40 62 50 36

(44) Sainte-Pazanne

Sur la Route du Jeu

 11 place de Retz
 02 28 25 90 17

(48) Saint-Chély-d'Apcher

Le Gremilin

 128 rue Théophile Roussel
 04 66 44 75 50

(49) Angers

Sortilèges

 24 rue la Roë
 02 41 88 96 96

(49) Angers

La Guilde des Joueurs

 46 rue du Mail
 02 41 20 00 88

(49) Orée d'Anjou

Le Dé Niché

 16 rue Marguerite de Clisson
 09 51 80 65 04

(49) Cholet

Passion du jeu

 53 rue des vieux greniers
 02 41 62 78 86

(49) Saint Florent le Vieil

Jeux Tu Ils

 30 route de Beaupréau
 02 72 79 22 61

(50) Saint-Lô

La Boutique Du Jeu

 8 rue du Neufbourg
 02 33 57 14 81

(50) Cherbourg

Jeux m'amuse

 34 rue du Commerce
 02 33 10 00 23

(50) Avranches

O Bon Joueur

 5 rue Pomme d'or
 06 63 39 85 04

(50) Granville

La Fourmi

 20 rue saint Sauveur
 02 33 50 13 31

(51) Reims

L'Odyssée des Jeux

 41 rue Chanzy
 03 26 24 34 74

(53) Laval

Jeux Bouquine

 10 rue du Val de Mayenne
 02 43 53 83 24

(54) Nancy

La Caverne du gobelin

 19 rue de la faïencerie
 03 83 32 25 06

(54) Pont-à-Mousson

La Caverne du gobelin

 41 rue Victor Hugo
 03 83 32 25 06

(55) Verdun

Tavernia

 2, Rue des Tanneries
 03 29 80 39 83

(56) Vannes

Sortilèges

 4 rue Hoche
 02 97 13 54 85

(56) Vannes

Le Temple du Jeu

 6 rue de la Fontaine
 02 97 54 17 75

(56) Lorient

Les Balivernes

 57 cours de Chazelles
 02 97 84 34 47

(57) Metz

La Caverne du gobelin

 11 rue des Clercs
 03 83 32 25 06

(57) Thionville

La Caverne du gobelin

 23 rue brûlée
 09 70 16 29 34

(58) Cosne Cours sur Loire

Le Grand Carrousel

 2, rue de Donzy
 09 67 15 34 06

(59) Lille

Bazar du bizarre de Lille

 24 rue des ponts de Comines
 03 20 55 56 65

(59) Lille

Rocambole

 34-36 rue de la lef
 03 20 55 67 01

(59) Baillieux

Village du Jeu

 60 Rue Emile Hié
 03 28 42 24 95

(59) Valenciennes

Farfadet joueur

 76 rue de Paris
 09 86 32 79 24

(59) Lys-Lez-Lannoy

Lille Aux Jouets

 68, rue Jules Guesde
 09 81 46 58 64

(60) Compiègne

L'Antre de Mondes

 44 rue Jeanne D'Arc
 09 73 53 01 00

(60) Chantilly

Le Comptoir des Jeux

 74 rue du connétable
 09 52 90 03 22

(61) Alençon

Pinocchio & Compagnie

 14 rue du Pont Neuf
 02 33 26 63 42

(61) Flers

Au pays des jouets

 24/26 rue de Messei
 02 33 65 66 43

(62) Saint-Martin Boulogne

L'Antre du Jouet

 ZI de l'Inquetrie, 55 rue P. Martin
 03 21 31 58 42

(62) Bethune

L'instant Ludique

 38 Avenue Jean Jaurès
 03 21 62 87 60

(62) Saint-Omer

Bonne Pioche

 11 rue des Clouteries
 03 21 11 48 58

(63) Clermont-Ferrand

Labyrinthe

 4, rue Maréchal de Lattre
 04 73 90 22 81

(64) Pau

Laludikavern

 8 rue de Foix
 05 24 89 33 28

(64) Bayonne

L'Usine à Jeux

 47 rue Pannecau
 05 59 63 72 07

(65) Tarbes

Laludikavern

 4 rue Brauhauban
 05 62 51 16 48

(66) Perpignan

Sortilèges

 19, rue de l'ange
 09 53 62 79 84

(68) Mulhouse

Fantastik

 74 avenue du président Kennedy
 03 89 64 45 85

(69) Lyon 1^{er}

Archi Chouette

 3 place du Griffon
 04 72 27 84 51

(69) Lyon

Poisson d'avril

 29 rue Gasparin
 04 78 38 18 27

(69) Lyon 2*

Jeux Descartes Lyon

 13 rue des remparts d'Ainay
 04 78 37 75 94

(69) Lyon 7*

Trollune

 25 rue Sébastien Gryphe
 04 78 69 85 56

(69) Lyon 9*

L'Odysée des Coccinelles

 26, rue Masaryk
 04 78 47 08 72

(69) Ecully

La Puce à l'oreille

 10 rue Benoît Tabard
 09 86 20 72 75

(69) Oullins

Poisson d'Avril

 105 Grande Rue
 04 78 57 94 87

(69) Belleville en Beaujolais

Délijeux

