

numéro 7
automne 2024

akiLtour!?

LE GRATUIT DU MONDE DU JEU

FESTIVAL
DES JEUX
DE VICHY

Vichy : c'est déjà Noël !

Toutes les infos
pour le Festival
des Jeux de Vichy !
& le plan en
pages centrales



Les jeux qui font l'actu ! 143 jeux chroniqués

La liste des jeux
page 8 !



Jouez avec la grande
enquête du Festival
de Vichy, par Antonin
Boccara, page 44



Un artiste
de talent :
Pierre-Yves
Gallard,
page 62

Concert Avant-Première
Palais des Congrès de Vichy

Samedi 21 septembre à 17h00



En tournée dans toute la France dès le **04 octobre**
Distribué par Blackrock Games

édito - sommaire



Et si nous essayions de faire changer les choses en cette rentrée 2024 ?

Mettre une boîte de votre jeu de société favori à la place d'un cahier de maths ou de géo dans le cartable des bambins ? Non !... Enfin, pourquoi pas ?... Mais surtout, accompagner les transformations de plus en plus visibles du Monde du jeu par des comportements plus responsables : jouer aux jeux de nos ludothèques plus de cinq fois chacun au moins, ne pas pousser les auteurs et les éditeurs à « sur créer » et « sur éditer » tout en réduisant le développement pour augmenter (ou même maintenir) la cadence des nouveautés... sans parler des « influenceurs »... afin de ne pas transformer le jeu, objet culturel, en bien de « surconsommation ». Pas facile, n'est-il pas ?

Le numéro d'Akiltour que vous tenez entre les mains vous permettra de jouer le jeu pour cet automne ludique en retrouvant l'ALF d'un côté, les tapis de jeux et autres bijoux ludiques de l'autre. Et surtout, le festival de Vichy, incontournable en cette rentrée, ainsi que l'artiste de son affiche, Pierre-Yves Gallard. Découvrez également le GBL et sa remise des prix organisée pendant ce même festival. Enfin, bien sûr, les jeux qui y seront présentés, ceux de l'été, pas si lointain, et ceux de la fin d'année, tout aussi proches. Ils seront également à OctoGônes du 18 au 20 octobre à Lyon... Et que ce soit Vichy ou OctoGônes, j'aurai la joie de vous y retrouver ! Alors... À nous de jouer !

Monsieur Guillaume

akiltour!?

LE GRATUIT DU MONDE DU JEU

Média partenaire officiel
du Festival des jeux de Vichy



et de la
Convention du Jeu
et de l'imaginaire

niouzes

- 10 Petits joueurs
 - 20 Jeux pour tous
 - 48 Jeux d'ambiance
 - 64 Connaisseurs
 - 75 Jeux d'histoire
 - 78 Jeux de rôle
- le plan !**
- 42 Pages centrales, pour s'y retrouver

jouez !

- 44 Grande enquête du Festival de Vichy : un jeu d'Antonin Boccara

la liste

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

rencontrez

- 4 Vichy, histoire d'un festival !
- 62 Un artiste de talent : Pierre-Yves Gallard

découvrez

- 18 Le Groupement des Boutiques Ludiques et son équipe
- 80 La sélection des ludothécaires
- 60 Page shopping, pour agrémenter votre ludothèque

Merci à nos partenaires distributeurs



**GRAND PRIX
DU JEU DE
VICHY 2024**
Votez pour vos
jeux préférés !
Et gagnez
des jeux
en pagaille :-)



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



Histoire d'un festival en culotte courte

Nous sommes en 2016, la cellule « Jeux » de Vichy Destinations cherche à créer un événement ludique pour prolonger la saison estivale, la ville étant déjà renommée au niveau du Scrabble, du Bridge et du Tarot.

Vichy, par son histoire, ses nombreux hôtels, son architecture riche et variée, ses parcs en plein centre-ville, et sa situation en plein cœur de la France est une destination idéale pour venir partager un week-end en famille ou entre amis autour de ses passions.

L'engouement et le succès pour ces pratiques ludiques conduisent l'équipe d'organisation à s'intéresser au potentiel des jeux de société, en plein essor en France. Pour construire le format de son futur événement, les membres de l'organisation s'entourent de divers acteurs ludiques locaux.

Par la position géographique de Vichy, le contact s'établit rapidement avec Yoann Laurent, co-fondateur de Blackrock dont le

siège est à Romagnat, à une heure de route de là. En professionnel expérimenté, il lui est alors aisé d'expliquer combien l'année ludique est rythmée par les festivals comme autant de points de rencontre avec le public francophone. Bien sûr, il y a le renommé festival international des jeux de Cannes en début d'année (FIJ), Paris est

Ludique (PeL) et le Festival Ludique International de Parthenay (FLIP) en milieu d'année, avant d'arriver ensuite au grand salon d'Essen, en Allemagne et en octobre.

Force est de constater que, de par la montée en professionnalisation du secteur, des moments de rencontres plus formels entre profes-

sionnels sont nécessaires et demandés.

D'où l'opportunité de proposer, dès le départ, et en plus d'un festival de jeu de société classique où le public peut venir découvrir et jouer aux catalogues présentés par les éditeurs, un salon professionnel avec un espace réservé pour que les professionnels, éditeurs, distributeurs...

Nouveauté de l'année, certains jeux seront disponibles à l'achat en avant première et en exclusivité.

La première édition du Festival des Jeux de Vichy voit le jour en septembre 2018. Elle accueille 6 000 visiteurs dans sa partie grand public le temps d'un week-end, un beau lancement. Pour sa partie professionnelle, une quarantaine de boutiques et une douzaine de distributeurs répondent présents la première année.

Satisfaits de cette première édition, les professionnels du jeu, tels que Blackrock Games, Gigamic, Iello, Atalia, Haba, Néoludis ou encore Cocktail Games par exemple, se fidélisent à l'évènement et le bouche-à-oreille fonctionne : ils seront de plus en plus nombreux à se déplacer. Il faut dire que la pandémie n'a pas freiné ce rendez-vous puisqu'aucune édition n'a dû être annulée. Cela a également contribué à le renforcer.

Le Festival des Jeux de Vichy est un festival où il fait bon jouer, n'est-ce pas ?

Les ludicaires sont aussi de la partie, puisque l'organisation du festival de Vichy travaille également avec le Groupement des Boutiques Ludiques (GBL). L'occasion était toute trouvée pour que le GBL profite du festival



des jeux de société de Vichy pour remettre ses prix ludiques qui soulignent différents pans du travail éditorial : le prix de l'auteur-e, mais également le prix du travail d'illustration et le prix du travail éditorial !

Le tout dans un cadre unique, au cœur du Parc des Sources, le Palais des Congrès de Vichy, joyau du patrimoine architectural de la ville avec ses grandes salles aux hauts plafonds boisés et décorés, lumineux, donnant un cachet bien particulier à l'événement. Il est constitué de l'ancien Grand Casino (qui devient Palais des Congrès en 1995) et de l'Opéra modernisés par Jean Guilhem de Castelbajac. Le bâtiment original (Casino-Théâtre) réalisé par l'architecte Charles Badger en 1865, à la demande de Napoléon III, réunissait une salle de bal, un théâtre, des salons de jeux (déjà) et de plaisance.

Le succès étant au rendez-vous, le festival de Vichy, face à cette affluence grandissante, décide alors de proposer deux

dates, deux week-ends distincts et qui se suivent : un week-end pour les professionnels d'une part et un week-end pour le public. Fort de ses succès, il revient en 2024 avec toujours plus de nouveautés.

Une affiche flambant neuve

Réalisé par l'origamiste Pierre-Yves Gallard, lauréat avec son collègue Lucien Derainne du Prix GBL 2024 dans la catégorie Travail d'illustration pour le jeu *Sea Salt & Paper* édité par Bombyx.

L'affiche représente la végétation mais aussi le patrimoine architectural de la ville de Vichy via la représentation stylisée de la marquise du Palais des Congrès où se déroule le festival. Le joker représente quant à lui le jeu et en interagissant avec le meeples, symbole du Festival et du joueur, qui illustre la projection du joueur dans le monde du jeu.

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

Au cœur des salons du Palais, cet événement incontournable de la rentrée pour les acteurs ludiques, regroupe dans une ambiance conviviale et à taille humaine, 61 exposants et plus de 1400 professionnels qui se rencontrent pendant 3 jours. Les professionnels y découvrent les nouveautés et les sorties futures afin d'être à même d'informer au mieux le public tout au long de l'année, qu'ils soient boutiques, ludothèques, associations ou médias. Le festival propose également un espace de rencontre auteur-éditeur, ainsi que des conférences sur le milieu ludique. Un véritable événement professionnel de veille et de formation.

