

numéro 6  
été 2024

# akiltour!?

LE GRATUIT DU MONDE DU JEU



Monsieur  
Guillaume  
présente les  
lieux où ça  
joue cet été !



Les jeux qui font l'actu !  
**120 jeux chroniqués**

La liste des jeux  
page 8 !



Jouez avec  
Antonin Boccard  
page 54



Une illustratrice  
de talent :  
Maëva Da Silva  
page 18





## Coquillages et ~~crus~~boîtes de jeux

Allez hop, au vestiaire costume trois pièces, porte-document & co, et bonjour lunette de soleil, bermuda et crème solaire ! Avec ce numéro spécial été d'Akiltour, vous allez plonger et découvrir, de votre serviette sur la plage ou à l'ombre d'un grand pin en randonnée à la montagne, les nouveautés de ces derniers et prochains mois.

Largement de quoi trouver chaussures à vos pieds ou plutôt boîtes à vos ludothèques pour agrémenter vos soirées avec les nouveaux amis du camping, les après-midis tranquilles après la sieste ou un p'tit jeu rapide entre deux musées.

Pour compléter tout cela, du jeu de cartes à collectionner et une rencontre onirique avec Maëva, illustratrice et directrice artistique, et son univers.

Enfin, pour finir, Akiltour se fait Tour opérateur et vous a concocté un tour d'horizon des endroits ludiques de l'été... Suivez le guide, laissez-vous inspirer et en attendant de se retrouver à la rentrée pour le festival de Vichy, nous vous souhaitons de chouettes parties ! Vive l'été avec les jeux de société !

Monsieur Guillaume

# Akiltour!?

LE GRATUIT DU MONDE DU JEU



### niouzes

- 10 Petits joueurs
- 20 Jeux pour tous
- 44 Jeux d'ambiance
- 56 Connaisseurs
- 62 Jeux de rôle

### jouez !

- 54 Un mot pour les transformer tous : un jeu d'Antonin Boccara

### la liste

- 8 La liste des jeux de l'été : à voir et à jouer

### rencontrez

- 4 Le guide de l'été : des lieux où ça joue fort !
- 18 Une illustratrice de talent : Maëva Da Silva

### découvrez

- 40 Toujours une carte à jouer : l'actu des Jeux de cartes
- 64 Profitez de l'été pour découvrir les ludothèques !

Merci à nos partenaires distributeurs



# Voilà l'été, voilà l'été,



par Monsieur  
Guillaume

**L'été ! Que vous soyez team « farniente-siestes-jeux de société » ou team « visites-randos-jeux de société », l'important, ce sont... Les jeux de société ! Et ça tombe plutôt bien puisque l'été, que vous soyez en vadrouilles ici ou là, vous pouvez trouver des lieux et des festivals où des joueuses et des joueurs seront prêts à toutes les explorations ludiques avec vous, où des animatrices et animateurs seront là pour vous expliquer les derniers jeux sortis tout autant que les grands anciens de la culture ludique... En un mot comme en cent, cet été sera ludique si vous le voulez bien ! Embarquez donc avec nous et que la croisière s'amuse !**

**À** tout seigneur tout honneur, commençons par un petit tour des festivals de l'été. La tournée 2024 sera marqué, JO oblige, par une absence : celle de **Paris est Ludique**. S'il est un festival qui a su s'imposer comme le point de départ attendu de la période estivale ludique, c'est bien le PeL. Les dernières nouveautés de l'été y sont découvertes et commentés, les professionnels s'y retrouvent une dernière fois avant la grande rentrée et le festival de Vichy... Bref, cette année, nous ferons sans mais pour mieux le retrouver l'année prochaine.

## DES BARNUMS ET DES JEUX

Du 10 au 21 juillet 2024, la 38<sup>e</sup> édition du **FLIP** se tiendra à Parthenay. Un des plus anciens festivals que ce **Festival Ludique International de Parthenay**... et un festival à la coloration si particulière ! Lorsque vous lirez ces lignes, il sera peut-être terminé mais si vous ne le connaissez pas, c'est presque un « village-vacances-jeux de société » où la ville entière devient un centre aéré de jeux. Dans toute la ville et quasiment à toute heure, il y a des jeux, des joueurs, des activités dont plus de 10 jeux de pistes, de la musique, des jeux vidéo, des tournois, des concours de créations comme les trophées Flip ou l'éducaFlip, des animations spéciales, des nocturnes, des jeux à gagner, des auteurs, des illustratrices, des éditeurs, tous plus ou moins en vacances mais pas que... Une ambiance unique et inégalable pour des vacances où jouer est le lot commun des vacanciers. Je vous le conseille, c'est un plaisir ! Mais



# voilà les jeu-eu-eux !

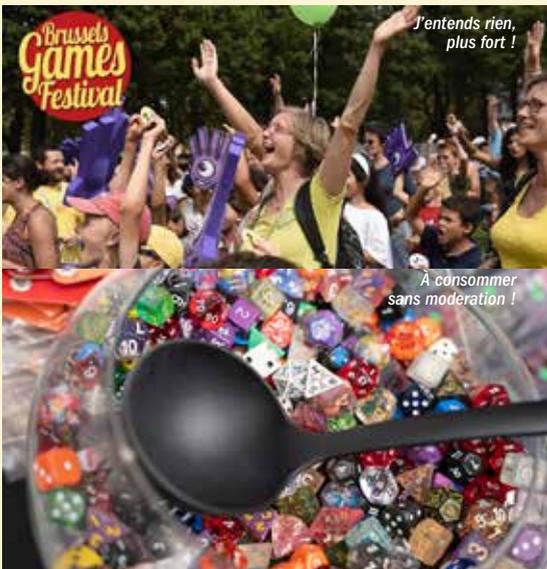


Sont un peu fofous non, au FLIP ?

attention, il est tellement attendu qu'il devient difficile de s'y loger en dernière minute... Certains dormiraient même dans les voitures pour jouer au plus vite dès le réveil !

## PASSONS LA FRONTIÈRE

Au mois d'août, une bonne idée serait de se trouver à Bruxelles du 23 au 25... Quelle heureuse coïncidence, ce sont les dates du **BGF**, le **Brussels Games Festival** : Une neuvième édition avec une très chouette bourse aux jeux, sans oublier les animations

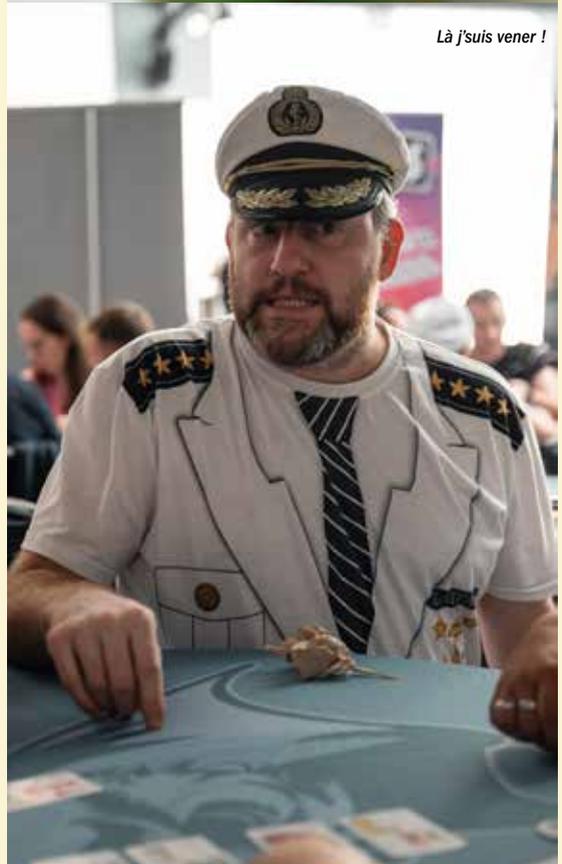


J'entends rien, plus fort !

A consommer sans modération !



Bruxelles ma belle....



Là j'suis venger !

et la protozone, des tournois dont la sélection nationale pour Sea, Salt & Pepper, du Unmatched et même du Dixit Puzzle. Là encore, les animations assurées par les éditeurs ou les bénévoles sont nombreuses et les dégustations de bières locales y ajoutent une saveur plus qu'agréable pour ceux qui y viennent puis qui y reviennent. Cela se tient au centre des Congrès The Egg et l'entrée est payante.

du 11 au 14 juillet. Pourquoi en parler ici ? Car d'une part, il y a effectivement du jeu de société : par exemple du jeu de rôle : Avatar Légendes, Fallout ou The Witcher chez Arkhane Asylum (miam), Brutus un jeu de cartes chez Old Games, des tournois de Pokemon, Yu-gi-oh, Lorcana ou Star Wars Unlimited (voir l'article sur les JCC dans ce numéro). D'autre part, vous y retrouverez également des classiques à découvrir ou redécouvrir comme le go, l'othello, le

Orléans : on en parle du cadre ?



Smart games in smart place.



Terminons cette tournée des festivals par celui qui à la fois termine le mois d'août et entame celui de septembre. Il s'appelle **Orléans Joue** et se situe dans la ville éponyme du 30 août au 1<sup>er</sup> septembre. Le magnifique cadre du Campo Santo et plus de 200 jeux vous accueilleront pour terminer de bonnes vacances et se préparer ludiquement à la rentrée. Là aussi, l'entrée est payante (mais qu'est-ce que 2€, finalement ?) et vous pourrez activement décider du meilleur prototype du festival puisqu'à Orléans Joue, c'est le public qui décide.

mah-jong... Et plus encore des mangas, des jeux vidéo, la culture de l'imaginaire... Bref, autant de moyens de s'évader, de s'inspirer et toujours de jouer avec les codes (culture japonaise), les histoires (rencontres et conférences), les vêtements (cosplays), les sons (concerts). Qui plus est, cette année, avec la nouvelle marque « Amazing » de la Japan Expo, c'est maintenant le monde entier qui s'ouvre à vous. Afrique, Corée du Sud, US, la pop-culture de façon plus générale se retrouvent avec de nouveaux espaces dédiés à la k-pop, Marvel ou encore Harry Potter.

**IL Y A 100 TONNES DE GEEKS EN PLUS, JE VOUS LE LAISSE ?**

Oui, bien que cela ne concerne pas les jeux de société uniquement, il reste un évènement particulier en cet été 2024, la **Japan Expo**,

Oui, je sais, cela peut également donner l'impression d'un joyeux gloubiboulga, il y a du monde, du bruit, c'est assez onéreux (aussi bien l'entrée que s'y restaurer) mais ce peut être une sortie estivale dépayssante, finalement, n'est-il pas ?



Japan Expo : du jeu et même du cosplay de jeu, c'est fou.

Troisième plus gros salon français.

Y a même des petits nouveaux qu'ont l'air d'avoir du talent...



Des auteurs et des jeux.

L'R de Jeu place de la république vue par par Martin Vidberg

que sollicite la mairie de Paris en 2015 pour gérer et animer l'R de Jeu. Cet espace ludique unique et innovant sera complété à partir de 2017 par la **Ludomouv**, un espace de jeu qui comme son nom l'indique bouge et se déplace pour que le jeu se retrouve de quartiers en quartiers. Non moins de deux conteneurs maritimes transformés sont actuellement en pérégrination dont l'un « Jeux d'antan à aujourd'hui » a pris ses quartiers jusqu'au 7 juillet dans les jardins du Ranelagh dans le 16<sup>e</sup> arrondissement.

Ludomouv a l'adresse des jeux.



Des lieux à voir tellement ces expériences où les jeux « sortent de leurs boîtes » pour aller rencontrer un public hétéroclite, et pas forcément demandeur comme lors des festivals dont nous avons déjà parlé... Et pour le plaisir de rencontrer et de partager cette passion, il n'y a pas mieux.

À savoir que l'R de jeu est ouverte du mercredi au dimanche de 15h à 20h du 6 juillet à la rentrée et qu'elle se parera des couleurs des jeux olympiques, forcément !

Nous n'avions pas ici pour objectif d'être exhaustif mais de partager nos diverses expériences et de peut-être vous donner envie de partir à l'exploration des contrées ludiques de l'été. Et qui sait, peut-être nous retrouverons-nous ici, ou là, magazine d'Akiltour à la main ? Et puis, si ce n'est pas le cas, rendez-vous à la rentrée pour partager nos souvenirs et photos de vacances ludiques, pour évoquer, autour d'un plateau de jeu ou autre, nos meilleures parties de jeux estivales ! Dans cette attente, amusez-vous bien et bonnes vacances !

### PRENDRE L'AIR LUDIQUE SUR L'R DE JEU !

Ce n'est parce que PeL est annulé cette année que la capitale ne sera pas enjouée... Tout simplement parce que la plus grande ludothèque en plein air de France propose en son carrefour, en sa place, un espace de rencontre autour du jeu où il faut bon jouer... à tous âges, de tous bords... Et c'est un vrai plaisir pour les yeux que de voir, chaque année, plus de 100 000 joueuses et joueurs se croiser, partager un moment, que ce soit autour des jeux d'adresses, des jeux de constructions, des jeux de sociétés, bref, des jeux de toutes sortes et toute sorte de jeux !

**L'R de Jeux**, ce sont 800 mètres carrés gratuit et accessible à tous qui, depuis 2013, s'intègre complètement dans le décor et la vie parisienne. Mais son histoire remonte en 1995 à la rencontre entre Catherine Watine, ludologue et plusieurs fois membre éminente du jury de l'As d'Or-Jeu de l'Année du festival de Cannes, et Alain Guy, psychanalyste et professeur en science de l'éducation autour d'une valeur forte et commune : « le libre jeu ». Une ludothèque à Montreuil plus tard, et nous voici en 2010 où l'association « A l'adresse du jeu » est créée. C'est cette dernière

*Et vous, vos vacances ludiques, vous les passez où ?*

Ludomouv aux Halles.  
© MauriceQuentin



# Faites vos jeux



JEU	ÉDITEUR	PAGE	À VOIR	À JOUER	À ACHETER
Harmonie	Libellud	23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Heat : extension Heavy Rain	Days of Wonders	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
k3	Helvetiq	33	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Karakum	Brain Games	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Knaar	Bombyx	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kronologic - Paris 1920	Super Meeple	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lanfeust de Troy	Oka Luda	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le Monde de Reterra	Hasbro	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leaf	Lucky Duck Games	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les Architectes d'Amytis	La Boîte de Jeu	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
les aventuriers du rail Paris	Days of Wonder	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les Charlatans de Belcastel - Le Duel	Schmidt	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Linx	Matagot	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Loot	Gigamic	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Médium	Don't Panic Games	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Middle ages	Studo H	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mycelia	Ravensburger	34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Next Station Paris	Blue Orange	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Odin	Helvetiq	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Onix	Blue Cocker	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pixel aventure	Aurora	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pixies	Bombyx	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quoridor Pac Man	Gigamic	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rivages	Catch Up Games	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Robotrick	Explor8	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rush Hour-World Tour	Thinkfun	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sacrifice 666	Don't Panic Games	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sahwari	Joodini éditions	34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sea Salt & Pepper	Bombyx	34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Slynx	InPatience	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Solstis	Lumberjacks studio	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stigméria	Éditions Garajeux	36	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strato	Helvetiq	36	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sushi Boat	Don't Panic Games	34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Takenokolor	Bombyx - Matagot	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tangram City	Atalia - Huchi!	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

JEU	ÉDITEUR	PAGE	À VOIR	À JOUER	À ACHETER
<b>PETITS JOUEURS</b>					
1,2,3 fauille-toi	Ravensburger	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Allez les P'tits Poissons	Ravensburger	14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cache-Cache Loustic	Loki	14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carapate	Gigamic	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Clixo	Gipsy Toys	14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cobra Paw	Bananagrams	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Golden Train	Djeco	16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le chemin de la Maison	Space Cow	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
les Musiciens de Brême	Granna	16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mon Puzzle Aventure	Game Flow	14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Morris le Dodo	Blue Orange	16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Myriades	Ghost Dog	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Petit Pigeon	ATM Gaming	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Roule Tampouille	Space Cow	16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tetaki	Gigamic	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Traffic Logic	Djeco	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Turbo Champs	IMC Toys	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zing a Zam	Brain Games	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>POUR TOUS</b>					
A la recherche des espèces disparues	Origames	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alpina	Helvetiq	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Art Society	Lucky Duck Games	33	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aube	Bombyx	36	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Babylon	Geek Attitudes Games	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Boreal	Spiral éditions	33	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Budizz	Collective adventure	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chats tourment en rond	Smart games	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chocolates	Piatnik	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crôa!	Origames	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dedale	Subverti	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deductio	Brain Games	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dragardiens	Iello	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Elawa	Bombyx	33	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eternitium	Haumea Games	36	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flowers	Aclarus Editions	23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



JEU	ÉDITEUR	PAGE	À VOIR	À JOUER	À ACHETER
Suricates	Oka Luda	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Touch It !	Wonderful World	44	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trio	Cocktail Games	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>CONNAISSAIRS</b>					
Alice is missing	Origames	60	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amritsar	Ludonova	57	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bambou	Iello	57	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bardwood Groove	Super Meeple	57	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bruxelles 1893 Belle époque	Geek Attitude Games	60	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Clank ! Catacombes	Origames	60	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eat Zem All	Origames	56	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Humanity	Bornbyx	58	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La Planète des Singes	Z or Alive	60	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Marrakesh	Queen Games	58	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mythwind	Dont Panic game	58	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Open Saison	Sit Down!	57	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wyrmspan	Matagot	56	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yokohama	Synapses Games	58	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>JEUX DE RÔLE</b>					
Alice is missing : silent falls	Origames	62	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les agents de Dune : boîte de campagne	Arkthane asylum	62	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fallout 95 : kit d'initiation	Arkthane asylum	62	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fading suns	Black book editions	63	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shaan world - chrysalis	Origames	63	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



JEU	ÉDITEUR	PAGE	À VOIR	À JOUER	À ACHETER
<b>AMBIANCE</b>					
1%	Iello	48	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17 Diciassette	Helvetiq	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A la louche	Atalia	51	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cabanga	Gigamic	44	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Circles	Huch!	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dékal	Gigamic	46	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fruit Cup	Huch! - Atalia	45	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Infiltratres	Origames	51	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ink it !	Bankiiz Editions	46	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kolpa	Schmidt	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
link city	bandjo	51	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Linq	Old Chap Games	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega Jackpot	Tiki éditions	48	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ni plus Ni moins	Letheia	48	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Olympikos	DS4	51	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ouch !	Atalia	46	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pifô France	Génépi Editions	45	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pop Com	Ludonaute	45	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Puerto Banana	Blue Orange	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rebelles Princesses	Gigamic	48	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rien à Cacher	Coco Cherry	45	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Smart 10 famille	Martinetx - Wilson Jeux	46	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stick & Stack	Origames	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>





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

## Les petits joueurs

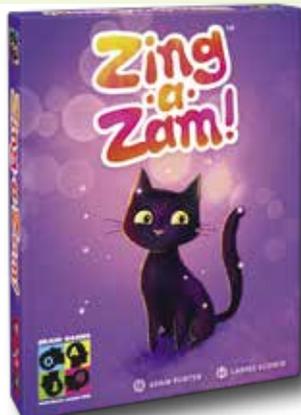
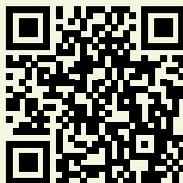
### TURBO CHAMPS

#### LE CHAMPION DE TOUS LES CHAMPIONS !

DEXTÉRITÉ - FOOTBALL - VOITURE

+ 6 ans — 30 minutes — 1 à 6 joueurs

Qui n'a jamais rêvé de jouer en même temps aux courses de voitures et au football ? Quand le ballon se trouve devant votre voiture, actionnez la molette pour foncer marquer le but. Des extensions sont vendues pour constituer jusqu'à six équipes de trois voitures : attaquant, ailier et gardien !