 Allée du Petit Prince
 04 27 49 78 95

(69) Villefranche sur Saône

Ludik

 180 rue Victor Hugo
 04 74 65 58 30

(69) Genas

La Course aux Jeux

 54/56 rue de la République
 04 37 60 18 17

(71) Chalons sur Saône

L'En Jeu

 20 rue aux Fèvres
 03 85 93 54 25

(72) Le Mans

Sortilèges

 1 A rue Gambetta - là visitation
 02 43 87 62 41

(72) Le Mans

La Boîte à jeux

 20 rue nationale
 02 43 14 94 08

(72) Le Mans

La Guilde des Joueurs

 8 rue d'Alger
 09 52 92 22 93

(73) Chambery

L'Antre des jeux

 60 Rue Emile Hié
 04 79 70 04 56

(73) Aix les Bains

L'Échoppe des jeux

 1 rue des Bains
 04 57 34 69 86

(74) Sallanches

Terre de jeux

 46 rue des Allobroges
 04 50 91 31 22

(75) Paris 14*

Tikibou

 33 bd. Edgar Quinet
 01 43 20 98 79

(75) Paris 14*

Majestik Games

 148 avenue du Maine
 09 82 47 90 40

(76) Rouen

Bazar du bizarre de Rouen

 38 rue aux ours
 02 35 89 07 27

(76) Rouen

Sortilèges Rouen

 90 rue Jeanne d'Arc
 02 35 70 13 06

(76) Le Havre

Le Démon du Jeu

 140 Rue Victor Hugo
 02 35 41 71 91

(78) Viroflay

L'Éléphant qui se balance

 84 av du général Leclerc
 09 81 75 22 82

(78) Poissy

Tofopolis

 1 rue aux moutons
 09 87 17 20 75

(78) Sartrouville

Le gobelin

 37 Avenue Jules Rein
 01 39 68 23 44

(79) Niort

Sortilèges

 28 rue Sainte Marthe
 05 49 77 21 52

(79) Parthenay

Ludi'jeux

 26 Rue Jean Jaurès
 05 17 31 65 57

(80) Amiens

Librairie Martelle

 3 rue des Vergeaux
 03 22 71 56 75

(81) Castres

Exploration Ludique

 10 rue Sabaterie
 05 63 61 37 02

(82) Montauban

Au Chapeau Enchanté

 6 rue de la Comédie
 09 80 77 10 22

(83) Toulon

L'Atanière

 4 bd Pierre Toesca
 04 94 29 05 41

(84) Avignon

Diagonale du fou

 39 rue du vieux sextier
 04 90 82 15 66

(85) La Roche sur Yon

Sortilèges

 2 rue des Halles
 09 51 94 13 98

(85) Les Sables d'Olonne

Bo Jeux

 8 rue Jean Moulin
 09 81 27 98 28

(85) Challans

Trop Fastoche

 26 rue Gambetta
 02 51 35 56 45

(86) Poitiers

Le Dé à 3 faces - LTDJ

 35 rue Edouard Grimaux
 05 49 41 52 10

(86) Châtelleraut

Le Sens du Jeu

 131 rue Bourbon
 05 16 17 81 67

(87) Limoges

Sortilèges

 6 rue Jean Jaurès
 05 55 34 52 43

(87) Limoges

Le Temple du jeu

 6, Rue Adrien Dubouché
 05 44 23 95 47

(87) Limoges

Gorakou

 3, rue Haute-vienne
 05 55 32 20 94

(88) Epinal

Lutins Malins

 8, rue Georges de la Tour
 03 54 31 07 10

(89) Auxerre

Cartes sur Table

 22/28 rue Fécauderie
 03 86 32 16 54

(89) Sens

La Crique Aux Jeux

 49 grande Rue
 09 81 96 94 24

(89) Avallon

Marchand-Choudey

 17 rue de Paris
 03 86 34 27 27

(90) Belfort

Agartha

 13 rue des capucins
 03 84 29 61 19

(91) Arpajon

Les Jeux d'Ornicar

 29 grande rue
 09 81 13 13 73

(92) Montrouge

Mon dé rouge

 73 avenue Henri Ginoux
 01 49 12 40 96

(92) Levallois-Perret

Charluit

 45, rue Carnot
 01 47 58 59 09

(93) Noisy le Grand

Cinegoodies

 12 avenue Emile Cossonneau
 09 88 06 74 19

(94) Creteil

Le Troll savant

 33 rue du général Leclerc
 09 81 62 26 72

(95) Pontoise

R de Jeux

 39 rue de l'Hôtel de Ville
 01 34 24 12 63

(95) Enghien les Bains

Totem

 3 rue Robert Schuman
 01 34 28 53 29

(97) Saint Denis de la Réunion

Sortilèges

 21 rue de la compagnie
 02 62 51 14 67

(972) Fort de France

Kazajeux

 135 rue Lamartine
 05 96 71 10 09

(Belgique) Charleroi

Ludotrotter

 6 rue Emile Tumelaire
 +32 4 71 18 81 78

(Suisse) Genève

L'Épée à 2 nains

 3 Rue des Corps-Saints
 +41 2 25 57 76 22