Cette année encore le GBL et l'ALF feront leurs remises de prix, et une soirée After, cocktail dinatoire au Palais de Lac de Vichy, sera proposée aux professionnels dans une ambiance conviviale et animée.

Côté public, accompagnés par des animateurs, les festivaliers peuvent non seulement s'asseoir à une table de jeu mais aussi s'initier aux jeux de rôle, parti-





ciper à des escape games, des jeux extérieurs... Trois salles thématiques reprennent les principes de célèbres jeux d'enquête : Micro Macro, Sous Scellés et La Clef.

Un espace animation vous proposera aussi des défis contre les créateurs de TTMC, l'habituelle finale de Vélonimo ou découvrir le nouveau jeu du studio Stratosphère.

Les prototypes sont bien présents dans ce festival public, afin que les joueurs et joueuses découvrent les futures sorties et fassent leurs retours aux auteurs et autrices, devenant ainsi eux aussi acteur-ices du futur du jeu !

Le programme d'animations et de tournois rythme de façon dense les deux jours, le quizz fait son retour avec une nouvelle formule et une séance en plus, et un blind test vous attend également. Environ 200 jeux, dont des sorties en exclusivité, sont en accès libre et gratuit. Pour la première fois sur le Festival, certains jeux seront disponibles à l'achat en avant-première et en exclusivité.

Nouveauté cette année, le festival vous propose un escape game immersif avec des énigmes à résoudre tout en visitant la ville (n'oubliez pas de lever les yeux, pour ne rien rater des nombreux charmes qu'offrent les rues de Vichy), mais aussi un laser game extérieur dans le parc ainsi qu'un stand de maquillage pour les petits et les grands ! Le festival investit aussi un



**Plus de 10 000 festivalier-es
et 1 400 professionnel-les,
50 distributeurs, 300 boutiques**

tout nouvel espace, autour du kiosque du fer à cheval, avec des jeux géants, un mur interactif et un foodcourt qui vous proposera des pauses sucrées et salées.

Les enfants ne sont pas oubliés et ont leur espace dédié et animé.

Enfin une soirée Off, le samedi soir vous permettra de jouer jusqu'à une heure du matin à des jeux réservés aux initiés, à des jeux de rôles, ainsi qu'à une soirée spéciale TTMC sous les lustres d'époque de l'auditorium Eugénie.

Pour cette septième édition, sont attendus une nouvelle fois plus de 10 000 festivalier-es et 1400 professionnel-les, 50 distributeurs, 300 boutiques...

Dont les retours, besoins et envies seront pris en compte par l'équipe d'organisation pour se lancer ensuite dans la préparation de la future édition.

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

**Laser Game, jeu de rôle, quizz
ou tournois : retrouvez tout
le programme du festival.**



Faites vos jeux



JEU	ÉDITEUR	PAGE	À VOIR	À JOUER	ACHETER
Festival	Scorpion Masqué	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Héroïnes : les Bretonnes	A&G éditions	34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hortis Automne	Origames	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
King of Tokyo : Duel	Iello	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kitsu	Grre Games	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kyoto no Neko	Matagot	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La Habana	Igari	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le Seigneur des Anneaux : Duel pour la Terre du Milieu	Repos Production	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les Architectes d'Amytis	La Boite de Jeu	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Message Obscur	Goupille	40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Moving Day	Piatnik	36	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mycélium	Sofa édition	36	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mystria	Débâcle Jeux	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nains	Grre Games	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Niwashi	Arkham Society	34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Odin	Helvetiq	23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ollo familial	Ollo le jeu	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Onyx	Blue Cocker	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Quoridor Pac Man	Gigamic	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Redac' Chef	Lucky Duck Games	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Refuge	Bombyx	34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rok, passe-partout	Smartgames	36	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sierra	Blam!	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strato	Helvetiq	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Superstore 3000	Space Cowboys	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sur les traces de Marie Curie	Sorry We Are French	23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Symphonimo	Studio Stratosphères	40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Takenokolor	Bombyx, Matagot	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tangram City	Atalia	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Umbrella	Lumberjack Studio	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Urbion	Impatience	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xok	Helvetiq	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yaxha	Helvetiq	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AMBIANCE					
Backstories : les noces d'émeraude	La Boite de Jeu	52	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cabanga	Gigamic	53	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crack'Word	Yaqua	50	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

JEU	ÉDITEUR	PAGE	À VOIR	À JOUER	ACHETER
PETITS JOUEURS					
3 P'tits chats	Jeux FK	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alice au pays des merveilles	Granna	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Animots	Space Cow	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Apprenons l'heure	Tactic	14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Défi nature	Bioviva	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Draky	Rouge Neige Editions	14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Et puis voilà !	Origames, Space Cow	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flamme Rouge BMX	Gigamic - Lautapelit	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le bingo des toutous	Ecole des loisirs	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Little Select	Djeco	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Loup Garou Junior	Ravensburger	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ma première aventure : Au cœur de la jungle	Gameflow	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manoir Magique	Multivers	14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
New Cobra	Bananagrams	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Opération Noisettes	Auzou	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tengu	Bankiitiz éditions	13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Toc Chocotte	Merte Edition	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
POUR TOUS					
Al	Explor8	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Alpina	Helvetiq	40	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Altered	Equinox	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aube	Bombyx	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Babylon	Geek Attitudes Games	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Behind	Kyf Editions	38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Biathlon Crystal Globe	Sweet November, Multivers	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Calçada	Piatnik	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charge & Sparks	Musoka Studio	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Château Combo	Catch Up Games	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chronicles of Lighth	Ravensburger	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Chute Libre	Smartgames	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Citées Royales	Origames	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cities	Iello	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cians and Glory	Hutch!	34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Deductio	Brain Games	36	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dorffromantik Duel	Gigamic	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fairy Ring	Repos Production	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



FESTIVAL DES JEUX DE VICHY



ACHETER	A JOUER	PAGE	ÉDITEUR	JEU	ACHETER	A JOUER	PAGE
			CONNAISSEURS				
		64	Bombyx	Abyss De Profundis			
		71	Borderline éditions	Apex			
		66	Jester Games	Barbarian Kingdoms			
		74	SBG éditions	Battle Mage			
		68	Geek Attitude Games	Bruxelles			
		71	Sweet November	Cicéron			
		66	Origames	Clank Catacombes			
		68	Studio H	Cyclades			
		65	CMYK	Daybreak			
		68	Scorpion masqué	Dead Cells			
		68	Nut's Publishing	Diluvium			
		70	Independence Play	Heroik			
		70	Sylex	Kanal			
		74	Sweet Games	Karman Swap			
		65	Z or Alive	La Planète des Singes			
		70	Je t'aime édition	Le Village aux 5 Dragons			
		70	Don't Panic Games	Let's go Japan			
		66	Sit Down!	Open Saison			
		74	Lutra Games	Otterwood			
		66	Super Meeple	Pirates of Maracaibo			
		71	Huch!	Raja the card game			
		71	Ludically	Rise & Fall			
		65	Funforge	Runemaster			
		65	Sorry We Are French	Shackleton Base - a Journey to the Moon			
		64	PlixiGames	Windmill Valley			
			JEUX D'HISTOIRE				
		76	Jester	Barbarian Kingdoms			
		77	Serious Historical Games	Maigrignan 1515: la chevauchée de François 1 ^{er} en Italie			
		76	Asteroid Games	Paris 1919			
		77	Nuts ! Publishing	Port Arthur			
		77	Nuts ! Publishing	Saigon 75			
		76	Nuts ! Publishing	The Hunt			
			JEUX DE RÔLE				
		78	Arkham Asylum	Blade Runner : Kit de démarrage			
		78	Black Book Editions	Chroniques Oubliées Fantasy 2e édition			
		78	Black Book Editions	La Quête Des Félines du Temps			

ACHETER	A JOUER	PAGE	ÉDITEUR	JEU	ACHETER	A JOUER	PAGE
		52	Igiari	Danuma			
		50	Onk Games	Dro Polter			
		51	Captain Games	Duck and Cover			
		56	The Flying Games	Ekko			
		56	La Cape Noire	Enquêtes de Pauch			
		52	Play Monster Games	Fast Blast			
		47	Huch - Atalia	Fruit Cup			
		52	Iello	Guilty Monaco 1955			
		57	Jeux Opla	In Extremis			
		57	Rebel Studio	Klink			
		46	Borderline éditions	Kluster Duo			
		54	Débaële Jeux	Krach 29			
		56	Société Bôg	La suite infernale			
		57	Don't Panic Games	Lâche pas la savonnette : couloir de la mort			
		50	Old Chap Games	Linq			
		57	Iello	Luz			
		54	Sit Down !	Mag'c Maze Tower			
		53	Tiki éditions	Mega Jackpot			
		58	Subverti	Mixart			
		48	Helvetiq	Ninjan			
		56	Génépi Editions	Piffo France			
		54	Ludonaute	Pop Com			
		48	Blue Orange	Presse Patate			
		48	Blackrok	Prey/Another Day			
		50	Débaële Jeux	Profler			
		51	Helvetiq	Qui Mime me Suive			
		51	Brain Games	Quizwiz			
		47	Studio H	Rafjack			
		47	Coco Cherry	Rien à Cacher			
		47	Catch Up Games	Rivages			
		53	Blue Orange	Shadow House Mascarade			
		53	Wilson Jeux	Smart 10 famille			
		48	ATM Gaming	Speed Bac			
		51	Origames	Stick & Stack			
		54	Iello	Time Bomb Undercover			
		58	Blue Orange	Traître Mot			
		46	Sweet Games	Va mourir sur Mars			
		58	Don't Panic Games	Wija			



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

ET PUIS VOILÀ !