### ZING-A-ZAM !

#### PAR LE POUVOIR DU CHAT NOIR...

PLIS - POUVOIRS - MAGIE

+ 6 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs

Chaque joueur incarne un animal magicien qui souhaite gagner le plus de cartes. Vous commencez la partie avec vos huit cartes en main, mais du côté caché : les cartes ont des pouvoirs magiques, visibles par tous les joueurs, sauf celui qui les tient. À tour de rôle, vous jouez une carte et vous appliquez son pouvoir !



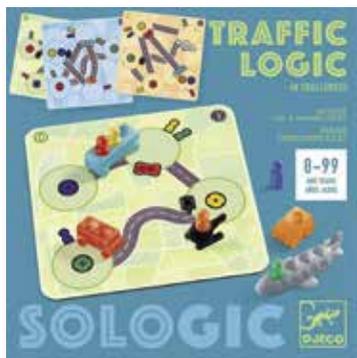
## LE CHEMIN DE LA MAISON DE RETOUR CHEZ SOI

DÉPLACEMENT - ANTICIPATION - COOPÉRATION

+ 5 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs

Ensemble, aidez Pirouette à traverser la forêt et ramener ses noisettes dans sa maison. Chaque joueur pose une carte « déplacement » face cachée, en tentant d'imaginer celles posées par les partenaires. Un déplacement ne peut être effectué ? la carte est défaussée. Arrivez avant le coucher du soleil (pioche cartes « déplacement » vide).

-  Spacecow
-  Leo Colovini
-  Sepyo



## TRAFFIC LOGIC PAS PEUR DES EMBOUTEILLAGES !

DÉFI - LOGIQUE - MANIPULATION

+ 6 ans — 5 à 15 minutes — 1 joueur

Menez vos voyageurs d'un point A à un point B en respectant le nombre de déplacements imposés. Voici donc 60 défis qui, bien sûr, augmentent en difficulté avec, toujours, le plaisir de cogiter et celui de manipuler voiture, bus, avion, hélicoptère. Vroum, c'est parti !

-  Djeco
-  Yoann Levet
-  Christophe Gilet



## TETAKI CANARPOTAME, PERROCHAT OU RENARLEON ?

DOMINOS - OBSERVATION - ASSEMBLAGE

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

Des dominos colorés avec des têtes de certains animaux en bas et des corps d'autres animaux. Lesquels prenez vous en photo ? Le canardpotame, ou le perrochat mais c'est encore mieux si c'est un animal existant. Observez, assemblez, gagnez mais surtout riez de vos créations.

-  Gigamic
-  Grégoire et Jules Largey
-  Pierre Willot

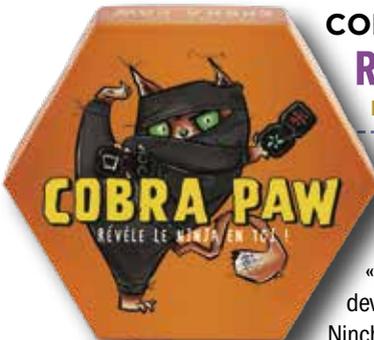


## COBRA PAW RÉVÈLE LE NINJA QUI EST EN TOI ! DISCRIMINATION VISUELLE - RAPIDITÉ - DEXTÉRITÉ

+ 6 ans — 5 à 15 minutes — 2 à 6 joueurs

Votre mission : Collecter 6 pierres « Chamouraï ». 2 dés « Chatman » à lancer vous indiquent quelles sont les pierres « Chamouraï » à saisir... avec un seul doigt. Non seulement vous devez être le plus rapide mais aussi le plus vigilant afin qu'un autre Ninchat ne vous dérobe pas vos pierres gagnées devant vous.

-  Bananagrams
-  Derek Weston
-  -



## PETIT PIGEON

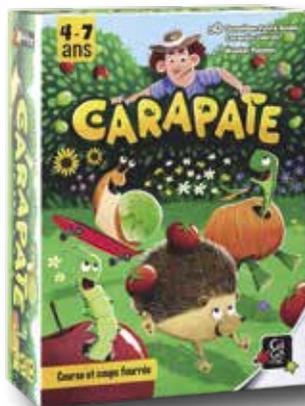
# RÉPONSE BIDON POUR DE BON !

BLUFF - ÉQUIPES - ÉCO-FABRICATION

+ 7 ans — 15 à 25 minutes — 2 à 8 joueurs

Une équipe tire une carte et pose la question indiquée. Elle donne à l'autre équipe la bonne réponse, ainsi que des réponses totalement inventées ! L'autre équipe choisit de miser tous ses billets sur une seule des réponses, ou de répartir ses billets entre plusieurs réponses. La première équipe sans billet a perdu !

-  ATM Gaming
-  Rémy Wannebroucq
-  —



## CARAPATE

# BOUGE TA CARAPACE !

COURSE - ÉVOLUTIF - ANIMAUX

+ 4 ans — 10 minutes — 2 à 4 joueurs

Les animaux, effrayés par le jardinier, font la course pour quitter le potager où ils mangeaient les légumes. Chaque joueur possède secrètement un animal préféré qu'il essaie de faire gagner. À son tour, le joueur lance les deux dés et en choisit un : il avance l'animal indiqué, ou il en recule un... À lui de choisir !

-  Gigamic
-  Corentin Lebrat, Jonathan Favre Godal
-  Wouter Pasman



## MYRIADES

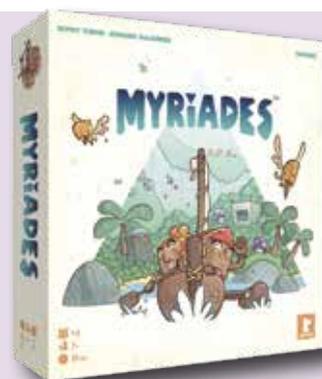
# UNE MYRIADE DE JOUEURS

OBSERVATION - RAPIDITÉ - SIMULTANÉITÉ

+ 7 ans — 20 minutes — 1 à 5 joueurs

Les îles doivent s'assembler pour correspondre aux objectifs : nombre de toucans, de maisons, de champignons et de bijoux. Les joueurs cherchent tous en même temps en tournant et retournant leurs îles jusqu'à obtenir la combinaison demandée par l'objectif. Ce joueur gagne alors une île et la partie continue...

-  Ghost Dog
-  Benoit Turpin, Romaric Galonnier
-  Gorobeï



## 1.2.3 FAUFILE-TOI

# RIGOLEZ EN MODE FURTIF !

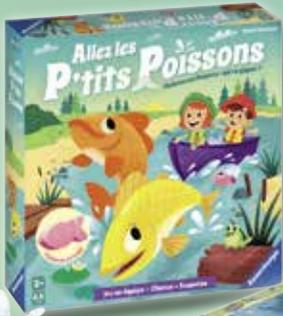
CACHE-CACHE - ASYMÉTRIQUE - NATURE

+ 6 ans — 15/30 minutes — 2 à 4 joueurs

Un joueur surveille les rats laveurs depuis la maison. Il ferme les fenêtres et crie 1, 2, 3, faufile-toi ! Les autres joueurs avancent vite leurs figurines de rats laveurs derrière les buissons. Lorsque les fenêtres sont rouvertes, les rats mal cachés risquent de se faire repérer : retour au début du jardin !

-  Ravensburger
-  Anthony Perone, Fabrice Chazal
-  Jiahui Eva Gao





# RUSH HOUR WORLD TOUR

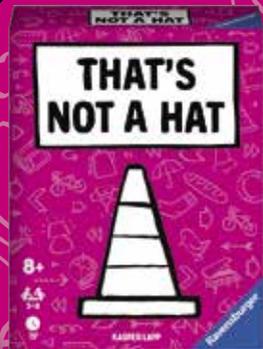
## ON JOUE A QUOI POUR LES VACANCES?

# STRIKE

Chance et adresse mènent à la victoire!



THAT'S NOT A HAT



Ravensburger

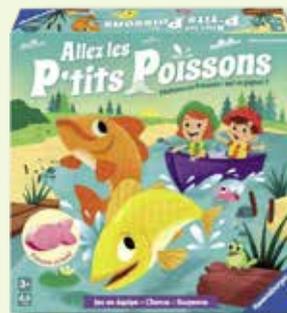
## ALLEZ LES P'TITS POISSONS COMME UN POISSON DANS L'EAU

DÉ - ÉQUIPE - COURSE

+ 3 ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs

Les petits poissons veulent nager jusqu'à la mer mais les pêcheurs mettent les poissons dans leur barque. Tout d'abord, chacun choisit son camp : poissons ou pêcheurs. Ensuite, faites rouler le dé de couleurs et avancez la figurine de cette couleur. Si les pêcheurs rattrapent un poisson, il saute dans la barque !

-  Ravensburger
-  Günter Burkhardt
-  Matt Kaufenberg



## CACHE-CACHE LOUSTIC UN, DEUX, TROIS... JOUEZ !

MOTRICITÉ FINE - RECONNAISSANCE  
DE MOTIF - ANIMAUX

+ 3 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs

L'incroyable partie de cache-cache commence ! Loustic, votre copain le petit loup, vous cherche dans le parc. Cachez-vous derrière les décors en 3D ! Ce jeu n'oublie pas d'être malin pour aider les enfants à apprendre : mémorisation, observation, anticipation... Sans oublier le principal pour bien grandir : s'amuser !

-  Loki
-  Bertrand Roux
-  Alena Tkach



## MON PUZZLE AVENTURE : DRAGON UN GRAND JEU POUR PETIT HÉROS

OBSERVATION - HISTOIRE - PUZZLE

5 à 10 ans — 30 minutes — 1+ joueurs

Dans un premier temps, vous construisez le puzzle normalement. Ensuite, vous cherchez votre héros et vous retournez sa pièce de puzzle : au dos, des instructions indiquent comment l'aider à retrouver son dragon. Un livre dont vous êtes le héros vous permet de découvrir autrement l'histoire du héros et du petit dragon.

-  Game Flow
-  Antonin Boccarra  
Romaric Galonnier
-  Arnaud Boutle



## CLIXO INVENTEZ DES FORMES

MAGNÉTIQUE - ORIGAMI - INVENTIVITÉ

+ 4 ans — 20 minutes — 1+ joueurs

Clixo, c'est une combinaison amusante d'origami et de jouets de construction magnétiques. Les formes s'emboîtent facilement et pivotent dans tous les sens, ce qui offre des possibilités de jeux illimités pour les enfants, dès 4 ans. Leur inventivité est ainsi stimulée.

-  Gipsy Toys
-  —
-  —



Avez-vous le talent d'un vrai détective ?

# DÉCOUVREZ LE FUTUR DU JEU D'ENQUÊTE IMMERSIF

## THE DETECTIVE SOCIETY

➤ Une aventure en  
plusieurs épisodes

➤ Entre escape game  
et série policière



Flashez ce QR Code et testez  
la démo on-line du jeu !

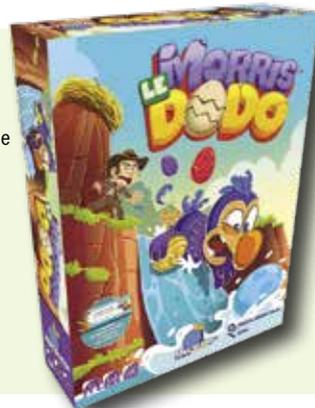
Et bénéficiez de 5€ de réduction si  
vous résolvez ce crime



**MORRIS LE DODO****VENEZ À L'AIDE DE MORRIS LE DODO****MOTRICITÉ - ESPRIT D'ÉQUIPE - NOTION DE CHOIX****+ 3 ans — 10 minutes — 2 à 4 joueurs**

Quand un explorateur débarque sur l'île de Morris le dodo, celui-ci s'empresse de cacher ses œufs en bas de la cascade. Aidez-le à vider le nid en faisant glisser les œufs, sans les casser, afin de ne pas attirer l'attention de l'explorateur. Un jeu tout mignon et coloré qui ravira les petits mais aussi les plus grands.

Blue Orange  
Émilie et Jérôme  
Soleil  
Gyom

**LES MUSICIENS DE BRÊME****À BRÊME, ON BRAIT****ESTIMATION - EMPILEMENT - CONTE****+ 5 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs**

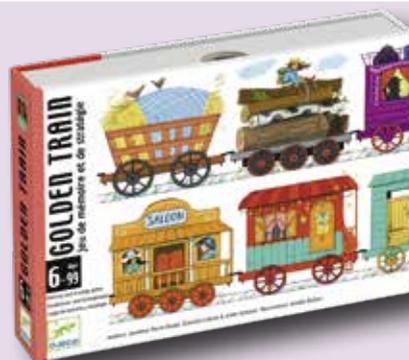
Les animaux sur le chemin se rassemblent pour effrayer les bandits. Choisissez-les l'un après l'autre pour sa taille et son pouvoir : ils s'empilent. Pour gagner, estimez au plus juste : que votre tour soit suffisamment haute pour dépasser l'empilement des méchants, mais plus petite que celle des autres prétendants.

Granna  
Przemysław Fornal,  
Michał Gołab Gofebowski  
Manon DMC

**GOLDEN TRAIN****CE JEU C'EST D'LA DYNAMITE****MÉMOIRE- STOP OU ENCORE - PRISE DE RISQUE****+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs**

Chaque cow-boy pioche une carte wagon, annonce la valeur et pose, face cachée à la suite de sa locomotive. Dès qu'un joueur a 2 wagons identiques, c'est l'attaque à la dynamite. Mais vous souvenez-vous de la valeur des wagons de vos adversaires ? Et attention au shérif !

Djeco  
J. Favre-Godal,  
C. Lebrat, J. Seisson  
Amélie Dufour

**ROULE TAMPOILLE****LE TAMPON POULE****ROLL&WRITE - TAMPONS - FERME****+ 5 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs**

Les dés vous indiquent les tampons animaux (poule, cochon, vache...) à utiliser pour remplir votre ferme. Si vos animaux sont bien rangés par espèce, vous marquez des points à la fin de la partie. Dans un niveau plus difficile, la fermière ajoute des objectifs (par exemple 1 point par canard à côté d'une haie).

Space Cow  
Walter Obert  
Magdalena Markowska



à  
l'adresse  
du jeu



**À L'ADRESSE DU JEU,  
30 ANS D'HISTOIRES !**

À l'Adresse du Jeu crée des lieux de  
rencontre, du vivre ensemble,  
du libre jeu...

Ludothèques d'intérieur et de plein-air,  
prestations, formations...  
Notre association transmet la culture  
ludique partout et pour tous !



aladressedujeu.fr

@aladressedujeu



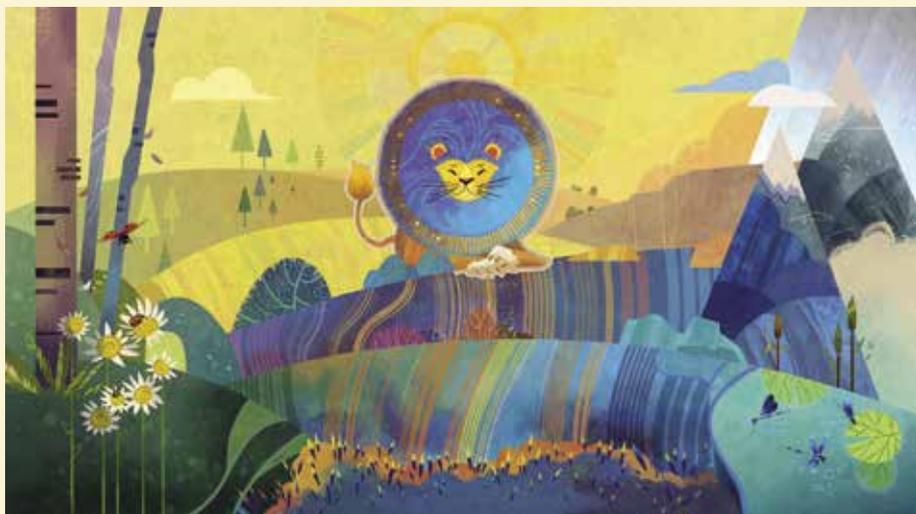
@assoaladj



# L'univers de Maëva Da Silva

**L**es illustrateurs, dans le monde du jeu de société, sont, peut-être encore plus actuellement, les vecteurs du voyage en Imaginaire que nous proposons nos boîtes. Une couverture « qui claque », des cartes qui « déchirent » ou qui « inspirent », et, tout de suite, nous avons envie de voir de quoi il retourne ou quelles contrées lointaines nous allons traverser.

*Akiltour* vous emmène aujourd'hui à la découverte de l'une de ces illustratrices : Maëva Da Silva. Multi-supports et multi-facettes, artiste éclectique et directrice artistique, Maëva a un cœur et un talent... gros comme ça ! Côté jeux, elle travaille avec les éditions Libellud par exemple sur des licences Disney tandis qu'avec les éditions Ludonaute elle a œuvré pour un jeu inspiré de l'univers du Petit Prince de Saint-Exupéry.



## Harmonies\* - Lion à la crinière bleue

Une illustration qui représente tant pour moi. Un jeu réalisé en solo avec une reprise de l'illustration après quelques années au repos. Elle m'a permis de m'exprimer librement et de faire jaillir toute la poésie, l'espièglerie et la tendresse qui m'animent ! Un processus de création qui m'a fait prendre conscience que « Tu peux y arriver, Maëva, ça va aller » :)

## Oni Street

Le voxel, quelle découverte ! Un coup de cœur absolu ! Mes premiers pas avec la 3D, un mélange de Lego et de pixel art, m'ont enchantée ! Ici, j'ai mélangé décors 3D et personnages 2D. C'était alors un projet de jeu vidéo que nous avions avec Christine Deschamps.





### Au chant des oiseaux

Un de mes médiums favoris, les crayons de couleur ! J'adore le bruit qu'ils font sur le papier à grain ! Ce dessin m'est venu un matin au réveil, en regardant par la fenêtre. Je me suis sentie toute petite, un peu perdue, et en même temps, un élan de vie, d'amour et de liberté était là. Ces deux dessins, les oiseaux et cette petite fille, sont intimement liés et me sont très chers.

### Le Temple - Japon

Un petit croquis en noir et blanc d'un souvenir de mon voyage au Japon. Il représente le passage d'un dessin traditionnel à l'encre à une peinture en couleur sur un format assez grand. Je voulais garder la touche vivante des croquis, capturer un moment fugace tout en ayant une œuvre



finale marquante. Le rendu à la main que je souhaitais était proche de la sérigraphie, avec des aplats de couleurs et une palette restreinte, marquant le ressenti fort que j'avais éprouvé ce jour-là.



### Amour

Une série de peinture qui m'a permis de dire Adieu à mon aimée disparue.

Retrouvez l'univers de Maëva sur son splendide site : <https://www.maevadasilva.com/>

\* **Harmonies** un jeu de Johan Benvenuto chez Libellud où vous construisez votre paysage et tentez de créer le meilleur environnement possible pour y attirer de nombreux animaux.



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

## Des jeux pour tous



### KARAKUM

#### LE DROMADAIRE BLATÈRE ET LA CARAVANE GAGNE

CARTES - GESTION DE RESSOURCES - DROMADAIRES

+ 8 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs

À l'époque de la route de la soie, la traversée du désert du Karakum est périlleuse. Seul le joueur avec la meilleure caravane réussira ! Soit vous prenez des cartes de ressources, soit vous dépensez des ressources pour acheter un dromadaire. Mais ces animaux ont leur caractère et vous imposent leurs conditions....

 Brain Games  
 Arif Nezhir Savi  
 Laimas Kudikis



### CRÔA !

#### UN JEU PLEIN DE REBONDISSEMENTS !

DÉPLACEMENT - NOUVELLE ÉDITION - ANIMAUX

+ 7 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Pour devenir la Reine de la mare, vous devez éliminer la concurrence ! Vous retournez les tuiles pour découvrir où vous arrivez : sur un nénuphar pour rebondir ou dans la boue où vous restez engluée ? Optimisez vos déplacements et comptez sur l'aide du brochet, à moins qu'il ne vous mange...

 Origames  
 Igor Polouchine  
Claire Wendling &  
David Cochard



## LES ARCHITECTES D'AMYTIS

## LA PLUS BELLE PREUVE D'AMOUR

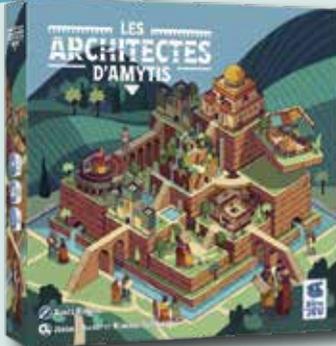
PLACEMENT - OBJECTIFS - CONSTRUCTION

+ 10 ans — 30 minutes — 2 joueurs

Vous construisez la plus belle cité pour que le roi l'offre à son amour : Amytis. Chaque type de bâtiment possède sa façon de scorer. De plus, vous récupérez des objectifs sur les emplacements de vos bâtiments. Comme la cité est petite, vous construisez au-dessus de vos bâtiments, pour réaliser de nouveaux objectifs.



La boîte de jeu  
Jérémy Ducret et  
Romaric Galonniere  
Agnès Ripoché



## LOOOT

## UN TRÉSOR DE JEU

CONQUÊTE - PLACEMENT DE TUILES - VIKINGS

+ 10 ans — 35 minutes — 2 à 4 joueurs

Votre armée de Vikings pille une paisible contrée. Vous posez un de vos Vikings sur une case et prenez la ressource dessinée : arbre, mouton... Vous volez aussi des bâtiments, par exemple avec quatre Vikings, vous emportez un château. Vous placez ensuite ces rapines dans votre fjord personnel pour maximiser vos points.

Gigamic  
Charles Chevallier,  
Laurent Escoffier  
Naiade



## LES CHARLATANS DE BELCASTEL - LE DUEL

## L'AFFAIRE EST DANS LE SAC !

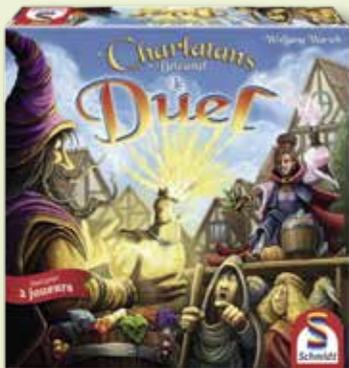
STOP OU ENCORE - TIR À LA CORDE - BAG BUILDING

+ 10 ans — 30 minutes — 2 joueurs

Vous préparez votre potion pour attirer le patient sur votre stand. Pour cela, vous piochez vos ingrédients de votre sac. Si vous tirez trop de claques-doigts, arrêtez-vous avant d'exploder ! Le patient avance vers vous avant de faire demi-tour vers votre adversaire... Achetez de nouveaux ingrédients pour le convaincre !



Schmidt  
Wolfgang Warsch  
Dennis Lohausen



## ODIN

## UNE BATAILLE DIVINE

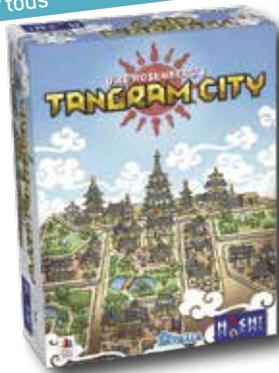
CARTES - NOMBRE - MYTHOLOGIE

+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs

Les cartes encombrant notre main : il faut s'en débarrasser. Pour poser une carte, sa valeur doit être supérieure à la précédente. Mais les cartes se combinent : le 6 et le 2 forment 62. À vous d'assembler vos cartes suivant leur valeur et leur couleur pour vider votre main et accomplir ainsi la volonté des dieux.

Helvetiq  
Gary Kim, Hope S. Hwang,  
Yohan Goh  
Crocotame





## TANGRAM CITY

### VOTRE CITÉ PREND FORME

TANGRAM - PLACEMENT - CONSTRUCTION

+ 8 ans — 30 minutes — 1 à 5 joueurs

La reine vous a confié la construction de sa cité : le joueur qui présentera le meilleur plan deviendra l'architecte royal. Une carte au hasard indique les tangrams à poser à chaque tour, le but étant de former un grand rectangle. La cité doit aussi être harmonieuse, avec autant de parc que de bâtiments.



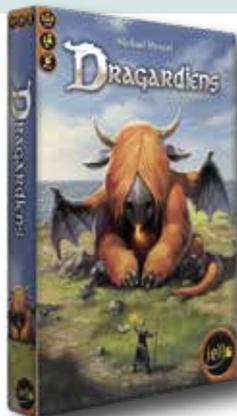
## MIDDLE AGES

### LE SEIGNEUR DES JEUX

DÉVELOPPEMENT - RÉÉDITION MAJESTY - MÉDIÉVAL

+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs

À la tête de votre fief, vous construisez sa richesse : à chaque tour choisissez une tuile pour attaquer vos adversaires ou bâtir des remparts, à moins que vous préfériez développer l'agriculture ou le commerce... La tuile permet de réaliser une action, ainsi que de comboter pour devenir le plus riche de tous !



## DRAGARDIENS

### À L'ÉCOLE DES DRAGONS...

CARTES - COLLECTION - DRAGON

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Votre travail de mage consiste à former des dragonnets. Les deux piles de cartes indiquent au recto une quantité, un type de dragons et une récompense. Ces caractéristiques changent sans cesse car vous piochez des cartes pour prendre les dragons au verso. Placez vos dragons dans un ordre propice et obtenez les récompenses.



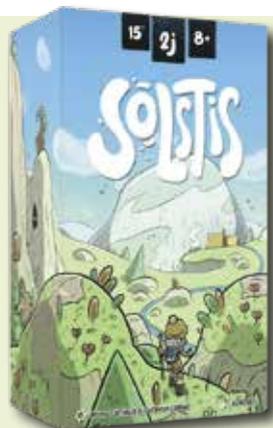
## SOLSTIS

### PRÊT À ATTEINDRE LES SOMMETS LUDIQUES ?

PUZZLE - CAPTURE - MONTAGNE

+ 8 ans — 15 minutes — 2 joueurs

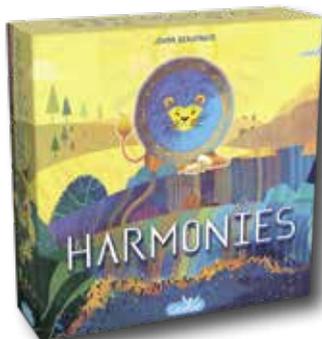
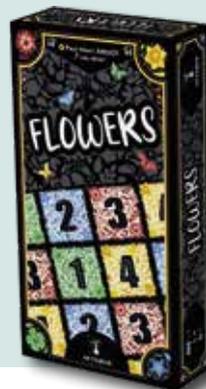
Vous reconstituez le puzzle d'une montagne dont chaque pièce est rectangulaire ! En plus, vous ne mettez pas vos pièces en commun avec celles de votre adversaire... Donc vous obtenez chacun une presque demie-montagne ! Votre objectif est de relier vos pièces, créer un chemin jusqu'au sommet... et obtenir l'aide des esprits !



**FLOWERS****QUI SERA LE MAÎTRE JARDINIER ?****TUILES - PLACEMENT - OPTIMISATION****+ 7 ans — 20 minutes — 1 à 4 joueurs**

De jolies tuile fleuries, colorées, avec des valeurs de 1 à 4. Mais attention à bien respecter les conditions de pose pour marquer des points : 1 fleur à 1 point doit être seule, 2 fleurs à 2 points ensemble, etc... sans oublier le pouvoir des papillons... Si vous obtenez le plus de points grâce à votre parterre de fleurs, vous remportez la partie. Serez-vous Maître jardinier ?

Actarus  
Jean-Paul Argiot  
Julie Gruet

**HARMONIES****CRÉEZ VOTRE ÉCOSYSTÈME.****NATURE - PLACEMENT DE TUILES - OPTIMISATION****+ 10 ans — 30 minutes — 1 à 4 joueurs**

Marquez le plus de points en créant des paysages, en installant des habitats afin que vos animaux puissent vivre en toute sérénité. Plus vous optimisez votre écosystème, plus la nature et tous ses éléments vivent en harmonie. Une très belle création ludique (de par ses illustrations et sa mécanique de jeu).

Libellud  
Johan Benvenuto  
Maeva Da Silva

**UNBOXED****INVENTEZ DE TRÈS VIEUX JEUX !****JEUX - IMAGINATION - ARCHÉOLOGIE****+ 12 ans — 30 minutes — 1 à 4 joueurs**

Les dernières fouilles ont mis au jour dix jeux vieux de plusieurs siècles. Le matériel vous est fourni, ainsi que quelques indications, mais les règles ont disparu avec le temps. À vous d'analyser, de réfléchir et d'imaginer le fonctionnement de ces anciens jeux. Une fois la règle définie, vous pourrez y jouer !

Don't Panic Games  
Jordan Sorenson  
Nastya Lehn

**ALHAMBRA THE RED PALACE****BÂTISSEUR DE LÉGENDE !****MAJORITÉ - PLACEMENT - CONSTRUCTION****+ 8 ans — 45/60 minutes — 2 à 6 joueurs**

Le célèbre jeu Alhambra a été modernisé, sans perdre sa mécanique d'origine : vous prenez de l'argent ou vous achetez des bâtiments colorés pour marquer des points de majorité lors des trois décomptes. Vous découvrirez des bâtiments en bois, des gardes aux pouvoirs intéressants parmi d'autres nouveautés...

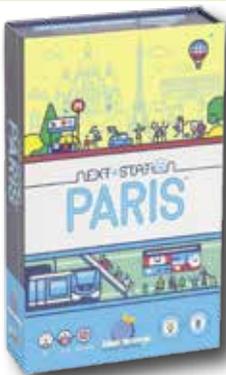
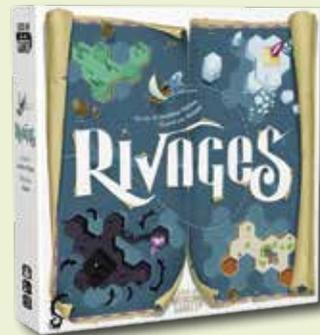
Queen Games  
Dirk Henn  
Patricia Limberger



**RIVAGES****DÉCOUVERTE LUDIQUE EN VUE !****FLIP N'WRITE - OBJECTIFS - EXPLORATION****+ 8 ans — 25 minutes — 2 à 5 joueurs**

Vous explorez le mythique archipel de Myr à la recherche des connaissances des Anciens. Chacun coche des terrains hexagonaux sur son île, en fonction de ses cartes en main. En cochant les bons terrains, vous accomplissez des quêtes qui offrent des bonus et des points. Puis vous découvrez une nouvelle île à explorer !

 Catch up games  
 Joachim Thôme  
 Naiade

**NEXT STATION PARIS****PRENDRE LE MÉTRO DANS PARIS SANS BOUGER DE VOTRE SIÈGE !****FLIP N'WRITE - CONNEXION - PRISE DE RISQUE****+ 8 ans — 25 minutes — 1 à 4 joueurs**

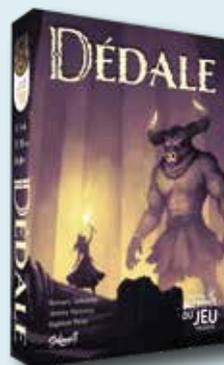
Plus facile que celui de Tokyo, plus difficile que celui de Londres, ce nouveau « Flip and Write » nous fait voyager, cette fois-ci, dans notre chère capitale. Vous pouvez visiter des monuments historiques, prendre le métro aérien, traverser la seine. Une gamme de jeux qui ne cesse de nous ravir.

 Blue Orange  
 Matthew Dunstan  
 Maxime Morin

**DÉDALE****LE MINOTAURE... IL NE PASSERA PAS PAR-LÀ, ENFERMÉ, IL RESTERA.****CASSE-TÊTE - ÉVOLUTIF - FLEUR****+ 8 ans — 10 minutes — 1 à 4 joueurs**

Dédale est de la taille d'un jeu de cartes classique, avec 10 cartes « défi » à difficulté croissante, et un Minotaure que vous devez enfermer dans une salle. Un jeu coopératif, familial, simple à jouer, facile à transporter, créé spécialement pour le festival « Alchimie du Jeu 2024 » de Toulouse. Coup de cœur.

 Subverti  
 Romaric Galonnier et  
 Jérémy Partinico  
 Baptiste Perez

**CHATS TOURNENT EN ROND****QUELS MALINS CES FÉLINS !****CASSE-TÊTE - 60 DÉFIS - SOLO****+ 7 ans — 60 minutes — 1 joueur**

Les chats adooooorent les cartons ! Pour chaque défi, vous installez les chats et les cartons comme indiqué sur l'illustration. Puis vous déplacez les cartons un par un jusqu'à ce que chaque chat se trouve dans un carton. Le matériel, vraiment mignon, donne envie de jouer pendant des heures.

 Smart Games  
 —  
 —

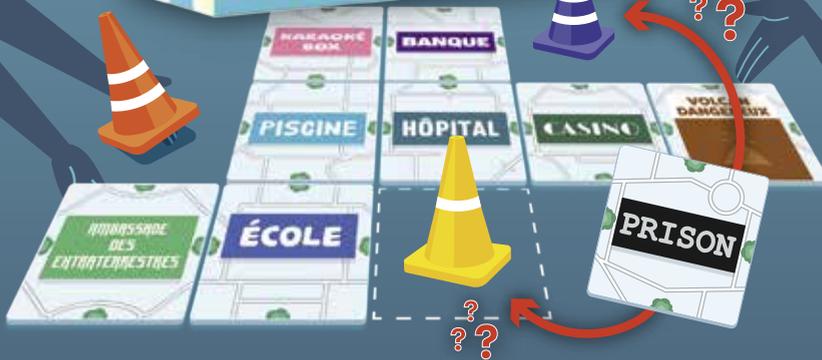
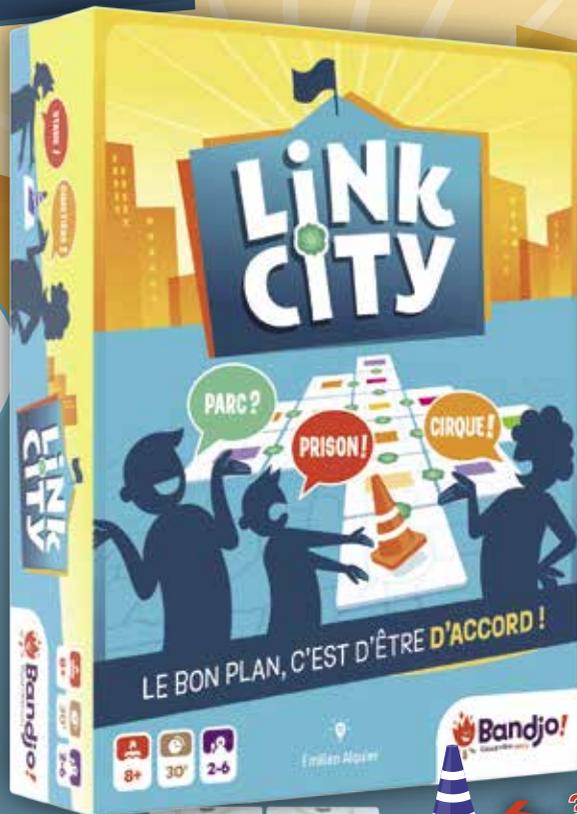


Bienvenue à  
**LiNK  
CITY**

LA VILLE OÙ CHACUN  
A SON MOT À DIRE !

Et  
la **PRISON**  
à côté de  
la **BANQUE** ?!

Hmm...  
Pour mettre  
tous les voleurs  
ensemble !?



Émilien Alquier

Mathieu Clauss,  
Franz LeJeune

 **Bandjo!**

Distribué par tribuo

**ROBOTRICK****LA GUERRE DES TROIS AURA BIEN LIEU !****PLIS - ANTICIPATION - INTELLIGENCE ARTIFICIELLE****+ 10 ans — 30 minutes — 3 joueurs**

Un jeu de plis dont l'originalité est de se jouer à trois, une I.A. incarnant le quatrième joueur. Les choix de l'I.A. sont visibles, donc les joueurs anticipent ses réactions. Le mieux est de gagner exactement trois plis et d'empêcher l'I.A. d'en gagner, ou de lui donner des valeurs plus petites que vos adversaires.

Explor8  
Domi  
decoctdesign

**MÉDIUM****DEVINEZ QUI VA GAGNER...****COLLECTION - OBJECTIFS CACHÉS - DIVINATION****+ 12 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**

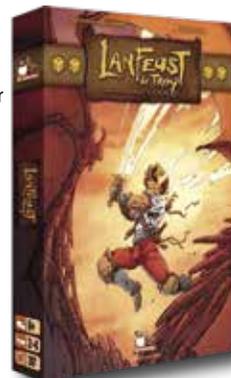
Cette réunion de médiums va déterminer le meilleur d'entre vous ! Les dos des cartes donnent des informations aux autres joueurs. Vous pouvez essayer d'en déduire des objectifs secrets... à vos risques et périls ! À chaque tour, vous pouvez échanger des cartes pour les faire correspondre à votre prédiction.

Don't Panic Games  
Anthony Chaillan  
Barbara Ciardo

**LANFEUST DE TROY****DÉCOUVREZ UN TRÉSOR****NARRATIF - ÉVOLUTIF - POINTS D'EXPÉRIENCE****+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**

Vous incarnez les héros de la bande dessinée et ensemble vous traversez une île à la recherche de trésors et de monstres. Choisissez votre niveau : du tutoriel à l'aventure de plusieurs heures, un large choix s'offre à vous. Vos lancers de dés limitent vos déplacements, alors optimisez-les pour gagner des XP !