IL ÉTAIT UNE FOIS LE JEU...

DÉPLACEMENT - HISTOIRE - IMAGINATION

+ 5 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Déplacez votre bateau d'île en île pour ramener les éléments d'une belle histoire : les îles carrées indiquent des lieux, les îles rondes des animaux, les triangulaires des objets... Lorsque votre voyage se termine et que votre livre est complet, racontez votre histoire à tous les joueurs avec les éléments ramassés !



Space Cow - Origames
Maxime Rambourg, Théo Riviere, Elodie Clément
Jules Dubost



3 P'TITS CHATS

CHAT... CHAPEAU DE PAILLE !

COLLECTION - ÉVOLUTIF - CHATS

5 à 12 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs

Posez trois chats identiques pour gagner la partie ! Ce premier niveau de jeu peut même ce jouer à partir de trois ans : il suffit de piocher un chat et de le garder uniquement s'il est identique à son chat de départ. Les cartes actions s'ajoutent avec l'âge et la demande de l'enfant pour faire évoluer le jeu avec lui !

Jeux FK
Isabelle Lasalle
Camille Ollagnier






ANIMOTS

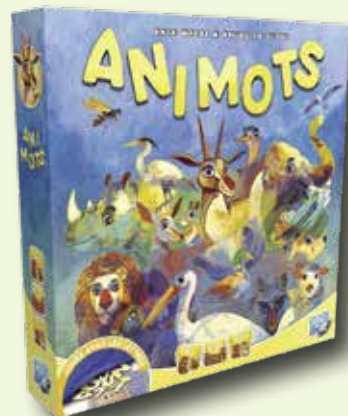
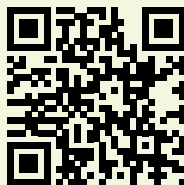
PLONGEZ DANS L'ALPHABET !

TACTILE - LETTRE - COOPÉRATIF

+ 6 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs

Les animaux se sont tellement lavés, qu'ils ont perdu leurs noms au fond du lac ! Plongez votre main dans le lac/sac pour reconnaître au toucher une lettre de votre animal. Si vous ramenez toutes les lettres de son nom, ou devinez le nom de l'animal d'un coéquipier, l'équipe gagne des étoiles.

 Spacecow
 Anja Wrede et Bruno Faidutti
 Weberson Santiago



LITTLE SELECT

LE TRI DES ANIMAUX

TRI - COULEUR - ANIMAUX

+ 2 ans — 5 minutes — 2 à 4 joueurs

Vous aidez vos animaux qui souhaitent rejoindre leur copain : si vous piochez un chat, tous vos chats partent pour le rejoindre. Lorsque vous piochez une tuile rouge, tous vos animaux rouges s'en vont la rejoindre. Le premier joueur qui n'a plus d'animal gagne la partie !

 Djeco
 Babayaga
 Nathalie Choux




OPÉRATION NOISETTES

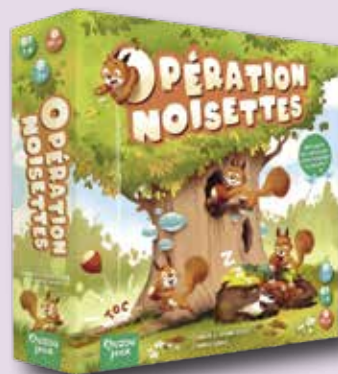
À GRIGNOTER SANS MODÉRATION

COOPÉRATIF - HABILITÉ - NATURE

+ 3 ans — 10 minutes — 1 à 4 joueurs

Vous incarnez des écureuils dont les noisettes sont stockées dans votre arbre, bien à l'abri pour passer l'hiver. Mais la belette vous les a volées avant de s'endormir ! Sans faire de bruit, ni faire tomber de noisette, récupérez-les et rangez-les dans votre arbre. Attention à ne pas réveiller la belette !

 Auzou
 Émilie et Jérôme Soleil
 Marko Renko






LE BINGO DES TOUTOUS

DES DOUDOUS POUR LE DODO

PIOCHE - OBSERVATION - LIVRE JEUNESSE

+ 5 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs

Les jetons *Toutous* sont réveillés au recto et endormis au verso. Vous piochez un jeton au hasard : posez-le endormi dans son lit. Si le lit est déjà occupé, placez-le réveillé dans le coin lecture. Des jetons *Popov* réveillent des *Toutous* endormis car il ronfle très fort, mais vous les rendormez avec des jetons *Doudous* !

 l'école des loisirs / PlayBac
 Dorothée De Monfreid
 Dorothée De Monfreid



ALICE AU PAYS DES MERVEILLES UN GRAND JEU DANS UNE PETITE BOÎTE




PARCOURS - COMPTEUR - CONTE

+ 6 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Les gâteaux du pays des merveilles sont délicieux, gagnez-en plus que les autres !

Vous choisissez une carte pour avancer de la valeur indiquée : évitez de tomber dans le terrier du lapin et essayez de rencontrer le chapelier !

Chaque figurine existe en grand et en petit, car vous changez souvent de taille !

 Granna
 Martino Chiacchiera,
Remo Conzadori
 Maciej Szymanowicz



DÉFIS NATURE PROTECT PROTÉGEZ VOS ANIMAUX !

CARTES À COLLECTIONNER - BIODIVERSITÉ - PÉDAGOGIE

+ 7 ans — 15 minutes — 2+ joueurs

Choisissez un thème : poids, longévité, gestation... et jouez chacun un animal. L'animal avec la plus grande

valeur dans le thème est protégé ! Mais des cartes Actions peuvent retourner la situation !

Trois cents cartes sont à collectionner et comme dans la nature, les cartes des animaux en voie d'extinction sont rares.

 Bioviva
 —
 —



LOUP GAROU JUNIOR UN JEU POUR LA PLEINE LUNE !

MÉMOIRE - DÉS - ÉQUIPE

+ 6 ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs

Les joueurs forment deux équipes : les villageois et les loups-garous. La nuit, les villageois se cachent dans leurs maisons mais les loups-garous entrent pour en manger. Durant le jour, les villageois cherchent si un loup-garou est resté dans une maison. Ils le trouvent ? Une bataille aux dés commence !

 Ravensburger
 Jens Merkl
 Gus Batts



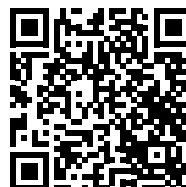
TOC CHOCOTTES UN JEU DE RÊVE

MÉMOIRE - DÉFAUSSE - CAUCHEMAR

+ 8 ans — 15/20 minutes — 2 à 5 joueurs

Pour passer une bonne nuit, débarrassez-vous de vos cauchemars ! À votre tour, piochez une carte cauchemar et posez la face cachée avec vos autres cauchemars. Vous pouvez en défausser un, mais les autres joueurs avec les mêmes cauchemars peuvent aussi à s'en débarrasser... s'ils se souviennent où ils sont !

 Merle Edition
 Balla Diarra
 Paul Mafayon



FLAMME ROUGE BMX

UN JEU DE CHAMPIONS !

SAC DE PIOCHE - COURSE - VÉLO

+ 6 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

La course est partie ! Les joueurs piochent trois jetons dans leur sac et en choisissent un. Ils avancent de la valeur indiquée. Ensuite, le dé est lancé pour profiter de l'aspiration et tentez d'avancer de deux cases supplémentaires. Le plateau est modulable pour varier les parties. Évitez les jetons d'épuisement !