Oka Luda  
Nathalie et Rémi Saunier  
Didier Tarquin

**LINX****MALINX, LE LINX !****TUILES - CHIFOUMI - ALIGNEMENT****+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs**

Pour gagner, rien de plus simple : aligner trois de vos tuiles, côté recto ou verso. Attention, car votre recto Ciseaux peut-être recouvert par un verso Pierre adverse. Les versos ne peuvent pas être recouverts, mais ils interdisent de piocher. Gérez vos tuiles, optimisez vos placements, surveillez vos adversaires...

Matagot  
Fabrice Puleo  
Anthony Questel



# sélection Vacances

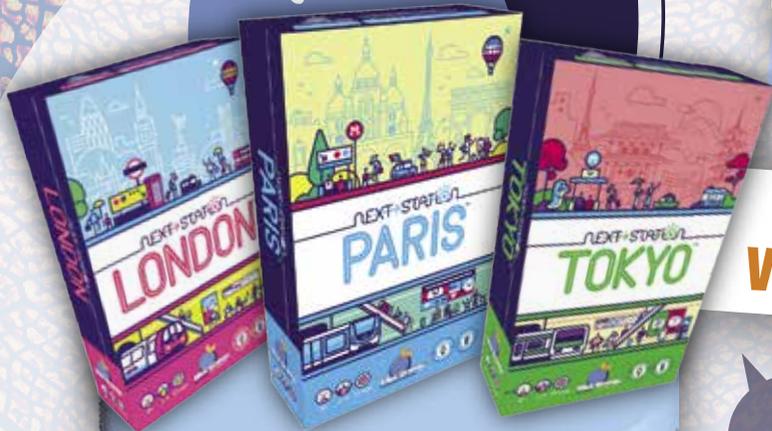
Pour  
rigoler!



Pour (se)  
connecter!



Pour  
voyager!



blue orange™

Distribué par tribuo

**ALPINA****PROMENONS-NOUS DANS LES ALPES**

PLACEMENT DE CARTES - OBJECTIFS - NATURE

+ 10 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Choisissez l'animal à photographier dans son paysage naturel. Sa carte indique les points qu'il donne en fonction de ses voisins, proches ou lointains. Vous pouvez l'accompagner d'un randonneur pour marquer ses points en fin de partie, ou juste poser sa carte pour contrer un adversaire.

Helvetiq  
Luc Rémond  
Crocotame

**SFYNX****AFFRONTÉZ LE SPHINX MYSTÉRIEUX !**

COOPÉRATIF - ÉVOLUTIF - CASSE-TÊTE

+ 8 ans — 30 minutes — 1 à 4 joueurs

Pour accéder à la mythique cité engloutie, vous devez résoudre tous ensemble pas moins de neuf énigmes ! Chaque énigme consiste à aligner correctement des symboles dans une grille de 5x5 tuiles. À votre tour, vous effectuez deux actions basiques : déplacer ou retourner une tuile... et une action vraiment spéciale...

inPatience  
David Purkiss  
Olivier Derouetteau

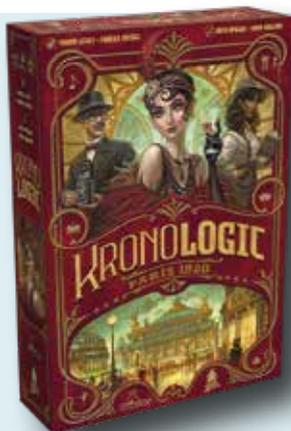
**PIXIES****BEE GEES ? NON, PIXIES !**

COLLECTION - PLACEMENTS DE CARTES - CHANCE

+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs

Chiffre, couleur et symbole s'associent sur les cartes dans un tableau 3x3 pour marquer le plus de points en 3 manches. Mais pour marquer, il faut « valider » ! Et pour « valider », il faut recouvrir une carte face cachée. Se glissent alors dans ce jeu à tempo spirales, croix et zone de couleurs pour scorer plus.

Bombyx  
Johannes Goupy  
Sylvain Trabut

**KRONOLOGIC : PARIS 1920****QUI OÙ QUAND ?**

ENQUÊTE - DÉDUCTION - OPÉRA DE PARIS

+ 10 ans — 30 minutes — 1 à 4 joueurs

Du fantôme de l'opéra au vol des bijoux de la cantatrice, les mystères sont nombreux à l'opéra ! À vous d'enquêter et de trouver le coupable, le lieu et l'heure avant vos concurrents. À chaque tour vous obtenez deux indices : vous en révélez un à vos adversaires et vous gardez l'autre secret pour votre enquête personnelle !

Origames & Super Meeple  
Yoann Levet & Fabien Gridel  
Arch Apolar & Yann Valeani



## RUSH HOUR WORLD TOUR

# VIVE LES EMBOUTEILLAGES !

SOLO - 40 DÉFIS - VERSION VOYAGE

+ 8 ans — 20 minutes — 1 joueur

Une nouvelle version du classique casse-tête Rush Hour ! Idéal pour partir en vacances car les pièces sont aimantées. Le thème aussi met dans l'ambiance : la petite voiture rouge visite les plus grands monuments touristiques du monde... si vous arrivez à la sortir des embouteillages !



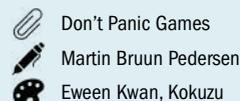
## SACRIFICE 666

# C'EST PAS SORCIER !

CARTES - GESTION DE MAIN - HUMOUR NOIR

+ 16 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs

Au Sushi boat, sur le plateau roulant, défilent les sushis. Pour obtenir la plus grande variété de sushis et des assiettes de la même couleur, quelles actions choisirez-vous à votre tour de jeu : manger, parler au personnel ou récupérer 1 yen ? Serez-vous résoudre les défis Wasabi ? Un jeu délicieusement kawaiï et qui donne faim.



avant-première



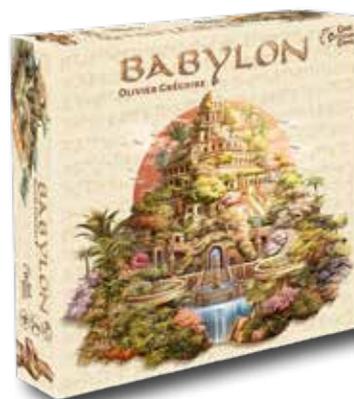
## BABYLON

# UN JEU MERVEILLEUX !

PLACEMENT - 3D - JARDINS SUSPENDUS

+ 8 ans — 40-60 minutes — 2 à 4 joueurs

Quelles merveilles les jardins de Babylone ! À vous de créer les plus beaux, les plus hauts, car vous construisez vraiment en hauteur ! Vous placez des piliers et des escaliers, puis des tuiles par dessus pour poser des belvédères et des fontaines toujours plus haut... car plus ils sont hauts, plus ils rapportent de points.



## À LA RECHERCHE DES ESPÈCES DISPARUES

# MENEZ L'ENQUÊTE SOUS LES COCOTIERS !

DÉDUCTION - APPLICATION  
TÉLÉPHONIQUE - NATURE

+ 13 ans — 60 minutes — 1 à 4 joueurs

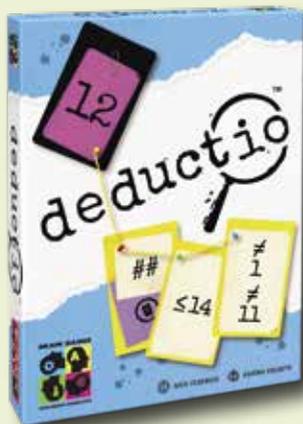
Trouver une espèce disparue, c'est classe ! Dans ce but, vous fouillez l'île, vous interrogez les villageois et vous posez des pièges photographiques. Ces actions vous donnent des informations (à l'aide de l'application téléphonique) que vous inscrivez sur votre feuille d'indices. Trouverez-vous l'espèce disparue ?



**ONIX****J'AIME LES GEMMES...****CARTES - COLLECTION - ABSTRAIT****+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs**

Emportez les gemmes identiques côte à côte, rangez-les dans votre stock et constituez des collections de quatre gemmes différentes. Chaque pierre vous rapportera alors un point. En prenant une gemme, vous activez aussi son pouvoir : piocher une gemme, en voler une...

 Blue Cocker  
 Florian Sireix  
 Benoît Turpin  
 Henri Kermarrec

**DEDUCTIO****L'IMPORTANT C'EST LES VALEURS !****NOMBRE SECRET - ABSTRAIT - DÉDUCTION****+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs**

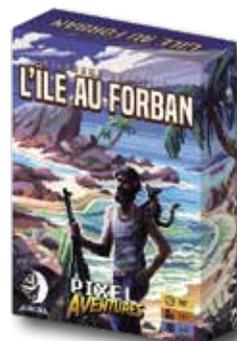
Chaque joueur possède un nombre secret entre 1 et 20 qu'il s'agit de déduire. À l'aide de cartes, l'un après l'autre, les joueurs donnent un indice : mon nombre est pair, inférieur à 15.... Lorsqu'un joueur pense connaître le nombre secret d'un adversaire, il révèle sa déduction pour gagner la manche.

 Brain Games  
 Nick Federico  
 Karina Volbetta

**PIXEL AVENTURES - L'ÎLE AU FORBAN****UNE HISTOIRE BIEN AU POINT !****NARRATIF - OBJECTIF - AVENTURE****+ 14 ans — 90 minutes — 1 à 4 joueurs**

Les illustrations et l'ambiance de l'aventure sont un hommage aux jeux vidéo vintage. À vous de fouiller l'île à la recherche d'objets et d'indices pour trouver le trésor de votre oncle. Mais la journée avance car les actions prennent du temps. Prendrez-vous le bateau ce soir pour quitter l'île ? Ou serez-vous mort ?

 Aurora  
 Stéphane Anquetil  
 Kryssalian

**LEAF****PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS !****CONNEXION - COLLECTION - NATURE****+ 10 ans — 30 à 45 minutes — 1 à 4 joueurs**

Comme les feuilles en automne sont belles ! Choisissez-en une et placez-la contre une autre feuille pour activer des connexions et leurs pouvoirs : prendre des cartes, des animaux, des champignons... Dépensez des soleils pour collecter les glands et faites grimper votre écureuil en haut de l'arbre !

 Lucky Duck Games  
 Tim Eisner  
 Angela Rizza



« Très **cool** et hyper **dynamique** » - FABIEN OLICARD

« Un des **top jeux** de l'année » - LE PASSE-TEMPS

« Un jeu **rafraîchissant** » - LUDOVIX

# MIND UP!



**SIMPLE!**

**RAPIDE!**

**MALIN!**

CATCH UP  
GAMES

MAXIME RAMBOURG  
CHRISTINE ALCOUFFE

**QUORIDOR PAC MAN****ROND COMME UN BALLON ET JAUNE COMME UN CITRON**

CLASSIQUES - LABYRINTHE - JEU VIDÉO

+ 8 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

Quelle évidence ! Le classique de 1980 rencontre celui de 1997. 2 styles de jeu : Le « labyrinthe » (Quoridor) ou « Pac-Man » dans laquelle l'asymétrie demande à Pac-Man de dévorer 4 Pac-Gommes, pourchassé par les fantômes qui deviennent frénétiques dès qu'ils l'aperçoivent. Cela marche tellement bien ! Une évidence !

Gigamic  
Mirko Marchesi  
Grumpy, Charte  
graphique Bandai

**LES AVENTURIERS DU RAIL PARIS****SUR LES PONTS DE PARIS, LORSQUE DESCEND LA NUIT**

CONNECTION - CONTRATS - CARTES

+ 8 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs

Paris ! Romance et Glamour des années folles ! Sixième titre dans la série Cities, Paris vous propose la ville Lumière et ses moyens de transport d'époque : bateau-mouche, vélocipède ou autobus pour les jokers. Sa particularité : reconstituer le drapeau tricolore en prenant judicieusement les routes pour 4 points de plus.

Days of Wonder  
Alan R. Moon  
Julien Delval

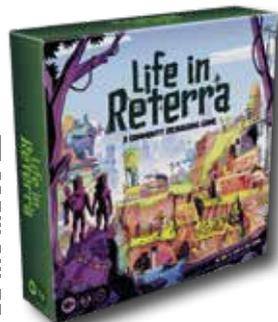
**LE MONDE DE RETERRA****UN MONDE RENAÎT**

PLACEMENT DE TUILES - DRAFTS

+ 10 ans — 35 minutes — 2 à 4 joueurs

La Nature a repris ses droits dans Reterra. Reconstruisez des communautés humaines : Placez des tuiles Terrain, construisez des bâtiments via les engrenages, engrangez des points via vos reliques et sources d'énergies. Les nombreux sets différents de la boîte assurent un renouvellement et une profondeur très appréciable.

Hasbro  
Ken Gruhl,  
Eric M. Lang  
Hugo Cuellar

**KNARR****EMBARQUEZ AVEC LES VIKINGS !**

EXPLORATION - COMMERCE - VIKINGS

+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

Encore une pépite ludique de Thomas Dupont (Codex Naturalis, Cartaventura). Comme au temps des Vikings, vous devez recruter un équipage, partir en exploration, commercer, gagner en renommée et faire fortune. Un jeu aux magnifiques illustrations, une mécanique simple et fluide, un grand plaisir de jeu. Une belle rejouabilité.

Bombyx  
Thomas Dupont  
Antoine Carrion

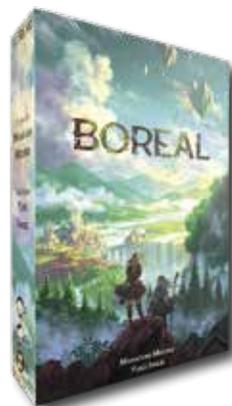


**BOREAL****À L'AURORE DE VOTRE VICTOIRE...****RESSOURCES - CONSTRUCTION - CIVILISATION DISPARUE****+ 10 ans — 25 minutes — 2 joueurs**

Dans un futur lointain, vous cherchez des traces de l'humanité d'avant... Un curseur très malin vous indique les cartes auxquelles vous avez accès, ainsi que vos ressources disponibles pour acheter une carte. Vous placez stratégiquement la carte achetée dans votre pyramide pour regagner des ressources et optimiser vos points.



Spiral Editions  
Masafumi Mizuno  
Yuko Iwase

**ELAWA****ET VOILÀ L'AWALE...****CARTES - COMBINAISON - RESSOURCES****+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**

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



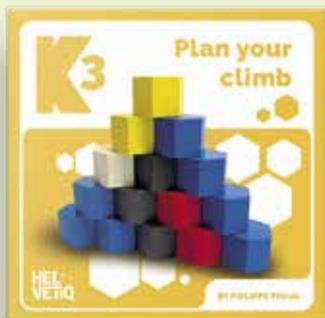
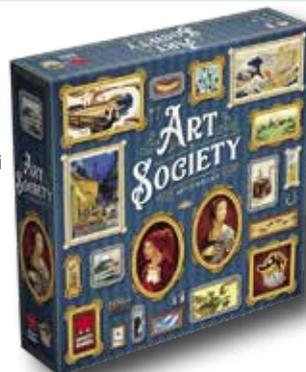
Bombyx  
Johannes Goupy et  
Corentin Lebrat  
Elsa Roman

**ART SOCIETY****POUR AMATEUR D'ART LUDIQUE...****ENCHÈRE - PLACEMENT DE TUILES - ART****+ 10 ans — 30 à 60 minutes — 2 à 4 joueurs**

Votre passion, c'est les tableaux ! Vous souhaitez montrer la plus belle collection. Pour cela, vous remportez des tableaux aux enchères, puis vous les placez judicieusement sur le mur de votre galerie : deux natures mortes ou deux portraits ne doivent pas se toucher. Tentez de placer les plus chers à hauteur des yeux...



Lucky Duck Games  
Mitch Wallace  
Grassi, Kosek, Regni,  
Rossi, Shermadhi, Vichi

**K3****POUR ATTEINDRE LES SOMMETS !****PION BOIS - PLACEMENT - ABSTRAIT****+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs**

Vous construisez l'Himalaya en empilant des pions en bois colorés. Vous jouez soit en coopératif, soit en compétitif, au choix. Les règles de pose sont simples : choisissez un pion en haut de votre propre montagne et posez-le à cheval sur un pion de la même couleur sur l'Himalaya en construction.



Helvetiq  
Philippe Proux



**SUSHI BOAT****FESTIN DE SUSHIS**

COLLECTION - PLACEMENT - NOURRITURE

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs

Au Sushi boat, sur le plateau roulant, défilent les sushis. Pour obtenir la plus grande variété de sushis et des assiettes de la même couleur, quelles actions choisirez-vous à votre tour de jeu : manger, parler au personnel ou récupérer 1 yen ? Saurez-vous résoudre les défis Wasabi ? Un jeu délicieusement kawaiï et qui donne faim.



Don't Panic Games

Dario Massarenti,  
Francesco Testini  
Eween Kwan,  
Kokuzu

**SEA SALT & PAPER****C'EST PLIÉ !**

CARTE - PRISE DE RISQUE - ORIGAMI

+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

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

Bombyx

B. Cathala & T. Rivière  
P-Y. Gallard &  
L. Derainne

**MYCELIA****CHOUPINOU LES CHAMPIGNONS**

DECK BUILDING - ÉVOLUTIF - NATURE

+ 9 ans — 45 minutes — 1 à 4 joueurs

Vous incarnez des champignons qui récoltent les gouttes de rosée. Lorsque votre coin de nature ne contient plus de rosée, vous avez gagné. Pour cela, vous jouez trois cartes par tour pour déplacer vos gouttes de rosée et pour gagner des feuilles. Avec les feuilles, vous achetez des cartes plus efficaces...

Ravensburger  
Daniel Greiner  
Justin Chan

**SAHWARI****VOS CHATEAUX BOSSENT !**

DÉPLACEMENT - RESSOURCES - DÉSERT

+ 10 ans — 45 minutes — 1 à 4 joueurs

Grand chef de clan nomade, vous avez pour ambition de diriger la guilde de Sahwari. En se déplaçant de tuile en tuile, vos chameaux ramènent des artefacts, recrutent des combattants ou attaquent des convois. Vous déplacez aussi les chameaux adverses pour les empêcher d'accéder aux tuiles les plus intéressantes.

Joodini Editions  
Arnaud Chabloz  
Miguel Coimbra



UN JEU DE YOANN LEVET  
ILLUSTRÉ PAR DJIB

# LE NOUVEAU JEU DE DÉDUCTION DU MAÎTRE DU GENRE!

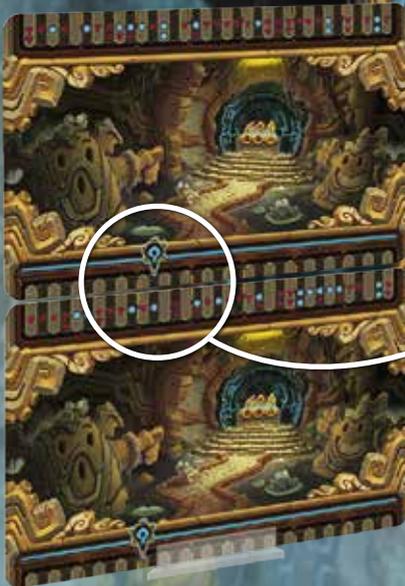
## TEMPLE CODE



ALIGNEZ LES CARTES  
POUR OBTENIR DES INDICES!

UN CONDENSÉ DE LOGIQUE  
DANS UNE PETITE BOÎTE

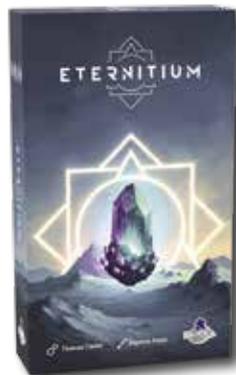
1-4 30' 8+



**ETERNITIUM****TOUTE L'ÉTERNITÉ POUR JOUER...****DECK BUILDING - PRISE DE RISQUE - VOYAGE TEMPOREL****+ 10 ans — 30 minutes — 1 à 5 joueurs**

Vous voyagez dans le temps à la recherche de la gemme d'immortalité. Pour fouiller une époque, défaussez-vous d'une carte portail avec le même symbole. Lorsque vous vous êtes débarrassés de toutes vos cartes époques, vous gagnez la partie ! Mais pour récupérer des cartes puissantes, vous prenez aussi des époques...

 Haumea Games  
 Thomas Carlier  
 Baptiste Perez

**AUBE****UN JEU LUMINEUX !****DÉS - COMBINAISON - EXTENSION DE LUEUR****+ 10 ans — 45 minutes — 1 à 6 joueurs**

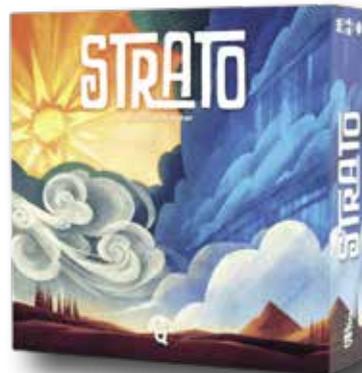
Les ténèbres ont envahi le monde... Vous avancez dans la forêt en noir et blanc à la recherche d'éclats de lumière. À chaque tour, vous recrutez un compagnon dont les pouvoirs se déclenchent avec les symboles des dés. À vous de récupérer les dés avec les meilleures couleurs pour vos compagnons.

 Bombyx  
 Cédric Chaboussit  
 Ben Basso, Vincent Dutrait

**STRATO****RAYONNEZ DE SOLEIL !****PLUSIEURS NIVEAUX - SOLO/COOPÉRATIF - CASSE-TÊTE****+ 8 ans — 15 minutes — 1 à 4 joueurs**

Disposez les cartes météo, et surtout les tornades, comme indiqué. Pour atteindre l'objectif du défi, placez une carte en bout de ligne et réalisez son effet : le vent pour faire glisser une carte, l'orage pour en échanger... Tous ensemble, vous essayez ainsi de maîtriser les tornades, en prenant parfois des risques...

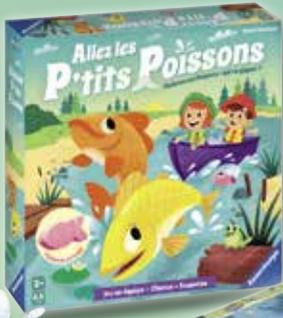
 Helvetiq  
 Sophia Wagner  
 Crocotame

**STIGMÉRIA****LE JEU QUI FLEURE BON...****CASSE-TÊTE - ÉVOLUTIF - FLEUR****+ 8 ans — 20/45 minutes — 1 à 2 joueurs**

Les fleurs ont besoin de pollen pour s'épanouir. À chaque tour, vous piochez du pollen ou en placez ou en déplacez sur votre fleur. Souvent, le vent souffle et déplace votre pollen. À vous d'anticiper pour obtenir le schéma de pollen demandé. Les fleurs proposées sont nombreuses, pour des parties toujours différentes.

 Garajeux  
 Gabriel Souleyre  
 David Cochard



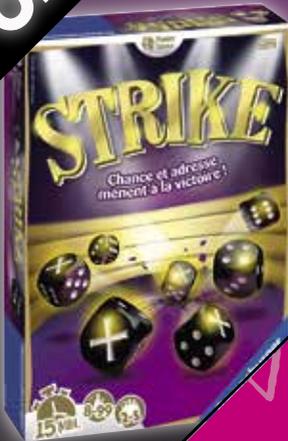


# RUSH HOUR WORLD TOUR

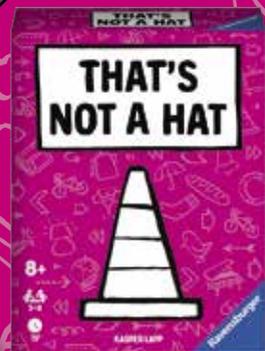
## ON JOUE A QUOI POUR LES VACANCES?

# STRIKE

Chance et adresse mènent à la victoire!



THAT'S NOT A HAT

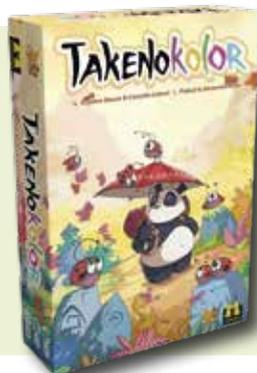


Ravensburger

**TAKENOKOLOR****JOUEZ LA VIE EN COULEUR !****ROLL&WRITE - PLUSIEURS NIVEAUX - TAKENOKO****+ 6 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs**

Dans ce concours de jardiniers, vous prévoyez étang, poissons, coccinelles et surtout bambous... Vous lancez les feutres car ils possèdent des faces, comme des dés. Chaque joueur prend un feutre d'une couleur et l'utilise pour colorier une zone avec le symbole de la face sur lequel il est tombé. Votre jardin prend vie !

 Bombyx, Matagot  
 Antoine Bauza,  
 Corentin Lebrat  
 Alexandre Roux

**CHOCOLATES****DÉLICIEUSEMENT LUDIQUE...****PARI - OBJECTIF - CHOCOLATS****+ 10 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs**

Quels chocolats se trouvent dans votre boîte ? Deux chocolats à la pistache en diagonale ? Deux chocolats triangulaires dans les angles ? Vous révéléz petits à petits les seize chocolats. Choisissez vos cartes objectifs avant les autres pour gagner des points en fin de partie, lorsque tous les chocolats seront révélés.

 Piatnik  
 Ségolène &  
 Jean-Paul Monnet  
 Lars Besten

**BUDIZZ****UN JEU QUI FAIT LE BUZZ****CARTES - COOPÉRATIF - ÉCOLOGIE****+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs**

Les joueurs incarnent des insectes qui veulent tous ensemble collecter un maximum de pollen. Malheureusement, des prédateurs et autres dangers se sont glissés parmi les cartes des jolies fleurs. De plus, les saisons modifient la pollinisation. Vous trouverez un mode solo sur le site internet de l'éditeur.

 Collective Adventure  
 Laura Degracia  
 et Jérémy Buisson  
 Mathieu Clochard

**HEAT - EXTENSION HEAVY RAIN****LE FRISSON DE LA VITESSE****COURSE - GESTION DE MAIN - EXTENSION****+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 7 joueurs**

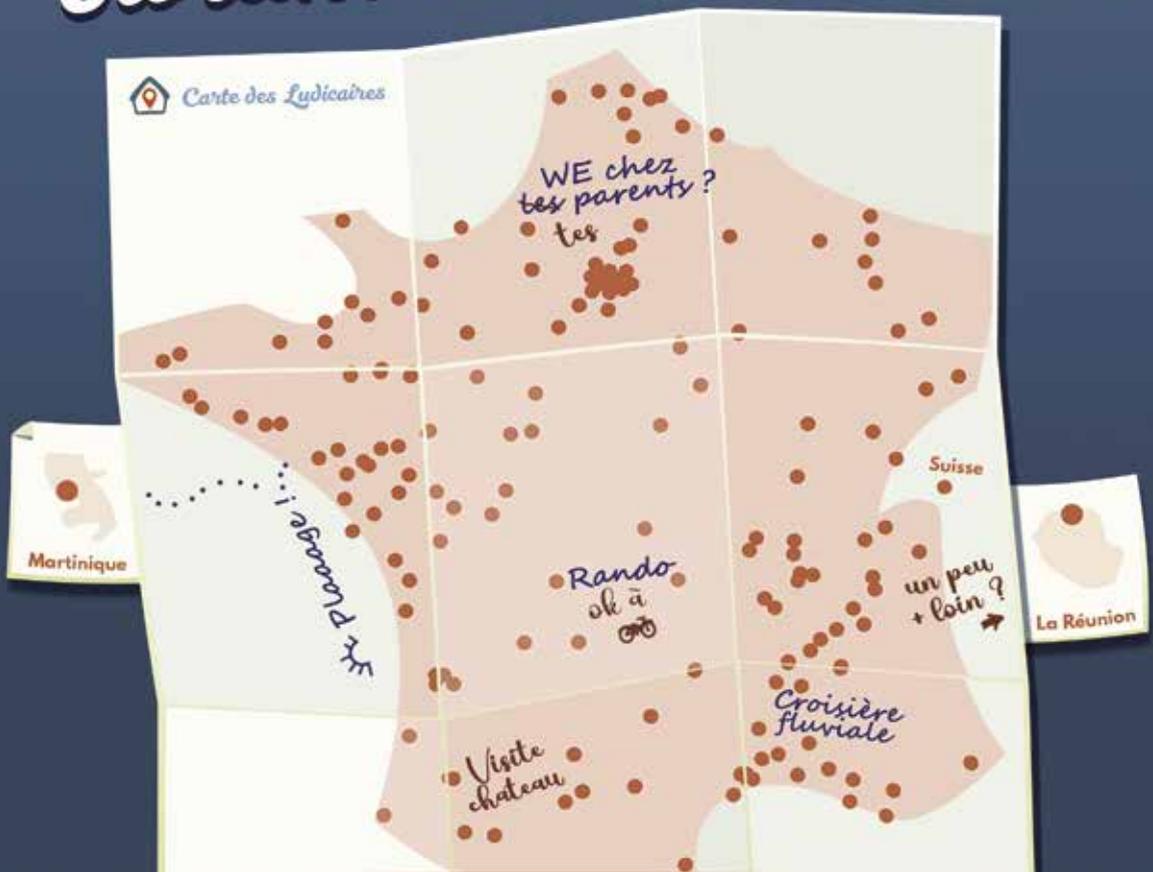
Le jeu de course Heat - devenu un classique - vous propose deux nouveaux circuits : le Japon sous la pluie et les chicanes de Mexico. Le système du jeu ne change pas et vous pourrez ajouter à votre main de nouvelles cartes. De plus, un septième joueur pourra se joindre à vos parties rugissantes !

 Days of Wonders  
 A. Harding Granerud,  
 D. Skjold Pedersen  
 Vincent Dutrait





# Envie de jeux durant vos vacances ?



**170** boutiques ludiques à votre service  
en France et même ... un peu plus loin !

📍 localisateur et infos sur [boutiques-ludiques.fr](http://boutiques-ludiques.fr)

# Toujours une carte à jouer !

Depuis la révolution Magic de 1993, le jeu de cartes à collectionner (JCC) forme une catégorie distincte parmi les jeux de société, qui connaît tribulations, challengers et disparus, sur un marché important, estimé à 7,6 milliards de dollars en 2023 par le site Straitsresearch pour atteindre 23,9 milliards d'ici 2032.

**S**i les anciens comme Magic, donc, ou Pokémon, Dragon Ball et Yu-Gi-Oh ! restent au box-office avec des cartes toujours plus recherchées comme le Pikachu Illustrator à plus de 5 millions de dollar, un Black Lotus à 3 millions et L'Anneau Unique de Magic à 2 millions de dollar, sans oublier Dracaufeu et autres Mox, des petits nouveaux comme Flesh and Blood, Lorcana, Altered et même Star Wars Unlimited se frayent une place, espérant y rester le plus longtemps possible. Décryptons l'actualité de ces propositions.

## UN DUEL, UN VRAI !

Si Flesh and Blood est classique dans son objectif : réduire à 0 les points de vie (PV) adverse, il n'est pas dénué d'originalités et certainement le plus technique : gestion des points d'action

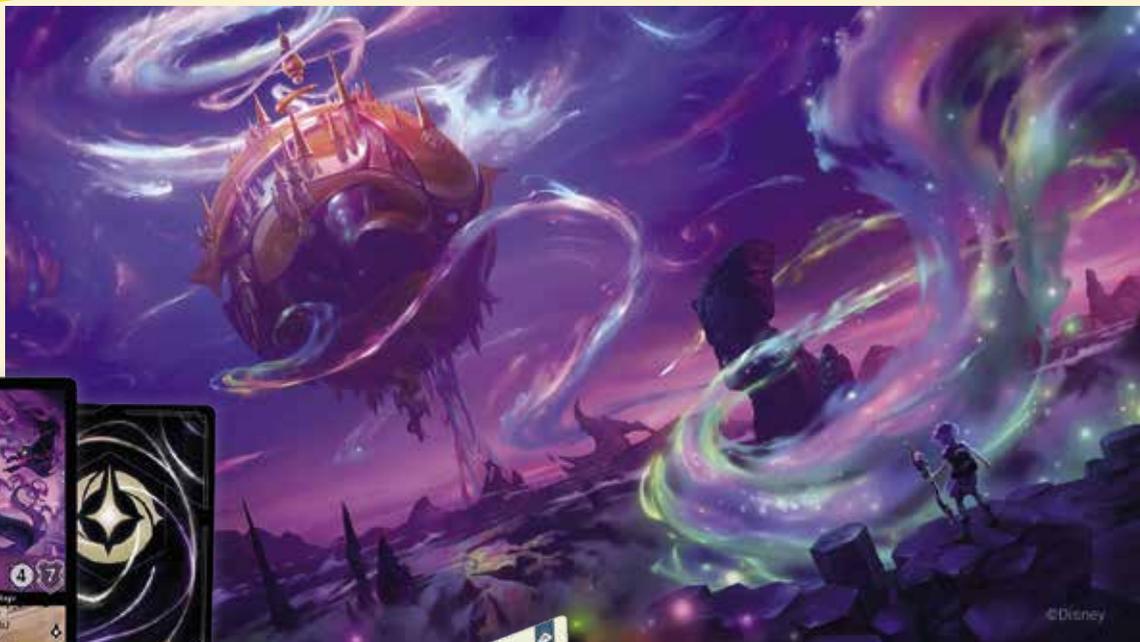
et des célèbres « Go again » pour continuer à jouer ; gestion des ressources par le sacrifice de cartes (donc aucune carte inutile dans le deck de 60 cartes) ; et enfin combos, chaînes d'actions/réactions pour simuler fentes, parades et bottes secrètes des guerrières, épéistes et autres brutes.

Des éléments qui, s'ils ne lui permettent pas vraiment d'être joué en dilettante, lui obtiennent ses lettres de noblesses chez les « gamers et les gameuses », et comme la gamme est suivie et contient des produits en français, c'est un jeu à surveiller !

## CE RÊVE BLEUUUUU...

Lorcana ou le mariage entre Disney et Ravensburger. Autour de 6 encres magiques (6 couleurs) pour invoquer personnages et objets, retrouvez vos héros favoris dans un JCC qui propose une originalité : Non pas un duel mais une course : le premier à 20 éclats de Lore l'emporte. La gestion de votre réserve d'encre





fait que chaque carte peut devenir ressource et n'est donc jamais inutile. Jouer des personnages pour partir à l'aventure (récupérer du Lore) ou entraver votre adversaire, les équiper d'objets ou parcourir des lieux bien connus des fans... Et même, jouer et donc fredonner les célèbres chansons !

Familiale et accessible, un univers qui parle immédiatement, une companion app et la sortie en août 2024 des packs Prélude pour apprendre à jouer renforce encore, s'il était besoin, la sortie de la sixième vague : Ciel Scintillant. Un raz-de-marée dont les débuts fracassants devront se confirmer sur la longueur et sur le jeu organisé pour s'implanter durablement plutôt qu'être un feu de paille pour amateurs de l'empire de Walt.

**HERE COMES A NEW CHALLENGER !**

Chez Equinox, 5 années de maturation et peaufinage des détails ont amené Altered, leur JCC, à exploser les compteurs de la campagne de financement participative de cette année : plus de 6 millions d'euros récoltés et 15 000 participants. La façon de

construire son deck est simplifiée puisque rassemblée autour d'une seule couleur, la faction ! Vous déciderez également quelle carte part face cachée



dans votre réserve de Mana, assurant fluidité d'action et disponibilité de ressources. Si l'objectif est également une course, elle n'est pas aux points mais à la réunion de votre héros et son compagnon, partis à l'opposé du chemin, avant votre adversaire.

Un objectif bon enfant qui ne doit pas cacher une réflexion approfondie : Vous devrez à la fois jauger vos cartes pour avancer sur votre expédition tout en contrecarrant au maximum l'avancée de l'équipe adverse. Un univers fouillé et une histoire cohérente et inclusive accompagnent une petite révolution autour du QR code de chaque carte, la rendant « encore plus » unique, quelque part : Une fois enregistrée sur l'application ou le site idoine, vous pourrez en commander d'autres exemplaires, amenant une gestion du marché parallèle bien différente.

Le hic : il vous faut attendre encore quelques semaines (le 13 septembre) si vous n'avez pas fait le kickstarter, à moins de participer aux évènements de lancement pour voir si le jeu est fait pour vous et si sa petite révolution du marché de la revente prendra ou non.

### FACILE, PLUS RAPIDE, PLUS SÉDUISANT EST LE CÔTÉ OBSCUR

Avec tout ça, il fallait s'attendre à ce qu'Asmodee, via le studio Fantasy Flight Games, comme l'Empire, contre-attaque ! Et cela s'est fait, vous l'avez deviné, autour de la licence Star Wars. Dans les JCC, la licence n'en

est pas à son coup d'essai puisqu'il s'agit de la troisième itération après celle de 1995 puis de 2002. Nous retrouvons ici la modernité des JCC, chaque carte peut devenir ressource pour payer d'autres cartes mises en jeu, au duel, « classique », demandant d'amener les points de vie adverses à 0. Cependant la présence d'un leader de votre choix, votre avatar, qui peut, au cours de la partie, rejoindre le jeu ; les deux types de combats, au sol ou dans l'espace ; et une certaine nervosité de gameplay sans oublier une accessibilité initiale de bon aloi laissent à penser

que les joueuses et joueurs, sans compter l'attrait de l'univers, s'y retrouveront largement... Et puis, des illustrations atemporelles car dessinées, bien qu'au look et couleurs parfois étonnantes, détachent le jeu de tout film ou série, ce qui est, à mon sens, plutôt bienvenu.

Reste malheureusement que les ruptures de stocks, là encore « victime de son succès », sans compter les annonces aberrantes de non-retirage de produits en français, pourraient également lui faire du tort en coupant l'accès au jeu à une plus large base de joueurs. A voir dans le temps donc.

### CELUI QU'ON N'A PAS VU VENIR

Petite success story à la française, la destinée de Wankul, le JCC des 2 youtubeurs Laink et Terracid, passé quasi-inaperçu du monde du jeu, est surprenante : A la base Ghislain Masson (Not Alone) imagine un jeu autour des personnages, les Wankuls, créés par nos



deux commentateurs de jeux vidéo à leur demande... Nous voici, 3 saisons plus tard, avec plusieurs millions de boosters vendus ; des règles retravaillées et un gameplay approfondie (je le sais, je ne suis pas neutre, j'y ai participé). Après avoir assurés l'ensemble des ventes sur le site du même nom, Wankul se retrouve à présent dans les enseignes Cultura.