Lautapelit
A. Harding Granerud,
D. Skjold Pedersen
Paul Laane



TENGU

À LA RECHERCHE DES JOUETS PERDUS

ÉVOLUTIF - COOPÉRATIF - JAPON

+ 6 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Le vilain Tengu a caché les jouets des Yokai dans la forêt ! Ils ont besoin de votre aide pour les retrouver : déplacez un Yokai sur les chemins et regardez le jouet caché à l'endroit où il arrive. S'il lui appartient, vous lui donnez, sinon vous posez un indice pour vous aider à déduire à quel Yokai il appartient.

Bankiiz Editions
Julien Griffon,
Xavier Violeau
Christine Alcouffe



MA PREMIÈRE AVENTURE : AU CŒUR DE LA JUNGLE

VIVEZ LE JEU !

LECTURE - DÉCISIONS SCÉNARISTIQUES - PRÉCOLOMBIEN

+ 4 ans — 15 minutes — 1 à 2 joueurs

Une histoire dont vous êtes le héros adaptée aux plus jeunes ! L'enfant choisit d'incarner la grande sœur observatrice ou le petit frère malin pour explorer la jungle. A chaque page, trois choix s'offrent à lui, magnifiquement illustrés. Le héros découvre la cité de ses ancêtres, mais trouvera-t-il la pierre de Jade ?

Game Flow
Luc Rémond
Olivier Danchin



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
—



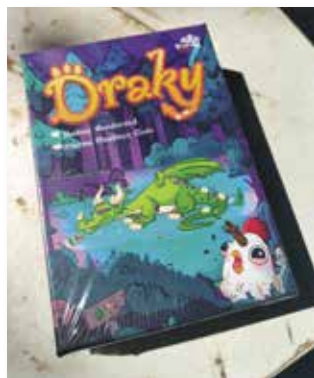
MANOIR MAGIQUE ABRACADA... CHAT !

PLACEMENT DE TUILE - COLLECTION - MAGIE

+ 6 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Vous entrez à l'école de magie ! Chacun choisit les neuf salles pour construire la sienne : à votre tour vous piochez trois salles, vous en gardez deux pour vous et en donnez une à votre voisin. Certaines salle offrent des bonus, d'autres ont des logos à collectionner ou des animaux à apprivoiser !

Multivers
Didier Jacobée
Marie Desbons



DRAKY ADORABLES DRAGONS DOMESTIQUES

CARTES - COOPÉRATIF - DRAGON

+ 6 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs

S'occuper d'un dragon demande beaucoup de travail, heureusement que vous êtes plusieurs ! A votre tour, vous pouvez appeler une créature pour obtenir de l'aide des autres joueurs et ainsi nourrir le dragon ou construire un abri. Avec deux cartes identiques, il est nourri pour un tour !

Rouge Neige Éditions
Audrey Bondurand
Marine Martinez Coste



APPRENONS L'HEURE IL EST TOUJOURS L'HEURE DE JOUER...

PÉDAGOGIQUE

5 à 8 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs

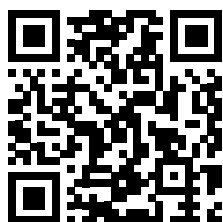
Chaque joueur possède un plateau correspondant à un moment de la journée : matin, soirée... Pour gagner, il faut remplir toutes les cases avec les tuiles activités correspondantes. Le joueur actif pioche une carte et cherche la tuile avec la même heure. Au dos, un dessin représente une activité adapté à cet horaire.

Tactic



GRAND PRIX DU JEU

Grand Prix du Public — Édition Vichy 2024



Votez pour vos jeux préférés et participez au tirage au sort pour gagner de nombreux jeux*!



* Les jeux à gagner font partie des pages Akiltour n°7 et seront envoyés par nos éditeurs partenaires aux 10 gagnants tirés au sort.



GRAND PRIX DU JEU
AKILTOUR - 2024





akiLtour!?

LE GRATUIT DU MONDE DU JEU

> 400 jeux chroniqués
par an par des experts !

> Tout savoir &
rien louper grâce
à Akiltour
> Recevez Akiltour,
par mail, à sa sortie !

numéro 5
printemps 2024

akiLtour!?

LE GRATUIT DU MONDE DU JEU

Les jeux qui font l'actu !
140 jeux chroniqués

Monsieur Guillaume présente
les coulisses des **As d'Or!**

> Votez pour vos
jeux préférés !

> Jouez avec
Antonin Boccara
page 44

> Un illustrateur de talent :
Olivier Derouetteau
page 62



LES FONDATIONS DE L'IMAGINAIRE

Des jeux de rôle à jouer, pas à entasser



RONIN

« Rédemption »



**MÉLODIE POUR
UN MEURTRE**

« Polar »



TEL ULYSSE

« Périple »



**LA VOIE DU
CORBEAU**

« Voyage »



CHICAGO'S KITCHEN

« Restaurant »



**BERLIN
LA MORTELLE**

« Espions »



D666

« Diablotin »



**LE COYOTE ET
LE BLAIREAU**

« Amitié »



LIGNÉES ROYALES

« Royaume »



**LA VOIE DU
CHAT**

« Exploration »

- ✦ 1 titre, 1 univers, 1 gameplay
- ✦ Aucune expérience requise
- ✦ Petits prix
- ✦ Respectueux de l'environnement
- ✦ Fabriqués en Loire-Atlantique

CONSTAT ET GENÈSE

Bien que le jeu de rôle gagne en popularité, il continue d'impressionner et d'intriguer. Beaucoup de personnes intéressées hésitent encore, ne sachant pas si elles auront le temps de découvrir et de jouer, sans compter la difficulté de rassembler plusieurs joueurs autour d'une table pour plusieurs heures.

Les Fondations de l'Imaginaire est un label lancé en avril 2023, dédié à la localisation et à la distribution de jeux de rôle issus de la scène indépendante mondiale. Ce label regroupe des titres au format A5 sous une même bannière, leur offrant ainsi une meilleure visibilité en tant que gamme cohérente. Vous y découvrirez des jeux provenant de divers horizons : français, américains, britanniques, et brésiliens, avec l'ambition d'intégrer à terme d'autres pays comme le Japon.

Ces jeux sont conçus pour être joués, et non pour être simplement entassés sur une étagère. Contrairement aux gros livres à couvertures rigides qui finissent souvent par être lus mais rarement utilisés, ces jeux sont pensés pour être transportés facilement. Ils se glissent dans un sac, prêts à être utilisés lors d'un trajet ou d'une pause au travail.

POUR QUI ?

Simplement et sans contraintes, que vous soyez joueur débutant ou initié, vous pouvez vivre de multiples expériences ludiques, en solo ou à deux, grâce à une grande variété de thématiques et de gameplay.

Vous pouvez incarner un oiseau dans l'un des six univers de *La Voie du Corbeau*, gérer un restaurant dans *Chicago's Kitchen*, regagner votre honneur dans *Ronin* à l'époque des samouraïs, ou encore vivre les aventures de naufragés perdus en mer dans *Tel Ulysse*.

Pour ceux qui préfèrent des moments plus légers, savourez les aventures bucoliques d'un duo improbable avec *Le Coyote et le Blaireau*.

Notre titre de la rentrée, *La Voie du Chat*, est une ode à nos adorables félins, et pour Halloween, préparez-vous à frissonner en tant qu'enquêteur de l'étrange dans *Quand les murs me parlent*.

LE PRIX ?

Les ouvrages du label sont proposés à des prix très raisonnables : 8 des 10 titres sont à 9,90 €, tandis que les deux autres sont à 16,90 €.

Ils sont fabriqués en France, à l'Imprimerie Nouvelle de Pornic en Loire-Atlantique, le tout de manière éco-responsable avec du papier recyclé et des encres végétales. Ils ont été nos partenaires dès le premier jour et cette relation ainsi que cette philosophie de travail est importante pour nous.

NOUS ESPÉRONS QUE VOUS PRENDREZ PLAISIR À VIVRE CES MOMENTS UNIQUES, QUI FERONT FLEURIR VOTRE IMAGINATION À TRAVERS DES RÉCITS INCROYABLES.



Notre métier ? Ludicaire !

**Et un catalogue unique
pour les rassembler
tous... Le temps des
Prix des Boutiques
Ludiques est arrivé !**

Créé en 2016, Le Groupement des Boutiques Ludiques associe plus de 170 boutiques spécialisées dans les jeux francophones en France métropolitaine, Outre-mer, mais aussi en Suisse. Son but au départ: proposer chaque année un catalogue commun proposant des produits vendus par tous ses membres. Un catalogue réalisé en toute indépendance, qui est une sorte de "trait d'union" entre le Groupement et ses clients. Et puis il y a les Prix des Boutiques Ludiques...

essayant toujours de nous améliorer. Notre objectif est également de défendre et d'assurer la visibilité des commerces spécialisés que sont les boutiques ludiques. Nous voulons soutenir, informer et donner des outils à nos membres et ludicaire. L'association est un précieux lieu d'échanges et de discussions... Nous agissons également aux côtés d'autres organismes à la reconnaissance des spécificités de cet objet culturel qu'est le jeu dans un secteur en constante mutation.