Dans ce JCC, vos cartes sont vos points de vie ! Si vous devez en piocher une et que vous ne pouvez la faire, vous avez perdu ! Mais me direz-vous, pourquoi jouer ? Parce qu'il est aussi possible de l'emporter avant votre adversaire en scorant 5 terrains. Ces terrains, posés entre les 2 belligérants, se verront

ainsi garnis de Wankuls divers et variés dans leurs coûts, forces et effets pour déclencher un scoring, automatique ou non. Vous voudrez jouer des cartes pour gagner plus vite mais en gérant le

risque de perdre à l'attrition. Dernier élément de jeu et de lore : comme Laink et Terracid ne fonctionnent qu'ensemble, des demi-gemmes orange ou violette sur les bords des cartes permettent, lorsqu'elles sont rassemblées, de déclencher des effets Combo puissant.



### **Bonjour Jean-François, peux-tu nous présenter Link Digital Spirit ?**

Link est une agence créative née en 2012. Nous accompagnons depuis des années des créateurs de contenus dans leurs projets. Qu'il s'agisse de livres, de BD, de puzzles, de jeux de société ou même d'un jeu de cartes à collectionner comme ici avec le projet Wankul de Laink et Terracid.

### **Quelle est l'histoire derrière Wankul ?**

Laink et Terracid (Wankil Studio) sont 2 créateurs de contenus et des grands fans de TCG. Ils rêvaient depuis longtemps de créer leur propre jeu inspiré des personnages, à leur effigie, qu'ils ont inventés : les Wankul. Un univers complètement loufoque ! Avec ce TCG ils ont pu aller au bout de leurs envies pour ne pas dire de leur rêve.



### **Comment Ghislain Masson pour la mécanique de départ et Juno pour le développement et la production se retrouvent embarqués dans l'aventure ?**

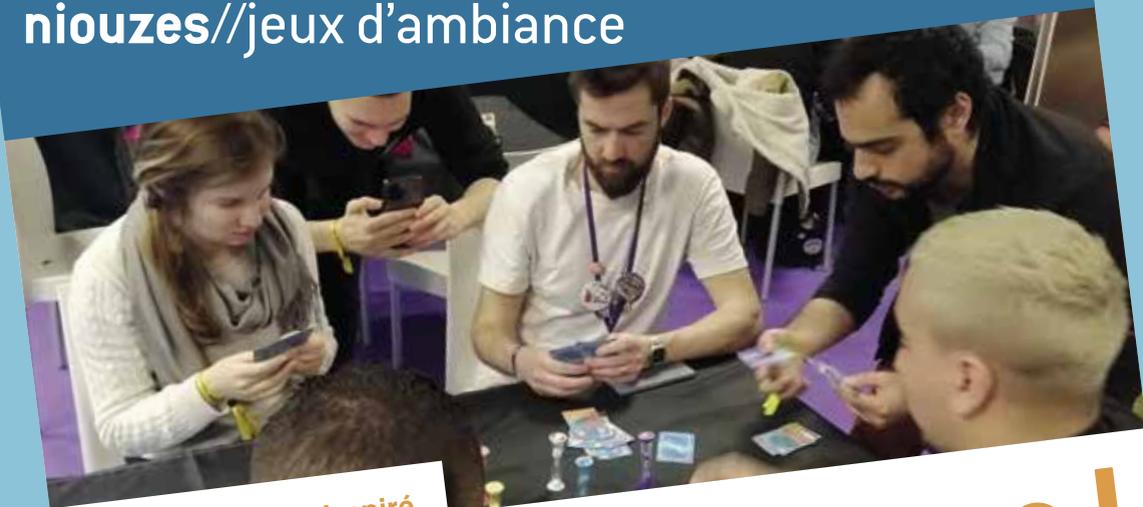
Ghislain collaborait avec nous depuis plusieurs années sur différents projets en rapport avec les jeux ou les jeux vidéo. Quant à Juno, nous avions aussi travaillé ensemble sur un gros projet lié à un jeu vidéo. Connaissant le savoir-faire des uns et des autres en matière de TCG nous avons donc regroupé ces talents dans le projet Wankul.

### **Combien de boosters ont-été vendus, toutes saisons confondues ?**

Nous venons de lancer une nouvelle saison intitulée Battle avec des visuels encore plus beaux et plus délirants. Depuis le début de cette incroyable aventure, plusieurs millions de boosters ont été vendus via notre site wankul.fr ou dans les magasins de l'enseigne partenaire Cultura



Nous aurions pu parler de Digimon ou One Piece, voir même Naruto, dont les ventes, au-delà de l'aspect fan de la licence pourraient indiquer la présence de joueurs... Mais il me faut vous laisser, j'ai une ou deux parties de JCC sur le feu. Rendez-vous la prochaine fois pour parler de l'évolution des JCC : les JCE, jeux de cartes évolutifs.



Les jeux d'ambiance ont inspiré auteurs et éditeurs pour cet été et ils vont mettre vos sens de l'intuition et de l'observation à rude épreuve.

## Ambiance !

### TOUCH IT !

#### LA RÉPONSE SUR LE BOUT DES DOIGTS

PLUSIEURS THÈMES - SIMULTANÉITÉ - SENSIBILITÉ TACTILE

+ 6 ans — 5 à 10 minutes — 2 à 6 joueurs

Trois jeux originaux qui fonctionnent avec la même règle : parmi les quatre illustrations au recto, une seule se trouve au verso. Elle est légèrement en relief, pour tenter de la reconnaître du bout des doigts. Pour varier les plaisirs, les thèmes sont différents : des animaux tout choux jusqu'aux monuments du monde.



 Huch!, Atalia, Wonderful World  
 Romain Caterdjian  
 Luka Wang



### CABANGA

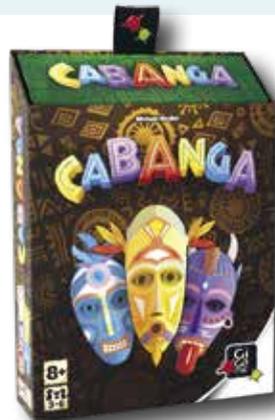
#### NOUVELLE ÉPREUVE OLYMPIQUE : LE LANCER DE CARTES !

VIDER SA MAIN - PLACEMENT DE CARTES - CHIFFRES

+ 8 ans — 20 minutes — 3 à 6 joueurs

Votre but est de vider votre main : vous posez à tour de rôle une carte. Vous essayez de poser la valeur la plus proche de la carte de la même couleur. En effet, si vous posez un 4 bleu à côté du 7 bleu, les joueurs qui possèdent le 5 et le 6 bleu peuvent vous les envoyer (avec délicatesse) en criant Cabanga !

 Gigamic  
 Michael Modler  
 Kreativbunker





## LE JEU QUI POP COMME LE CHAMPAGNE !

CARTES - MULTIACTIVITÉS - CRÉATIVITÉ

+ 13 ans — 20 minutes — 3 à 7 joueurs

Avec votre imagination vous inventez les noms des produits, films, émissions TV, livres pour multiplier leurs ventes. Vous prononcez des discours convaincants, trouvez les slogans, prenez les poses photo... Chaque carte vous permet de révéler votre créativité pour devenir l'employé du mois de l'agence publicitaire.

Ludonaute  
Alexandre Droit,  
Yves Hirschfeld  
Simon Caruso



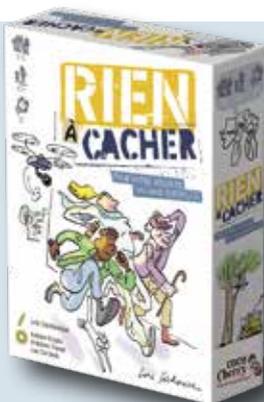
## FRUIT CUP POUR AVOIR LA BANANE !

RAPIDITÉ - DEXTÉRITÉ - CASSE-TÊTE

+ 6 ans — 20/30 minutes — 2 à 6 joueurs

Le Roi singe veut sa salade de fruits tout de suite, mais il a des exigences : une tranche de pastèque, une demi-rondelle de banane, pas de sucre... Il est vraiment difficile, ce Roi ! Ses contraintes possèdent des niveaux de difficulté pour jouer avec les enfants. Le plus rapide à bien préparer sa salade emporte la manche.

Huch !/ Atalia  
Luca Bellini,  
Luca Borsa  
Sara Gloria



## RIEN À CACHER FAITES-MOI CONFIANCE... OU PAS !

CARTES - BLUFF - ÉDUCATION CITOYENNE

+ 10 ans — 15 minutes — 3 à 5 joueurs

Le gouvernement restreint les libertés au cours de la partie. Lorsque vous posez votre carte, face cachée, vous affirmez haut et fort respecter la législation. Si tout le monde vous croit, tout va bien. Mais un autre joueur peut envoyer l'état vous surveiller. Mieux vaut alors pour vous de ne pas avoir menti...

Coco Cherry  
Adrien Fulda, Antoine  
Tissot & Luc De Bois  
Loïc Sécheresse



## PIFO FRANCE DANS QUELLES VILLES S'AMUSE-T-ON LE PLUS ?

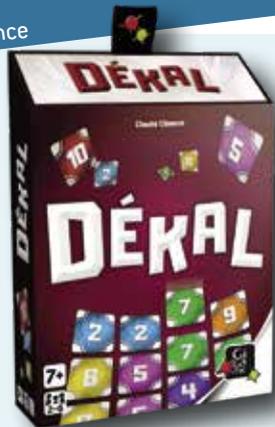
CARTES - BLUFF - GÉOGRAPHIE

+ 10 ans — 15 minutes — 2 à 12 joueurs

Vous classez des villes de France suivant des critères plus ou moins faciles : nombre d'habitants, prix au m<sup>2</sup>... Faites croire que vous savez tout pour vous débarrasser de vos cartes. Vous voyez une erreur ? Criez Pifooo pour vérifier le classement. Les noms des habitants sont parfois étranges... Vous les connaissez ?

Génépi Editions  
Jan & Björn  
Feldmann  
Björn Feldmann





## DÉKAL POUSS-POUSSE DES CARTES

CARTES - PLACEMENT - CHIFFRES

+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs

Au début, vos seize cartes sont face cachée et forment un carré 4x4. Puis vous en donnez une et en prenez une nouvelle en fonction de sa valeur. Vous décalez une ligne ou une colonne de votre grille pour insérer la nouvelle carte. Votre but est d'avoir des cartes de même valeur côte à côte à la fin de la partie.

-  Gigamic
-  Claude Clément
-  Joey



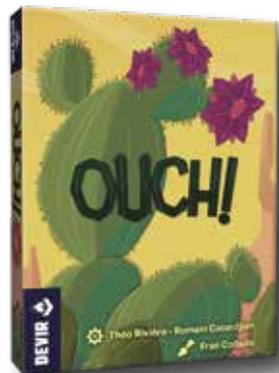
## OUCH ! ÇA PIQUE !

CARTES - PRISE DE RISQUE - CACTUS

+ 5 ans — 10 minutes — 2 à 5 joueurs

La fleur de cactus est très belle, mais attention aux épines ! Vous collectionnez les fleurs au recto des cartes, mais les épines sont cachées au verso. Si vous attrapez la carte sur le bord où se trouvent les épines, vous la lâchez : elle est perdue ! Les fleurs rouges rapportent plus mais elles sont dangereuses...

-  Atalia
-  Romain Caterdjan et Théo Rivière
-  Fran Collado



## INK IT ! ENCREZ VOTRE VICTOIRE !

COOPÉRATIF - TAMPONS - VISUEL

+ 7 ans — 20 minutes — 2 à 8 joueurs

Une équipe tamponne pour une équipe qui devine. La seconde équipe doit restituer le bon Mot à chacun des visuels. Il existe quatre tampons de couleurs différentes : carré, trait, rond et triangle. La difficulté augmente, car le nombre de coups de tampon diminue au fil des manches. La coopération est la clé du jeu.

-  Bankiiz éditions
-  Kévin Gauvin, Romain Clément
-  —



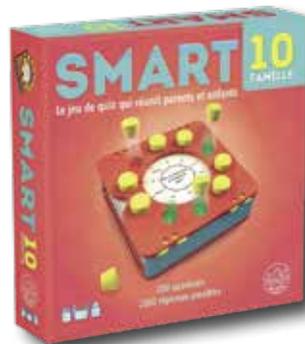
## SMART 10 FAMILLE LE JEU QUI MÉRITE DIX SUR DIX

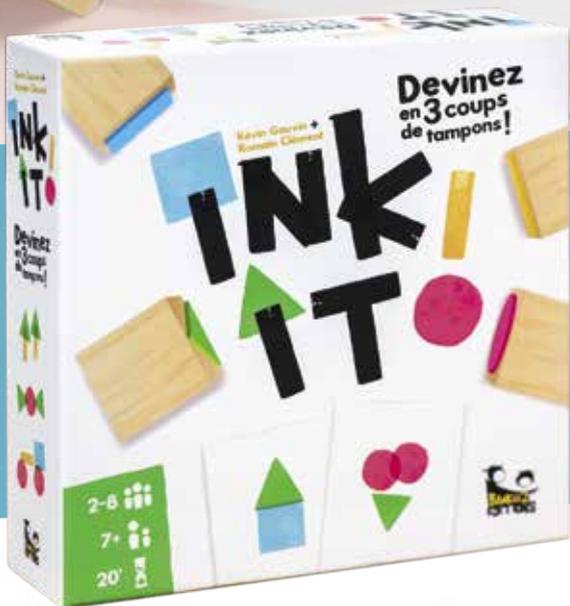
PÉDAGOGIQUE - PLUSIEURS MODES - QUIZZ

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 8 joueurs

Deux cents questions et surtout : deux mille réponses ! Chaque question permet de donner dix réponses différentes, donc tout le monde peut participer. Les thèmes sont variés, intelligents et ludiques, pour parler autant aux enfants qu'aux adultes. Pourquoi ne pas faire l'équipe des enfants contre celles des parents ?

-  Martinex - Wilson Jeux
-  —
-  —

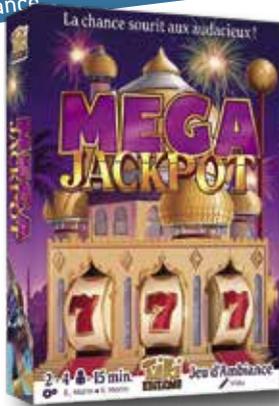




▶ ASSOCIEZ  
les mots aux dessins !

Un jeu de Romain Clément & Kevin Gauvin  
Mis en image par Jérôme Soleil





## MEGA JACKPOT PAR ICI LA MONNAIE !

PRISE DE RISQUE - MACHINE À SOUS - CASINO

+ 8 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs

Comme pour les vraies machines à sous, vous souhaitez aligner trois symboles identiques. Vous gagnez alors les trois cartes, dont la valeur dépend de la rareté. Vous pouvez aussi les défausser pour tenter de gagner plus ! Le recto des cartes vous donne une indication sur son verso : tenterez-vous votre chance ?

Tiki Editions  
Erwan et  
Yann Morin  
Vidu



## 1 % 100 % AMBIANCE !

DÉS - BLUFF - PROBABILITÉS

+ 8 ans — 1 À 30 minutes — 2 à 5 joueurs

Gagner est presque impossible : faire un double zéro avec deux dés à dix faces. Il vaut donc mieux gagner des bonus pour augmenter ses chances de victoire : la possibilité de relancer, plus de valeurs gagnantes...par exemple. Pour gagner des bonus, estimez le nombre de requins ou de comètes sur les cartes des joueurs !

Iello  
uke Melia  
Michael Dickinson



## REBELLES PRINCESSES ZUT AUX PRINCES CHARMANTS !

PLIS - POUVOIR PERSONNEL - MARIAGE

+ 8 ans — 40 minutes — 3 à 6 joueurs

Vous êtes des princesses, mais vous tenez à rester libre et à refuser les demandes de mariage des princes. Dans ce jeu de plis, chaque prince que vous gagnez vous donne un point négatif. En début de manche, des règles spéciales sont révélées, comme jouer face cachée ou compter les animaux comme des princes.

Gigamic  
G. Guerrero, T. Virgós,  
K. Peláez, D. Byrne  
Alfredo Cáceres



## NI PLUS NI MOINS JUSTE CE QUI FAUT...

DEVINER - ÉQUIPE - RAPIDITÉ

+ 12 ans — 15 minutes — 3 À 10 joueurs

Le chronomètre est lancé ! Il faut deviner le chiffre qu'un joueur Pilote tient en main. Pour cela les autres joueurs posent les questions de leurs cartes : elles sont parfois faciles, rigolotes, culturelles, mais toujours déroutantes quand vous êtes pris par le chrono. C'est le nombre de petits cochons ? Suite sans S ?

Letheia  
Julien Griffon  
Vincent Burger



VOUS AURIEZ  
THOR DE NE PAS  
L'ESSAYER !

# ODIN

  
7-99

  
2-6

  
15 min



Venez y jouer sur le stand Wilson Jeux !



# COBRA PAW

  
6-99

  
2-6

  
5 à  
15 min

RÉVÈLE LE NINJA EN TOI !





## PUERTO BANANA FLAMBEURS DE BANANES MAIS... PAS TROP

BLUFF - ENCHÈRES - ANTICIPATION

+ 10 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs

Embarquez le plus de bananes pour gagner. Dans cet original jeu de bluff et d'enchères, vous anticipez la mise de vos adversaires. Si vous enchérissez au mieux, c'est la possibilité d'amasser des bananes mais aussi l'obligation de verser une compensation au second miseur. Alors attention à ne pas être trop flambeur !

Blue Orange  
Mads Emil Christensen  
Simon Douchy



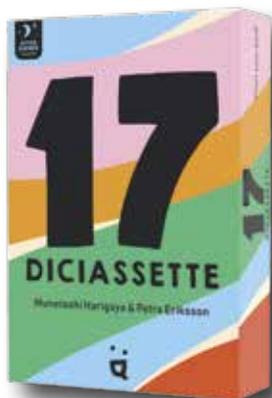
## KOPLA DÉFAUSSEZ-LES TOUTES !

CARTES - DÉFAUSSE - AMBIANCE

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs

Qui atteindra les 50 points en premier afin de remporter la partie ? Dans ce jeu de cartes, vous devez vous débarrasser de vos cartes, non pas dans la défausse mais dans votre zone de jeu afin de comptabiliser le plus de points à chaque fin de manche. À vous de trouver le juste équilibre...

Schmidt  
Thomas Weber



## 17 DICIASSETTE NON, NON, PAS LE 17 !

CARTES - BLUFF - PRISE DE RISQUE

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs

Dans ce jeu de cartes, vous ne devez surtout pas atteindre ou dépasser le chiffre 17 (chiffre de mauvaise augure en Italie). Chaque joueur pose une carte, face visible ou face cachée. Si un joueur pense que 17 est atteint ou dépassé, il crie « DICIASSETTE ». Mais attention aux cartes spéciales ! Bluff recommandé.

Helvétiq  
Harigaya Munitoshi  
Petra Heriksson



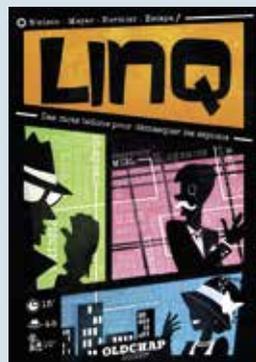
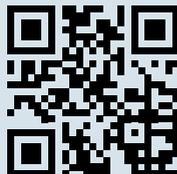
## LINQ UN PETIT MOT POUR DE GRANDES CONSEQUENCES...