Et que pensez-vous apporter aux joueurs et passionnés ?

Notre groupement est un signe de ralliement et un gage de qualité. Nous avons mis en place une charte pour l'adhésion de nos membres avec des critères d'engagement, de référencement des jeux, d'animation ... nous œuvrons à la parfaite afin que le terme « boutique ludique » soit synonyme de choix proposé et de conseil apporté. Nous souhaitons que notre sélection annuelle, les prix décernés et nos autres démarches permettent au public de savoir qu'en poussant la porte d'une des boutiques membres ils sont assurés de rencontrer des ludicaire compétent-es et passionné-es, le tout dans des lieux vivants, à taille humaine.

Pourquoi avoir créé votre Prix des Boutiques ludiques ?

En bons passionné-es que nous sommes, nous avons régulièrement des coups de cœur, des découvertes, que nous adorons partager avec nos clients. C'est ce qui nous a donné l'envie de décerner des prix



Cérémonie de remise des Prix 2023

Comment tout cela a commencé?

Cathy Suignard du Lutin Ludique à Dinan avait réalisé un premier catalogue commun imprimé avec le soutien du distributeur Gigamic. Bruno Béchu, co-gérant de Sortilèges, a échangé avec elle à l'occasion d'un Festival de Cannes et nous avons eu envie d'aller plus loin en éditant par nous-même ce catalogue... La discussion s'est rapidement poursuivie avec un troisième larron : Patrice Pillet de la boutique Totem Expo Jeux à Paris. Et, dans les mois qui ont suivi, l'association a été créée avec la complicité et le soutien de plusieurs gérants de boutiques historiques (tels Bruno du Passe-Temps, Jean-Pierre du Pion Magique ou encore Dominique des Contrées du Jeu ...).

Et aujourd'hui, où en est le Groupement ?

Nous continuons à prêter une grande attention à la sélection des jeux de notre catalogue, et aux prix que nous décernons, en



Commission Prix
les Boutiques
Ludiques

« officiels » afin de créer une émulation au sein du groupement, tout en faisant la promotion de nos découvertes. Nous avons envie d'échanger avec celles et ceux qui créent les jeux, de les mettre en lumière, en les mettant à l'honneur dans nos boutiques, auprès de nos client-es, et plus largement du public joueur.

Le Festival de Vichy, dès le début, a offert de nous accueillir et a mis à notre disposition un auditorium dans le cadre de son salon des jeux. C'est ainsi que sont nés les prix que nous remettons chaque mois de septembre, depuis 5 ans, avec le concours des professionnels du jeu qui souhaitent se joindre à nous à cette occasion. La prochaine cérémonie de remise sera diffusée sur notre page Facebook le 16 septembre à 18h30 !

Et comment se décide l'attribution des prix ?

C'est un travail de longue haleine. Cette année, une commission composée de 8 membres s'est chargée de référencer les sorties annuelles, avant de les tester et de les évaluer, pour aboutir à une première sélection d'environ 120 jeux, qui a ensuite été réduite à une quarantaine de titres seulement. Les éditeurs concernés ont alors été contactés afin d'en savoir plus sur les éventuelles collaborations et le travail d'édition proprement dit (création, graphismes, etc.). Notre but étant de bien comprendre comment ont été conçus les jeux, car nos prix visent avant tout à récompenser des êtres humains et leur travail. La commission se réunit alors durant un week-end au mois de juin pour faire encore des parties afin de s'assurer que tous les jeux ont bien été joués, avant d'échanger sur les ressentis de chacun-e. En fin de week-end, une liste des nommés est validée avec trois jeux dans trois catégories : travail auctorial, travail d'illustration et travail éditorial. La commission peut à l'occasion ajouter un « prix spécial » de manière assez libre pour saluer une démarche, un engagement ...

Les jeux nommés sont enfin communiqués à tous les membres du groupement, qui votent pendant l'été. Ceci permet d'aboutir aux trois jeux primés, plébiscités par nos boutiques.



DES BOUTIQUES LUDIQUES

les Nommé.es 2024

TRAVAIL AUCTORIAL




Anthony Perone et Fabrice Chazal
pour 1,2,3 Faifile-toi
(un jeu illustré par Jiahui Eva Gao, édité et distribué par Ravensburger)




Charles Couronnaud
pour Kauri
(un jeu illustré par Jérémie Fleury, édité par Délicatè Jeux, distribué par Ludistri)




Johannes Goupy et Corentin Lebrat
pour Faraway
(un jeu illustré par Maxime Marin, édité par Catch Up Games, distribué par Blackrock)

TRAVAIL D'ILLUSTRATION




Maïva Da Silva
pour Harmonies
(un jeu de Johan Bevensuto, édité par Libellul, distribué par Asmodee)




Roxy Dai pour
Ella et l'Éclat de la Montagne
(un jeu de Jeffrey CCH, édité et distribué par Iello)




Antoine Carrion
pour Knarr
(un jeu de Thomas Dupont, édité par Bontyx et distribué par Asmodee)

TRAVAIL ÉDITORIAL




Darucat pour Heredity
(un jeu de Jerome Cance et Laurent Kobel, illustré par Aurélien Delaunay, Florian de Gesincourt et Tania Sanchez-Fortun, distribué par Blackrock Games)




Unfriendly Games pour Nekajima
(un jeu de David Carmona et Karan Nguyen, illustré par Gilles Warmoes, distribué par Blackrock Games)




Space Cowboys pour Perspectives
(un jeu de Davs Neale et Matthew Danston, illustré par Julien Roca, Loïky et Vincent Defrait, distribué par Asmodee)

★ Suivez en direct la remise des Prix durant le Festival des Jeux de Vichy sur notre page Facebook - lundi 16 Septembre à 18h30 - ★

Comment envisagez-vous l'avenir ?

Nous sommes déjà heureux de la reconnaissance de ces prix par le milieu professionnel, éditeurs, médias ludiques ou distributeurs. Qui sait, peut-être qu'à l'avenir nos prix seront affichés de plus en plus souvent sur les boîtes des jeux primés, petit signe de reconnaissance supplémentaire de leur qualité...

Merci à Béa, Céline, Olivier, Jean Seb, Loïc, Samuel, Arthur, François, Bruno et tous les membres du GBL.

* **LUDICAIRE** : néologisme inventé par le « professionnel » François Décamp qui désigne le métier de vente et conseil de jeu en magasin spécialisé. C'est un peu l'équivalent d'un libraire, mais pour les jeux de société.



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






CHÂTEAU COMBO FÊTE AU CHÂTEAU

CONSTRUCTION DE TABLEAU - COMBO - HUMOUR

+ 10 ans — 25 minutes — 2 à 5 joueurs

Pour la fête, recrutez neuf formidables personnages ! A chaque tour, choisissez un personnage, payez-le, placez-le judicieusement dans votre grille 3x3 et activez son effet : améliorez vos recrutements ou gagnez de l'argent...ou perdez-en ! A la fin, chaque personnage apporte des points, sous condition...

 Catch Up Games
 Grégory Gard,
Mathieu Roussel
 Stéphane Escapa



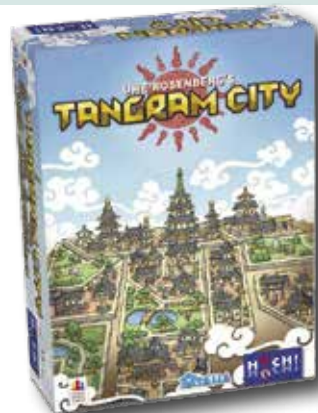
TANGRAM CITY VOTRE CITÉ PREND FORME

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.

 Atalia / Huch !
 Uwe Rosenberg
 Makoto Takami





CITÉS ROYALES

UN JEU ROYAL !

STOP OU ENCORE - MAJORITÉ - MÉDIÉVAL

+ 12 ans — 60 minutes — 1 à 4 joueurs

Ce royaume contient six provinces aux cartes de couleurs différentes. Vous pouvez jouer vos cartes pour utiliser leurs pouvoirs, ou pour développer les provinces sur votre plateau. À la fin d'une saison, seul le joueur majoritaire dans une province compte ses points. Méfiez-vous du marché, qui engendre des révoltes !