RÔLE SECRET - ASSOCIATION D'IDÉES - ESPIONNAGE

+ 10 ans — 15 minutes — 4 à 8 joueurs

Deux espions se cachent parmi les joueurs ! Un thème leur permet de se reconnaître, mais il faut rester discret car les autres joueurs ne doivent se douter de rien... À tour de rôle, chacun inscrit un mot. Les espions sont en lien avec leur thème pour se reconnaître, mais les autres joueurs les embrouillent avec leurs mots.

Oldchap Games  
E. Nielsen, A. Meyer,  
C. Hermier  
Stéphane Escapa



## À LA LOUCHE

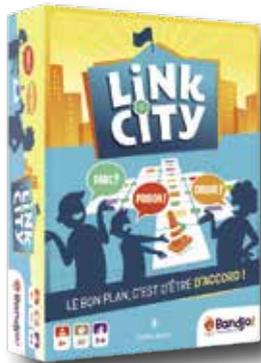
# SOYEZ DANS LA FOURCHETTE

QUESTIONS - MODE PAR ÉQUIPE - DÉLIRE

+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 30 joueurs

Une question originale et amusante est tirée au hasard. La réponse est toujours un nombre. Vous le connaissez à la louche ? Alors, inscrivez votre réponse avec votre fourchette d'erreur sur votre plaquette. Si la fourchette d'erreur est petite, elle permet de gagner plus de points, mais l'essentiel c'est d'être dedans !

Atalia  
Nathalie Dodd et  
Ceri Price  
Ninon Torché



## LINK CITY

# UNE VILLE D'HARMONIE... OU PAS !

TUILES - COOPÉRATIF - ASSOCIATION D'IDÉES

+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 6 joueurs

Au début, votre ville comprend la mairie et quatre bâtiments au hasard. Le maire réfléchit aux meilleurs emplacements pour construire les nouveaux bâtiments, comme la poissonnerie à côté de l'aquarium. Si le maire et le peuple (les autres joueurs) choisissent les mêmes emplacements, les bâtiments sont construits !

Bandjo  
Émilien Alquier  
Mathieu Claus, Franz Lejeune



## OLYMPIKOS

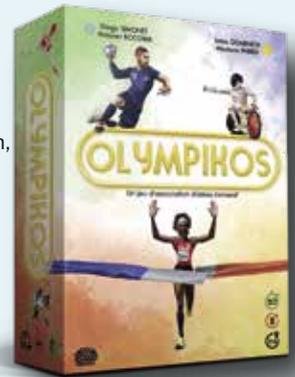
# PLUS HAUT, PLUS FORT, PLUS LUDIQUE !

CARTES - ASSOCIATION D'IDÉES - SPORT

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs

Un joueur, appelé Coach, fait deviner des sports aux autres joueurs. Pour cela, cinq cartes sport sont révélées. Le Coach associe secrètement trois illustrations à trois des cinq sports. Aux joueurs de deviner quelle illustration va avec quel sport. Un joueur rafle tous les points ? Un contrôle antidopage va le ralentir !

DS4  
Antonin Boccara,  
Diego Simonet  
Sebastian Domenech,  
Mariano Ayerdi



## INFILTRAITRES

# DÉDUIRE, ACCUSER ET... TIRER

COOPÉRATIF - DÉDUCTION - ESPIONNAGE

+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs

Vous êtes tous les membres d'une organisation secrète. Des traîtres ont infiltré l'organisation, à vous de les démasquer ! Un joueur regarde la carte du traître pour connaître sa couleur et sa valeur. Puis il pose des cartes en précisant si elles ont un point en commun avec le traître. Aux autres d'en tirer les conclusions...

Origames - Broadway  
John Kean, Liam Kean  
Man-Tsun





## CIRCLES À VOUS FAIRE TOURNER LA TÊTE

DEXTÉRITÉ - PICHENETTES - CASINO

+ 7 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs

D'une adroite pichenette, vous faites tourner la bille autour de la cible jusqu'au chiffre...sept. C'est un chiffre porte-bonheur : il vous offre un bonus. En visant bien, et avec un peu de chance, vous éliminez les cubes de vos adversaires. Le coup magistral : envoyer trois fois la bille au même endroit !

- Huch !
- Thomas Sing
- Kinetic, Glen Viljoen



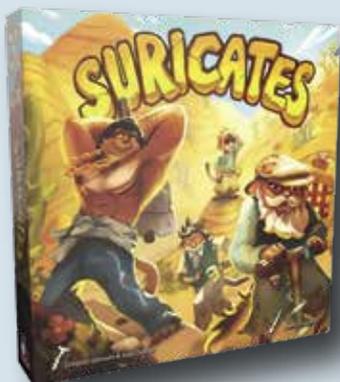
## STICK & STACK LE JEU QUI A DU RESSORT !

ÉQUILIBRE - PLUSIEURS MODES - DEXTÉRITÉ

+ 8 ans — 10 minutes — 2 à 7 joueurs

Un Stick est une sorte de mikado aplati, et Stack correspond au bruit des sticks qui tombent ! À votre tour, vous posez un stick sur le plateau monté sur ressorts. Il ne doit pas tomber, quel que soit le mode : coopératif, par équipe, avec des défis... difficiles (sans les mains, en sautillant...) mais tellement fun !

- Origames
- Brad Ross,  
Jim Winslow
- Forrest-Pruzan  
Creative



## SURICATES QUE LA LIBERTÉ VOUS SOURIT(CATES) !

SABLIER - ÉVOLUTIF - COOPÉRATIF

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Soyez concentrés et rapides pour vous évader tous ensemble. Chacun fait glisser le jeton de son personnage dans les tunnels pour laisser passer ses coéquipiers ou les doubler. Quand vous êtes dans l'ordre demandé, passez à la manche suivante. Si vous êtes trop forts, la difficulté augmente. Creusez pour atteindre les étoiles !

- Oka Luda
- Grégory Germain,  
Joan Dufour
- Laetitia Caridi



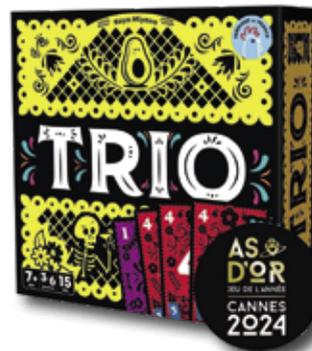
## TRIO TRIO GAGNANT !

CARTE - MÉMOIRE - ÉQUIPE

+ 7 ans — 15 minutes — 3 à 6 joueurs

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

- Cocktail Games
- Kaya Miyano
- Laura Michaud



ou  
Campo Santo

XI<sup>ème</sup> édition

# ORLÉANS JOUÉ

Jeux de société, jeux en bois, jeux de rôle, et bien plus !

30 août  
nocturne  
gratuite !

31 août - 1<sup>er</sup> septembre 2024  
ENTRÉE 2€ - GRATUIT -12 ans

[www.ortians-joue.fr](http://www.ortians-joue.fr)



# Un mot pour les transformer tous...

En un clin d'œil, un seul mot permet d'en transformer trois autres :

- soit en venant s'ajouter avant le mot,
- soit en venant s'ajouter après le mot.

Pour vous aider à trouver ce mot « changeur », un jeu de société vous servira d'indice...

En exclusivité dans *Akiltour*  
Antonin Boccara vous propose  
un jeu d'association de mots.  
Vous pouvez vous y plonger à loisir.



Et si vous êtes dans une file d'attente,  
n'hésitez pas à partager vos réflexions avec vos  
voisins pour passer le temps de manière ludique.

Bon jeu à tous !

## Exemple

Tresse, Gras, Pêcher

**RÉPONSE : Dé**

Détresse (dé-tresse),

Gradé (gras-dé),

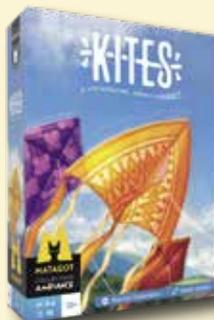
Dépêcher (dé-pêcher)



1 –  
Pitre, Entre, Virer

**RÉPONSE :**

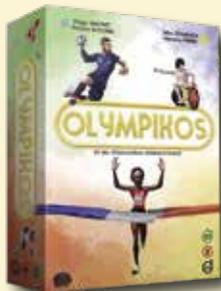
.....  
.....  
.....



2 –  
Sol, Dalle, Cou

**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....



3 –  
Rat, lait, Dis

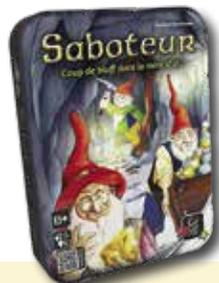
**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....

4 –  
Dos, Héros, Vers

**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....



5 –  
Sel, Cocher, Valise

**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....



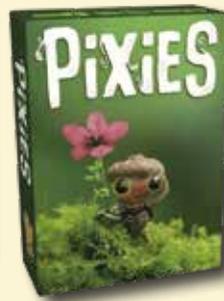
6 –  
Donne, Treize, Ange

**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....

7 –  
Beau, Gosse, Confit  
**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....



8 –  
Veine, Tue, Cale  
**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....



9 –  
Vie, Sévère, Dent  
**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....

10 –  
Quoi, Débris, Sot  
**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....



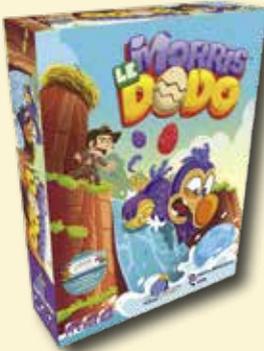
11 –  
Âge, Scie, Huns  
**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....



12 –  
Habit, Guai, Danse  
**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....



13 –  
Armée, Veau, Jet  
**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....

14 –  
Naître, Poteau, Trait  
**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....



15 –  
Effet, Cure, Veille  
**RÉPONSE :**

.....  
.....  
.....

*Retrouvez les réponses du jeu page 66*



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

## Connaisseurs

### WYRMSPAN

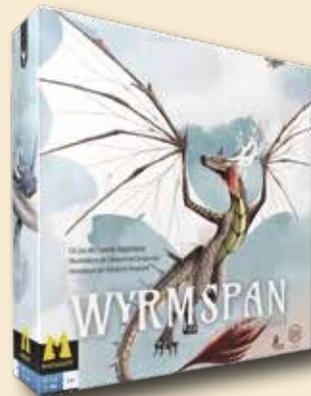
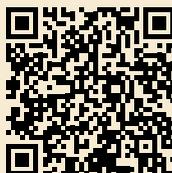
#### ÉLEVEUR DE DRAGONS : QUEL TRAVAIL !

RESSOURCES - ACTIVATION DE CAPACITÉS - DRAGON

+ 14 ans — 90 minutes — 1 à 5 joueurs

Pour créer votre sanctuaire, excavez des grottes confortables puis attirez-y vos dragons préférés avec de la viande ou de l'or. Récupérez aussi des œufs et du lait pour faire naître de mignons dragonnets. Promenez-vous dans vos grottes pour obtenir des récompenses et faites-vous bien voir de la guilde draconique.

Matagot  
Connie Vogelmann  
Clémentine Campardou



### EAT ZEM ALL

#### LE GRIGNOTAGE EST MAUVAIS POUR LA SANTÉ !

ACTIONS - HUMOUR - ZOMBIES

+ 14 ans — 60 minutes — 2 à 4 joueurs

Un jeu de zombies très classique sauf... que les joueurs sont les zombies. Au recto du plateau, les humains sont barricadés dans une maison, au verso ils fuient dans un cimetière... Mauvaise idée pour eux, sympa pour vous ! Pour gagner, il faut que votre horde de zombies ait mangé plus de morceaux d'humains que les autres.

Origames  
Loïc Lamy  
Ludo Lullabi,  
Yann Valeani





## OPEN SEASON

### COLLECTIONNEZ LES TROPHÉES !

PLACEMENT DE CARTES - COLLECTION - FANTASTIQUE

+ 10 ans — 15 minute/joueur — 2 à 4 joueurs

Les aventuriers qui pénètrent dans votre donjon le savent : leur tête va orner le mur de votre salon ! À chaque tour vous placez un aventurier sur votre mur pour déclencher un pouvoir ou des objectifs, et vous en gardez un de côté pour marquer les points des objectifs de fin de partie... en positif ou en négatif !

-  Sit Down !
-  Amélie Assié et Romain Lisciandro
-  Djib



## AMRITSAR - LE TEMPLE D'OR

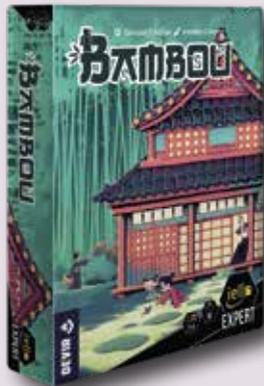
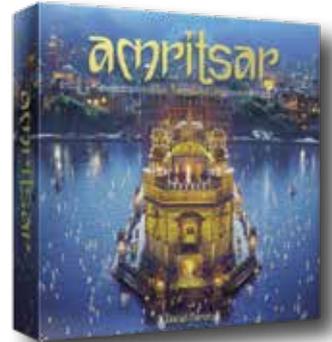
### UN JEU EN OR

ÉGRAINAGE - CONSTRUCTION - ÉLÉPHANT

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

Sous la surveillance du Maharadja, vous construisez le magnifique temple d'or ! Vous égrainez les ouvriers pour récupérer des ressources, améliorer votre plateau personnel et surtout : faire des dons au temple. Votre éléphant est d'une grande aide, mais gérer ses déplacements relève d'une haute stratégie.

-  Ludonova
-  David Héras
-  Guillaume Berthoumieu



## BAMBOU

### POSSÉDEZ LES CLÉS DU BONHEUR...

GESTION - PLACEMENT DE TUILES - JAPON

+ 14 ans — 90 minutes — 2 à 4 joueurs

Pour réaliser des actions, vous offrez des bâtons d'encens aux temples, si possible plus que les autres joueurs. Vous construisez les pièces de votre maison en respectant son équilibre et vous récupérez à manger pour nourrir votre famille. Choisissez judicieusement vos bambous pour préparer le tour prochain.

-  Iello
-  German P. Milan
-  Jonathan Cantero



## BARDWOOD GROVE

### QUAND LA MUSIQUE EST BONNE...

DECK BUILDING - DÉPLACEMENT - BARDE

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

Pour devenir un barde célèbre, vous partez vers une légendaire cité mélodieuse mais lointaine. En route, vous n'hésitez pas à chanter et à conter des histoires. Vous améliorez vos compétences, c'est-à-dire votre deck, pour créer de magnifiques chansons. Elles vous permettront de calmer les monstres rencontrés en chemin.

-  Super Meeple
-  Carl Van Ostrand
-  The Mico





## MYTHWIND LE JEU MYTHIQUE

COOPÉRATIF - ASYMÉTRIQUE - FANTASY

+ 14 ans — 30 minutes — 1 à 4 joueurs

Les lutins de la vallée de Mythwind vous accueillent, vous et vos amis. Chacun incarne un des personnages, avec ses pouvoirs et son alignement : fermier, marchande, lutin, humain... Vous développez ensemble le village, vous vous promenez, vous pouvez vivre votre histoire sur plusieurs parties facilement sauvegardées.

 Don't panic games  
 Brendan McCaskell  
Nathan Lige  
 Amanda Kadatz  
Justine Chailleux



## YOKOHAMA

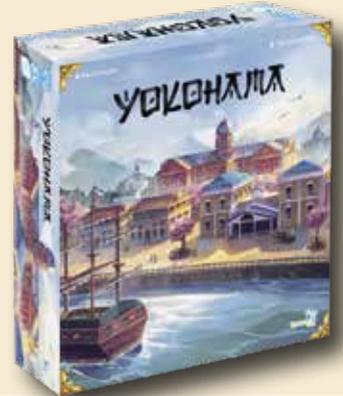
### QUEL DÉVELOPPEMENT SPECTACULAIRE !

PLATEAU MODULABLE - NOUVELLE ÉDITION - JAPON

+ 14 ans — 90 minutes — 2 à 4 joueurs

Le Japon s'ouvre au commerce international, dont vous souhaitez être un des leaders. Vous placez stratégiquement vos assistants pour vous déplacer facilement dans les rues de la ville, récolter des ressources, apprendre de nouvelles technologies, construire des magasins... Et surtout, commercer à l'international !

 Synapses Games  
 Hisashi Hayashi  
 The Creative Studio



## HUMANITY

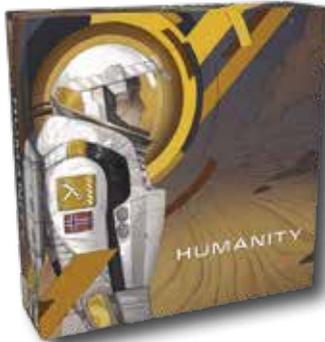
### UNE EXPÉRIENCE RÉUSSIE !

PLACEMENT DE TUILES - GESTION DE RESSOURCES - ESPACE

+ 14 ans — 90 minutes — 2 à 4 joueurs

Dans quelques dizaines d'années, les humains réaliseront des expériences scientifiques sur d'autres planètes. À l'aide de vos astronautes, vous déblayez le terrain pour installer des modules qui fournissent des ressources permettant d'acquérir de nouveaux modules. Réalisez également des expériences et des missions...

 Bombyx  
 Yoann Levet  
 F. Augis, P. Chadeisson,  
P. Lazarevic, R. Paul



## MARRAKESH

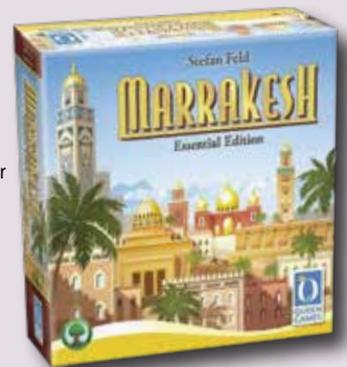
### KESHIS QU'EST-CE ?