Origames
William Liévin
Marina Coudray



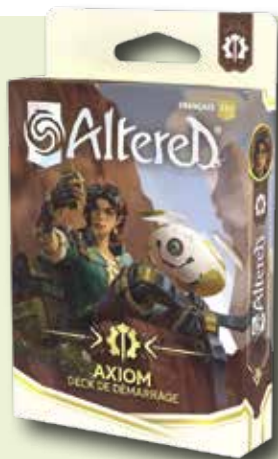
CHRONICLES OF LIGHT - L'INVASION DES TÉNÈBRES POUR LE ROYAUME DE LUMIÈRE !

QUÊTE - COOPÉRATIF - HÉROÏNES DISNEY

+ 8 ans — 45/60 minutes — 1 à 4 joueurs

Tous ensemble, vous repoussez les ténèbres ! Aidez-vous pour accomplir vos quêtes personnelles qui améliorent vos pouvoirs. La modularité du plateau et le choix des pouvoirs personnels permettent de moduler le niveau de difficulté et de créer des parties toujours différentes. Les ténèbres progressent à chaque tour...

Ravensburger
Pam Walls
Poppy Betha



ALTERED

CONSTRUISEZ VOTRE DECK

CARTES À COLLECTIONNER - DECK -
POUVOIR DE FACTION

+ 8 ans — 30 minutes — 2 joueurs

Votre Héros et son Familier visitent l'ancien monde. Si vous arrivez à les réunir avant que votre adversaire rassemble les siens, vous gagnez ! Un tour de jeu dure une journée en cinq phases : de la mise en place du matin jusqu'au nettoyage de la nuit, en passant par l'après-midi pour jouer ses cartes.



Equinox
Régis Bonnessée
Ting-Yun Yu, Max Fiévé



A.I.

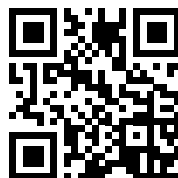
UTILISEZ VOTRE INTELLIGENCE HUMAINE !

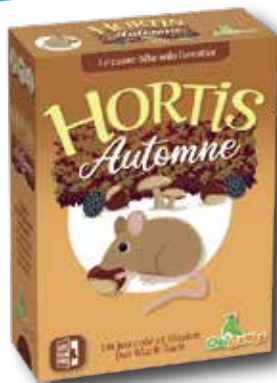
DRAFT - PLACEMENT DE CARTES - ABSTRAIT

+ 14 ans — 45 minutes — 2 à 6 joueurs

Vous réalisez une matrice en plaçant vos cartes dans un tableau : choisissez une carte, passez les autres à votre voisin et posez une carte à côté d'une autre devant vous. Vous marquez immédiatement des points par rapport à la condition de cette carte : par exemple deux points par cartes adjacentes.

Explor8
Renaud & Pierrick
Libralessa
Dimitri Perrie





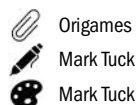
HORTIS AUTOMNE

UN JEU QUI SOURIT !

CARTES - SUPERPOSITION - SOLO

+ 10 ans — 10 minutes — 1 joueur

Promenez-vous dans les bois... à la recherche de nourriture. Chaque carte est divisée en six zones, dont certaines contiennent des champignons, des châtaignes ou des mûres. En superposant des zones identiques, vous augmentez votre quantité de nourriture indiquée par des dés. Mais une souris se nourrit au même endroit...



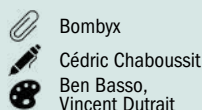
AUBE

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.



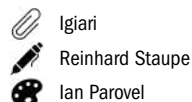
LA HABANA

13 CARTES QUI PORTENT BONHEUR

RESSOURCES - CONSTRUCTION - CUBA

+ 14 ans — 45 minutes — 2 à 4 joueurs

Vous construisez les immeubles colorés de La Havane : chacun choisit deux cartes, parmi treize, que vous révèlez tous en même temps. En fonction de leur pouvoir et de leur complémentarité, vous récupérez des ouvriers, des matériaux, des pesos... pour construire les cartes bâtiments. Mais surveillez les voleurs !



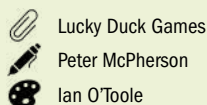
REDAC' CHEF

EN DIRECT DU SOUS-BOIS...

RAPIDITÉ - PLACEMENT - JOURNALISME

+ 10 ans — 15/30 minutes — 1 à 6 joueurs

Les animaux possèdent aussi leurs journaux ! Prenez rapidement des articles et des publicités de différentes tailles, puis placez-les au mieux sur la première page de votre journal. Vous évitez les articles qui dépassent de la page, les thèmes similaires, d'être trop triste... Tout cela en surveillant le chronomètre !



pour tous

SUR LES TRACES DE MARIE CURIE

UNE BELLE EXPÉRIENCE !

RESSOURCES - TOUR À CUBES - SCIENCES

+ 10 ans — 20/40 minutes — 2 à 4 joueurs

Vous aidez Marie Curie dans ses recherches : transformez le Pechblende en Radium puis en Uranium et en points de victoire. Pour réaliser les expériences, lancez les cubes radioactifs dans la tour à cubes et récupérez ceux qui en sortent, à moins que vous ne préfériez rédiger une thèse. Votre objectif : le prix Nobel !

Sorry we are French
Florian Fay
Vaiana Hinault,
David Sitbon



ODIN

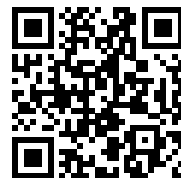
UNE BATAILLE DIVINE

CARTES - NOMBRE - MYTHOLOGIE

+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 6 joueurs

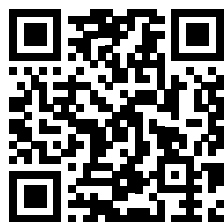
Les cartes encombrant notre main : il faut s'en débarrasser. Pour poser une carte, sa valeur doit-être supérieure à la précédente. Mais les cartes se combinent : le 6 et le 2 forment 62. À vous d'assembler vos cartes suivant leur valeur et leur couleur pour vider votre main et accomplir ainsi la volonté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

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



GRAND PRIX DU JEU

Grand Prix du Public — Édition Vichy 2024



Votez pour vos jeux préférés et participez au tirage au sort pour gagner de nombreux jeux*!



* Les jeux à gagner font partie des pages Akiltour n°7 et seront envoyés par nos éditeurs partenaires aux 10 gagnants tirés au sort.



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : DUEL POUR LA TERRE DU MILIEU

UN JEU POUR LES GOUVERNER TOUS !

TIR À LA CORDE - PRISE DE TERRITOIRES - TOLKIEN

+ 10 ans — 30/45 minutes — 2 joueurs

Du duel entre Sauron et la Communauté de l'Anneau dépend l'avenir de la Terre du Milieu ! Les cartes sont placées comme à 7Wonders Duel et les achats s'effectuent de la même manière, mais le jeu est parfaitement rethématisé : un Nazgul poursuit Frodon qui avance vers la montagne du Destin.



Repos Production
Bruno Cathala,
Antoine Bauza
Vincent Dutrait



URBION UN JEU DE RÊVE...

CARTES - COOPÉRATIF - RÊVES

+ 10 ans — 20 minutes — 1 à 2 joueurs

Le monde des rêves a besoin d'un équilibre. Cité par Cité, vous placez des rêves heureux et des rêves tristes à égale valeur pour conserver ce précieux équilibre. Des cartes Chaos tentent de déséquilibrer, mais vous veillez... Cette nouvelle édition d'*Urbion* contient sept extensions indépendantes, dont la Vacuité.



InPatience
Shadi Torbey
Élise Plessis

NAINS PETIT HÉROS MAIS GRAND JEU

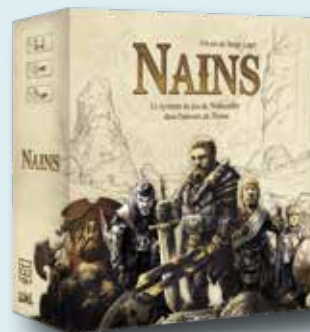
COIN-BUILDING - BANDE DESSINÉE -
NIDAVELLIR

+ 10 ans — 45 minutes — 2 à 5 joueurs

Quand la bande dessinée *Nains* rencontre le jeu *Nidavellir*... Le dragon approche : vous constituez votre armée de nains pour le combattre ! Misez pour choisir un nain à la taverne, puis échangez vos gemmes contre des coins. Cette édition offre de nouvelles stratégies pour marquer des points. Qui sera le plus brave ?



Girre Games/Soleil
Serge Laget
P. Deplano, P. Goux, G.
Lorusso, J. Bordier, B. Dellac,
N. Demare, S. Créty



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...

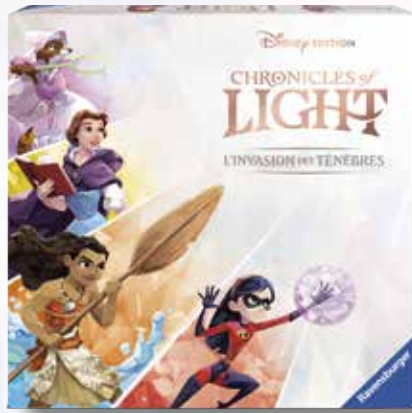
Helvetiq
Sophia Wagner
Crocotame



Disney EDITION

CHRONICLES of LIGHT

L'INVASION DES TÉNÈBRES



8+  1-4  45-60'



Coopérez



Complétez les quêtes et combattez les ombres



Détruisez le Vortex pour gagner !

©Disney ©Disney/Pixar

Ravensburger

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 Galonnier
Agnès Ripoché



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.

Geek Attitude Games
Olivier Grégoire
The Creation Studio

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



CALÇADA

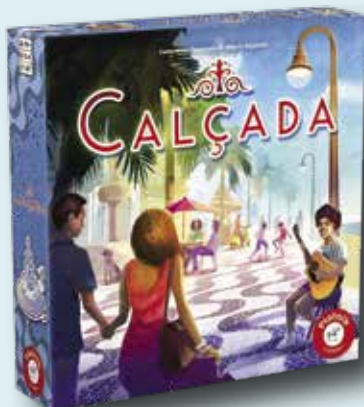
CRÉATEUR D'HARMONIE !

TUILES - PLACEMENT - ROUE

+ 10 ans — 45 minutes — 2 à 4 joueurs

Les trottoirs portugais sont pavés de motifs *Calçada*. A vous de réaliser les plus beaux ! Déplacez un pavé coloré sur la roue pour désigner la tuile que vous prenez ainsi que l'emplacement où la placer : vos quartiers doivent contenir des tuiles de même couleur. Choisissez vos motifs pour harmoniser votre plateau !

Piatnik
K. Karagiannis,
V. Bagiartakis
Felix Wermke



BABYLON



OLIVIER GRÉGOIRE



CREATION STUDIO




**AVEZ-VOUS L'ÂME
D'UN BÂTISSEUR
DE LÉGENDE ?**




EN BOUTIQUE NOVEMBRE 2024



www.geekattitudegames.com

 Geek Attitude Games Officiel

 @geekattitudegames

**Geek
Attitude
Games**

CITIES

LE BIEN-ÊTRE POUR TOUS...

OBJECTIFS - CONSTRUCTION - URBANISME

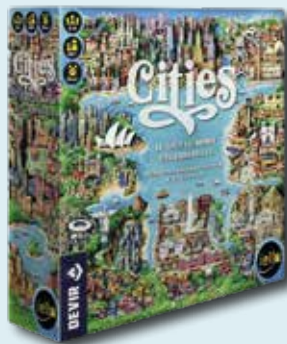
+ 10 ans — 45 minutes — 2 à 4 joueurs

Les plus prestigieuses villes du monde ont besoin de vos talents pour améliorer leurs quartiers ! Chaque joueur développe son plateau en construisant des logements, des bureaux, des espaces verts... Récupérez les ressources nécessaires avant les autres joueurs pour réaliser les objectifs et faire prospérer la ville.



octobre

l'ello
P. Walker-Harding,
Steve Finn
Jorge Tabanera



KYOTO NO NEKO

CHAT CH'EST BIEN

MISSION - SCÉNARIO - JAPON

+ 10 ans — 35 minutes — 2 à 4 joueurs

Vous incarnez des chatons qui se promènent dans Kyoto. Vos capacités évoluent : vous découvrez de nouveaux quartiers, apprenez à grimper sur les toits, rencontrez des habitants... De nombreux scénarios rejouables vous demandent de réaliser des missions comme devenir l'ami d'un enfant ou voler de la nourriture !



octobre

Matagot
Cédric Millet
Jérémie Fleury



YAXHA

UN JEU AU SOMMET !

3D - CONDITION DE POSE - PRÉCOLOMBIEN

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Devenez les bâtisseurs des mystérieuses pyramides Mayas ! Vous récupérez des blocs de pierre colorée, en espérant que vos adversaires ne convoitent pas les mêmes... Ensuite vous les empilez pour ériger votre pyramide, à condition que deux couleurs identiques se touchent. Sans oublier les objectifs de fin de partie...

Helvetiq
Baptiste Vaiana
Julien Bigot



DORFROMANTIK - LE DUEL

UNE COMPÉTITION BUCOLIQUE !

PLACEMENT DE TUILES - OBJECTIFS - NOUVEAU JEU

+ 8 ans — 40 minutes — 2 joueurs

Dans cette nouvelle version de Dorfromantik, vous construisez toujours le plus beau paysage qui correspond aux objectifs et aux besoins des paysans, mais votre adversaire fait de même, avec des tuiles identiques aux vôtres. Des nouveautés vous attendent : le jeu en équipe, des modules, des tâches doubles, un photographe...



jeu duo

octobre

Gigamic
Lukas Zach,
Michael Palm
Paul Riebe





CHUTE LIBRE PARCOURS LUDIQUE

VISUALISATION SPATIALE - 3D - 80 DÉFIS

+ 8 ans — durée à volonté — 1 joueur

Choisissez un défi : il indique les bases colorées où doivent arriver les billes. Vous prenez les billes indiquées, placez les bases d'arrivées comme indiqué puis choisissez votre matériel. Vous construisez le parcours et lâchez les billes... puis vous regardez si elles arrivent où vous le souhaitez !



BIATHLON CRYSTAL GLOBE RAPIDITÉ ET PRÉCISION

COURSE - STOP OU ENCORE - BIATHLON

+ 7 ans — 60 minutes — 2 à 12 joueurs

Vous appréciez les défis ? Vivez cette simulation de biathlon : sprint, poursuite, relais, tir, saison, championnat... avec plusieurs niveaux de difficulté. Vos trois biathlètes n'ont pas les mêmes statistiques : le plus rapide lance le meilleur dé, mais vos cartes, jouées aux bons moments, accélèrent le moins rapide...



Sweet November / Multivers
Christophe Leclercq
Amandine Dugon,
Cyrille Berger



MYSTRIA ABRACADA... JEU

PLACEMENT DE JETONS - ALIGNEMENT - ABSTRAIT

+ 10 ans — 15 minutes — 2 joueurs

Deux sorcières s'affrontent ! Durant votre tour, vous dépensez une goutte d'énergie par action : déplacer une colonne de jetons ou la retourner jusqu'à créer un triangle de trois jetons de même couleur. La sorcière récupère alors un jeton pour marquer des points. Si vous n'avez plus d'énergie, la partie est perdue !



Débâcle Jeux
Florian Sirieix,
Benoît Turpin
Jérémie Fleury



CHARGE & SPARKS START

CARTES - AFFRONTEMENT - BORNE D'ARCANE

+ 6 ans — 15 minutes — 2 joueurs

Dans une ambiance pixelisée des jeux vintage, vous contrôlez votre robot pour éliminer le robot adverse. Vous jouez une carte simultanément : attaquer, prendre un jeton énergie, faire avancer son robot... Pour gagner la partie, deux possibilités : éliminer les quatre cœurs adverses ou avancer suffisamment son robot !

Musoka Studio
Yusei Takatsu,
Kosuke Akiyama
Minoru Saito



FAIRY RING**LES CHAMPIGNONS DU BONHEUR****DÉPLACEMENT - INTERACTION - FÉES****+ 8 ans — 40 minutes — 2 à 4 joueurs**

La magie est très présente au pays des fées ! En se promenant au milieu des champignons, les fées collectent l'indispensable Mana. Vous les aidez en plantant des champignons qui grandissent en leur ajoutant des cartes. Vous déplacez votre fée pour produire des Manas, mais un adversaire va peut-être les récupérer...

Repos Production
Laurence Grenier,
Fabien Tanguy
Maud Chalmel

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

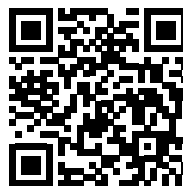
Emportez les gemmes identiques côte à côte, rangez-les dans votre stock et constituez des collections de quatre gemmes différentes. Chaque pierre vous rapportera alors un point. En prenant une gemme, vous activez aussi son pouvoir : piocher une gemme, en voler une...

Blue Cocker
Florian Sirieix,
Benoit Turpin
Henri Kermarrec

**KITSU****AU SOMMET DE LA MONTAGNE DE JEUX****PLIS - ÉQUIPE - SAGESSE****+ 10 ans — 15 minutes — 2, 4 ou 6 joueurs**

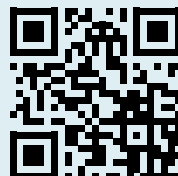
Il s'agit d'un jeu de pli jouable en équipe. Celle qui emporte la manche avance son renard vers la montagne d'un nombre de cases correspondant à la différence entre la valeur totale des cartes orange et bleues. Des cartes spéciales peuvent retourner la manche, et des jetons de pouvoir, la partie ! Saurez-vous les gérer ?