PISTE - AMÉLIORATION - RESSOURCES

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

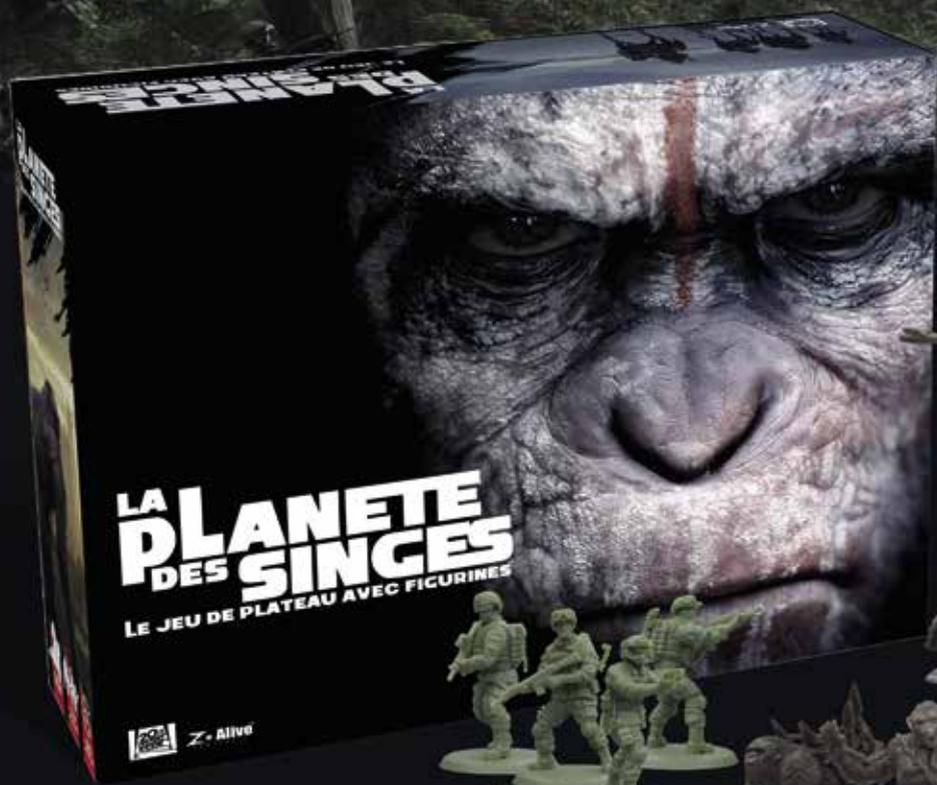
Dans ce jeu les Keshis sont des pions en bois importants car vous en jouez trois par tour pour placer vos trois assistants. Tous les Keshis sont ensuite lancés dans une tour, dont certains ressortent, pour améliorer les actions des joueurs. Les actions des assistants sont ensuite effectuées : monter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

 Queen Games  
 Stefan Feld  
 Franz Vohwinkel  
Patricia Limberger



# LA PLANÈTE DES SINGES

LE JEU DE PLATEAU AVEC FIGURINES



Figurine promotionnelle de César peinte gratuite en s'inscrivant sur la page Gamefound\* :



**JE N'AI PAS COMMENCÉ  
CETTE GUERRE...**

**Z-Alive**  
BY WETA

BIENTÔT SUR  
**gamefound**

**20th  
CENTURY  
STUDIOS**

Visuels en cours d'approbation - \* Figurine et carte de César offerte à tous les futurs acheteurs d'une boîte de jeu La Planète des Singes - Le Jeu de Plateau avec Figurines à condition de s'inscrire sur la page Gamefound pour suivre l'actualité du jeu avant le lancement de la campagne participative.

©Disney



## LA PLANÈTE DES SINGES SOYEZ MALIN COMME UN SINGE !

FIGURINES - COOPÉRATIF - CROWDFUNDING

+ 14 ans — 90 minutes — 1 à 4 joueurs

La lutte est dure ! Vous jouez les singes, tandis qu'une I.A. dirige les humains. Vous choisissez un scénario : installez le plateau, les arbres, les figurines, découvrez l'objectif... Vos singes sont peu armés, mais ils grimpent aux arbres pour anticiper les actions ennemies et sonner l'alarme... César accourt !

 Z or Alive  
 Laurent Vincent  
 A. Dybowski,  
J. Studzinski, J. Park,  
V. Kovacs,  
N. Schroeder,  
J. Jones, N. West,  
A. Sims, I. Moura,  
M. Haddad, N. Gatto

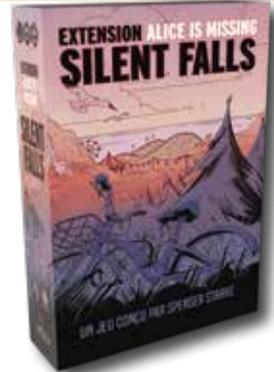
## ALICE IS MISSING: SILENT FALLS RETOUR EN PLEIN MYSTÈRE

SUSPENSE - ENQUÊTE - IMAGINATION

+ 16 ans — 2/3 heures — 3 à 5 joueurs

Première extension du jeu de rôle « one shot » Alice is Missing, Silent Falls vous propose de poursuivre votre enquête sur la disparition de votre copine Alice à l'aide de nouveaux personnages, indices, lieux et suspects. Mais, ne traînez pas! Vous n'avez que 90 minutes pour résoudre le mystère en communiquant uniquement par textos avec vos partenaires. Original et immersif.

 Origames  
 Spencer Starke  
 Julianne Gripp et  
Caleb Cleveland



## BRUXELLES 1893 : BELLE ÉPOQUE SOYEZ L'ARCHITECTE DE VOTRE VICTOIRE !

GESTION - POSE D'OUVRIER - ART NOUVEAU

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

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

 Geek Attitude Games  
 Étienne Espreman  
 Ammo Dastarac



## CLANK ! CATACOMBES COURAGEUX... OU INCONSCIENT ?

DECK BUILDING - PRISE DE RISQUE - NOUVEAU CLANK !

+ 14 ans — 60 minutes — 2 à 4 joueurs

En tant qu'aventurier professionnel, vous avez l'habitude d'entrer dans un donjon, d'échapper (ou pas!) au dragon et de ressortir riche ! Vous retrouvez le plaisir du Clank! de base avec les mêmes règles, symboles et objectifs, mais... vous révélez la catacombe en avançant : chaque partie en crée une nouvelle !

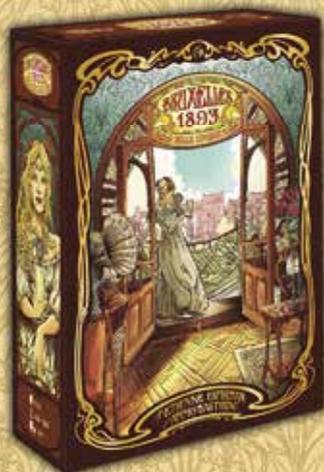
 Origames  
 Paul Dennen  
 N. Storm, C. Brooks,  
A. Burrell, D. Taylor (II)



Batissez le Bruxelles de l'Art Nouveau avec



Le jeu de plateau



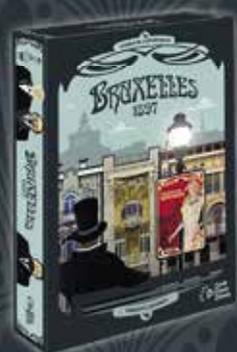
2-5

45'-120'

14+

BRUXELLES  
1897

Le jeu de cartes



2-4

45'-60'

10+

Geek  
Attitude  
Games

[www.geekattitudegames.com](http://www.geekattitudegames.com)

Geek Attitude Games Officiel

@geekattitudegames

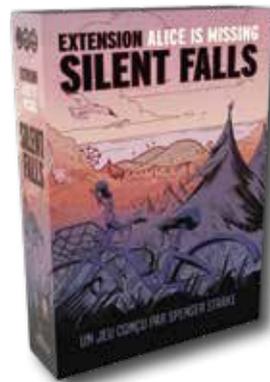
## ALICE IS MISSING : SILENT FALLS RETOUR EN PLEIN MYSTERE

SUSPENSE - ENQUÊTE - IMAGINATION

16+ ans - 2-3 heures - 3 à 5 joueurs

Première extension du jeu de rôle « one shot » Alice is Missing, Silent Falls relance l'enquête sur la disparition de votre copine Alice à l'aide de nouveaux personnages, indices, lieux et suspects. Ne traînez pas! Vous n'avez que 90 minutes pour réussir en communiquant uniquement par textos avec vos partenaires. Original et immersif.

Origames  
Spencer Starke  
Julianne Griep et  
Caleb Cleveland



## LES AGENTS DE DUNE : BOITE DE CAMPAGNE INTRIGUES AU SOLEIL D'ARRAKIS

EPOPEE - PSYCHOLOGIE - SCIENCE-FICTION

14+ ans - 2-3 heures - 3 à 5 joueurs

Arkane Asylum  
Mari Tokuda, Rachael Cruz, Peter Wright et Andrew Peregrine  
LiXin Yin, Mihail Spil-Hautfer, etc.

La mission : gérer la précieuse Épice convoitée par tous. La question : en sortirez-vous vivant ? Présenté en boîte, ce « décor de campagne » invite à découvrir – en jouant immédiatement – les mystères de la planète des sables, ainsi que les règles de base du jeu de rôle Dune, Aventures dans l'Impérium. Une porte d'entrée sur l'infini.

## FALLOUT 95 : KIT D'INITIATION PAS DE RÉPIT DANS LES TERRES DÉSOLÉES

POST-APO - HUMOUR NOIR - DYSTOPIE

14+ ans - 2-3 heures - 3 à 5 joueurs

Arkane Asylum  
Nathan Dowdell, Sam Webb, etc..  
Michael E. Cross, Tom Hutchings et Stéphanie Toro

Que vous soyez fan du jeu vidéo ou de la série TV, avec ce Kit vous prolongerez l'aventure en vous initiant aux règles du jeu de rôle

Fallout 95. Fondées sur un Système 2D20 réputé, ces règles simples et efficaces vous permettront de jouer deux scénarios dans les Terres Désolées, fournis dans la boîte. Bienvenue dans l'Abri 95 !



## FADING SUNS RAVIVEZ LES ETOILES !

SPACE OPERA - FANTASY - LÉGENDAIRE

14+ ans - 2-3 heures - 3 à 5 joueurs

Paru la première fois en 1996 aux Etats Unis, Fading Suns est un jeu de rôle de SF baroque qui nous revient avec un système actualisé d20. Les Guides du Joueur, du Maître et de l'Univers, déjà disponibles, vous transporteront au 6ème millénaire, dans un univers où nobles guerriers et prêtres illuminés côtoient vaisseaux spatiaux et cyborgs.

Black Book Editions



## SHAAN WORLD - CHRYSALIS DANS LE MONDE DE SHAAN, VOS RÊVES SONT SANS LIMITE

PLANET OPERA - FANTASY - ONIRIQUE

14+ ans - 2-3 heures - 1 à 5 joueurs

Chrysalis est un jeu de rôle révolutionnaire qui se pratique avec ou sans MJ, et même en solo. Grâce à un « générateur de campagne » intuitif, vous vous concentrez uniquement sur l'essentiel : l'exploration d'une planète fabuleuse, riche en mystères et en merveilles. Téléchargez le Kit de Découverte gratuit sur [shaan-world.com](http://shaan-world.com).

Origames  
Igor Polouchine et Julien Bès  
Semyon Proskuryakov,  
Sviatoslav Gerasymchuk,  
Matthieu Rebuffat, etc.

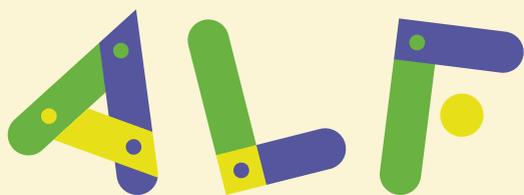
## LE SAVIEZ-VOUS ?



En 2022, un village de France, Bertric-Burée en Dordogne (24), a inauguré la nouvelle et seule ruelle Gary Gygax (le créateur de Donjons et Dragons) de France ! Sur la photo de gauche : Xavier Berry, la personne qui a rendu cela possible. Il est un grand amateur de jeux de rôle, a lancé un festival de JdR dans son village de Dordogne et a réussi à convaincre la municipalité de donner à la ruelle où il vit le nom du "père" de Donjons & Dragons en France. Qu'attendez-vous pour contacter votre mairie ?!!...



# Et si on allait à la *ludothèque* ?



Association  
des Ludothèques  
Françaises

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



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

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

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

## Les bonnes raisons d'aller en ludothèque

Pour le parent joueur, la ludothèque présente un intérêt évident : on peut laisser son enfant jouer à l'épicerie ou aux Playmobils tout en lisant les règles du dernier Cathala, voire en entamant un début de partie avec un autre parent, en espérant que les ludothécaires ne diront rien. Du point de vue de l'enfant de parent joueur, l'intérêt est encore plus flagrant.

Il ou elle pourra profiter du fait que le parent a trouvé des petits camarades pour jouer à des jeux de son âge, sans qu'on

*Les ludothécaires  
aiment les défis*



Accueil à la ludothèque

Photo Remi Arbeau



Une partie de Maître Renard



Animation en extérieur, LudoPlanète

essaie de lui apprendre les règles de *Terraforming Mars* à deux ans et demi.

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

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

### Promouvoir les cultures ludiques

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

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



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

l'ALF et rassemble plusieurs dizaines de milliers de participants autour des ludothèques de tout le territoire.

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

Enfin, certaines ludothèques portent des actions mettant en avant le travail des auteur.es et des illustrateur.trices. Le festival CreaGames, porté par le Centre Ludique de Boulogne-Billancourt, est ainsi l'un de plus anciens et des plus fameux concours de création de jeu. Plus récemment, le festival Ludissime, organisé en

partenariat avec le Musée de la Carte à jouer d'Issy-les-Moulineaux, s'est développé avec l'objectif de promouvoir le processus de création en invitant des professionnel.les et en réalisant des expositions.

### Trouver sa ludothèque

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

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

Article réalisé en partenariat avec l'ALF



Antonin Boccara est un auteur de plus de 20 jeux édités dont *Fiesta de los Muertos*, *Focus* ou *Mysterium Kids* pour lequel il a reçu le prestigieux **Spiel des Jahres** mais aussi *Mon Puzzle Aventure* qui a reçu l'**As d'Or Enfant** à Cannes cette année.

- 1) Chat : Chapitre (Chat-Pitre), Entrechat (Entre-Chat), Chavirer (Chat-Virer)
- 2) Vent : Solvant (Sol-Vent), Vandale (Vent-Dalle), Couvent (Cou-Vent)
- 3) Jeux : Rageux (Rat-Jeux), Gelé (Jeux-lait), Jeudi (Jeux-Dis)
- 4) Mine : Domine (Dos-Mine), Minéraux (Mine-Héros), Vermine (Vers-Mine)
- 5) Riz : Céleris (Sel-Riz), Ricochet (Ri-Cocher), Rivalise (Riz-Valise)
- 6) Or : Ordonne (Or-Donne), Trésor (Treize-Or), Orange (Or-Ange)
- 7) Nez : Bonnet (Beau-Nez), Négoce (Nez-Gosse), Confiné (Confit-Nez)
- 8) Vert : Verveine (Vert-Veine), Vertu (Vert-Tu), Calvaire (Cale-Vert)
- 9) Père : Vipère (Vie-Père), Persévère (Père-Sévère), Perdant (Père-Dent)
- 10) Fée : Coiffé (Quoi-Fée), Débriefeur (Débris-Fée), Faisceau (Fée-Sot)
- 11) Ville : Village (Ville-Age), Civil (Scie-Ville), Vilain (Ville-Huns)
- 12) Temps : Habitant (Habit-Temps), Tanguer (Temps-Guai), Tendance (Temps-Danse)
- 13) Nid : Arménie (Armée-Nid), Niveau (Nid-Veau), Génie (Jet-Nid)
- 14) Feu : Fenêtre (Feu-Naître), Pot-au-feu (Poteau-Feu), Feutraït (Feu-Traït)
- 15) Mer : Éphémère (Effet-Mer), Mercure (Mer-Cure), Merveille (Mer-Veille)

Passez demander **Akiltour** dans votre meilleure boutique de jeux ! Merci à nos partenaires distributeurs en boutiques : Atalia et Neoludis. Merci à l'Association des Ludothèques de France pour sa distribution numérique du mag !



**akiltour !?** est un magazine édité par la société Avanti • 4, rue Jules Dumien 75020 Paris • Directeur de la publication : Vincent Vandelli • Comité de rédaction : Vincent Vandelli, Jean-Michel Auzias, Monsieur Guillaume • Rédacteur en chef : Monsieur Guillaume • Secrétaire de rédaction : Jean-Michel et Delphine Auzias • Conception graphique et maquette : Hervé Loiselet • Relecture APOL

**Ont participé à ce numéro :** Monsieur Guillaume, Jean-Michel Auzias, Delphine Auzias, Jean Balczesak, Lia-Sabine Laverrière, Olivier Boisard et Antonin Mérieux.

**Merci tout spécialement :** À nos invités : Maëva Da Silva, Antonin Boccara, Jean François de Link et Monsieur Guillaume !

**Remerciements à nos partenaires distributeurs :** Antonin Merieux, pour l'ALF - Association Ludothèques

Française, Arnaud Bourez pour Neoludis, Cesare Mainardi d'Atalia, Catherine Watine de l'Adresse du Jeu pour l'R de Jeux, Géraud Brugière pour Orléans Joue, Etienne Delorme pour le FLIP et les équipes de Japan Expo, de tous les festivals qui nous distribuent cet été !

**Crédits photos :** Florian Belmonte, Martin Vidberg, R de Jeux, Orléans Joue, Ludosphère/Vichy, Rodolphe Gilbert. Les photos et les visuels appartiennent à leurs auteurs et ne peuvent être utilisés sans leur accord. •

Dépôt légal et ISSN en cours, BNF identifiant éditeur 00047845 BNF • Impression : SIB

Communication, partenariats, publicité : Vincent Vandelli, [vincent.vandelli@gmail.com](mailto:vincent.vandelli@gmail.com), 06 10 28 24 43

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



**Attention :** Aucun meeples n'a été blessé ou maltraité pour ces 120 chroniques de jeux ! Et plus sérieusement, seuls les annonceurs du secteur du jeu sont autorisés à publiciter dans ce magazine qui est financé par leurs soutiens pour continuer à encourager le développement du secteur des jeux de société.

Festival  
de Rôles  
de Jeux

# 50 ans de jeux de rôle

SENLIS (60) 20-22 septembre 2024

- ▶ Salon
- ▶ Exposition
- ▶ Jeux
- ▶ Conférences

[www.festival-jdr-senlis.fr](http://www.festival-jdr-senlis.fr)



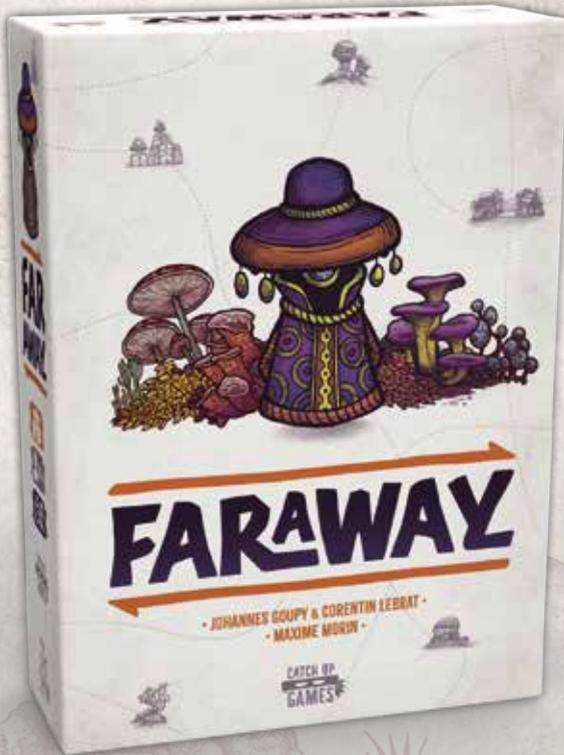
# FARAWAY

« UN IMMENSE JEU »

@PENLOPEGAMING

« RAPIDE ET ADDICTIF »

@ESCHRONQUESDESMEEPLES



PARTEZ À LA DÉCOUVERTE  
DU DERNIER AS D'OR INITIÉ



UN JEU DE JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT  
ILLUSTRATIONS : MAXIME MORIN