Grrre Games
Thomas Favrelière
Naiade

**OLLO FAMILIAL****POUSSE-POUSSE****DÉPLACEMENT - ALIGNEMENT - ABSTRAIT****+ 6 ans — 5 minutes — 2 à 4 joueurs**

À votre tour, faites entrer une de vos billes sur le plateau en poussant celles déjà présentes. Si vous ne poussez pas, c'est interdit ! Contrez rapidement vos voisins, car quatre billes alignées suffisent pour gagner ! Un petit jeu pour tous à emmener partout...

Ollo-le jeu
Karim et Vincent
—



Bâtissez la 8ème merveille du monde !

YAXHA



1. Chaque tour, placez 3 pierres dans chaque marché.



2. Choisissez secrètement le marché qui vous intéresse le plus.



3. Ajoutez les pierres à votre pyramide.

4. À la fin, comptez les points de la plus grande série de cubes connectés pour chaque couleur.



8-99



2-4



20 min



À découvrir chez Wilson Jeux !

XOK**PETIT POISSON DEVIENDRA GRAND****PIONS - PRISE - ABSTRAIT****+ 8 ans - 15 minutes - 2 joueurs**

Le but est de créer un banc de dix petits poissons à sa couleur. Mais chaque joueur possède des requins pour éliminer des poissons adverses et libérer ainsi de la place pour ses propres poissons. Vous profitez d'un très beau jeu : boîte allongée, pions modernes en bois et plateau en coton.

jeu
duo

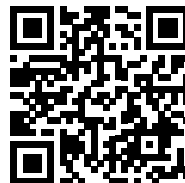
Helvetiq



Joel & Rafael Escalante



Ewelina Proczko

**KING OF TOKYO DUEL****UN COMBAT DE ROIS !****DÉS SPÉCIAUX - TIR À LA CORDE - COMBAT****+ 8 ans - 20 minutes - 2 joueurs**

Cette nouvelle version du célèbre *King of Tokyo* conserve les principes du jeu et les adapte pour deux joueurs : vous lancez les dés pour baffer, achetez des cartes pour comboter, gagner des énergies... Une face du dé permet d'utiliser un pouvoir personnel. Les manières de gagner incluent un nouveau système de tir à la corde.



Iello



Richard Garfield



Quentin Regnes

jeu
duo

octobre

FESTIVAL**EXPLOSION LUDIQUE !****OBJECTIFS - PLACEMENT - FEU D'ARTIFICE****+ 8 ans - 20 minutes - 2 à 4 joueurs**

C'est la fête ! Vous rivalisez pour la création du plus beau feu d'artifice ! Choisissez un jeton dans votre pioche ou celle de votre voisin de droite. En fonction de la couleur et de la forme de l'explosion, placez-le sur votre plateau. Si vous réalisez un alignement réclamé par un objectif, vous le validez. Et BOUM !



Scorpion Masqué



Grégory Grard



Melody Leblond

**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





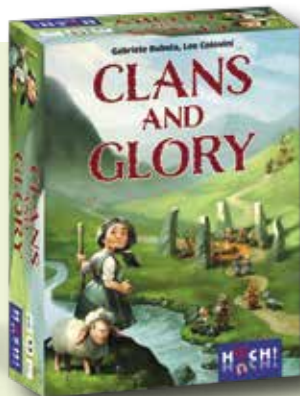
Des
jeux pas
comme les autres.

BORDERLINE
EDITIONS

REFUGE**PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS !****BAG BUILDING - STOP ET ENCORE - NATURE****+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**

Quelle belle promenade : piochez deux tuiles de votre sac puis choisissez-en une pour l'ajouter à votre ballade. Collectionnez les jetons Chaussures pour acheter de nouvelles tuiles et améliorer ainsi le contenu de votre sac. Mais la pluie menace ! Mettez-vous fin à votre promenade avant l'averse ?

Studio Bombyx
Gérald Cattiaux
Seppyo

**CLANS & GLORY****SUR UN AIR DE CORNEMUSE****ANTICIPATION - PLACEMENT - ÉCOSSE****+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs**

Les clans écossés recrutent ! En tant que chef, vous cherchez les meilleurs éléments pour votre clan. Placez les candidats à proximité d'une carte de même couleur ou de même valeur. Puis, lorsque le moment vous semble stratégique, vous placez un bouclier. Vous permettra-t-il de récupérer les meilleurs ?



Hutch !
Gabriele Bubola,
Leo Colovini,
Michael Menzel

NIWASHI**QUE LA LANTERNE VOUS ÉCLAIRE !****COMMUNICATION LIMITÉE - COOPÉRATIF - JARDIN JAPONAIS****+ 8 ans — 20 minutes — 2 joueurs**

En plaçant des tuiles superposables, vous créez ensemble un jardin. Chaque joueur possède en main des tuiles Jardin ainsi que des tuiles Objectif. Votre seul moyen de communiquer est une lanterne, qui peut être déplacée pour faire comprendre à son partenaire l'objectif en cours de réalisation.



Arkham Society
Gauthier de Cotterau,
Baptiste Laurent
Yoshito Fujiwara

**HÉROÏNES - LES BRETONNES****QUE LA MEILLEURE GAGNE !****DÉFIS - POUVOIR - FÉMINISME****+ 12 ans — 15/20 minutes — 3 à 6 joueurs**

Héroïnes est un jeu de cartes contenant 400 femmes formidables, méritant toutes d'être connues. Pour l'emporter, il suffit d'avoir en main cinq cartes de la même famille. Pour cela, il faut utiliser les pouvoirs des cartes et réussir des défis, parfois coopératifs. *Les Bretonnes* peut se jouer seul ou avec le jeu *Héroïnes*.

A&G éditions
Anne Dhoquois,
Gaëlle Bidan
Robin Gasser

Le jeu multi-primé *Quoridor* revient dans une magnifique édition limitée !

quoridor

PAC-MAN



2 MODES DE JEUX

- ☛ Quoridor classique
- ☛ Une variante pour retrouver les sensations du jeu vidéo PAC-MAN

**DÉCOUVREZ CETTE NOUVEAUTÉ
DANS VOTRE BOUTIQUE DE JEUX DE SOCIÉTÉ !**

8+

2
5

15 mm



Mirko Marchesi



Simon Watel

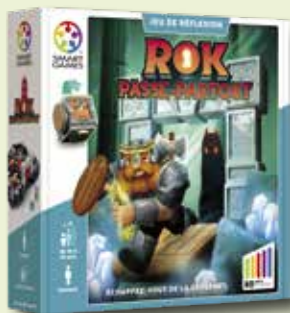
PAC-MAN™ & ©Bandai Namco Entertainment Inc.



MOVING DAY**LE JEU QUI DÉMÉNAGE****OPTIMISATION - PLACEMENT - DÉMÈNAGEMENT****+ 10 ans — 20/40 minutes — 2 à 4 joueurs**

Le jour du déménagement est arrivé, chaque joueur est prêt avec ses camions. Durant la partie, il faut choisir ses copains : évitez les maladroits et appréciez les costauds ! Ils vont remplir les camions en plaçant les cartons légers au-dessus des lourds...si tout va bien. N'oubliez pas de prévoir les sandwiches !

 Piatnik
 Mads Fløe
 Natalia Kordowska




**ROK PASSE-PARTOUT****ROULER, BOULER, ROKER...****80 DÉFIS - PLANIFICATION - MÉDIÉVAL FANTASTIQUE****+ 10 ans — durée à volonté — 1 joueur**

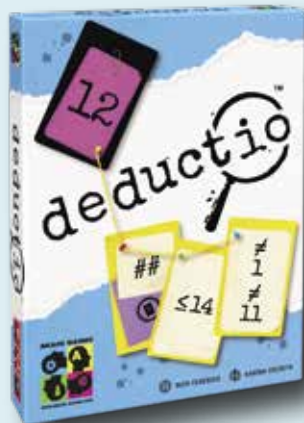
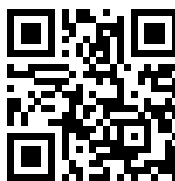
Rok est un nain qui veut s'échapper du donjon. À vous de l'aider ! Placez les objets comme indiqué sur le défi. Faites basculer Rok pour le faire avancer jusqu'au pont-levis, sans oublier de récupérer la clé auparavant. Lorsque le fantôme apparaît, amenez Rok à sa hache pour qu'il le fasse fuir !

 Smartgames
 —
 —




**MYCÉLIUM****BATAILLE DE CHAMPIGNONS !****CARTES - ANTICIPATION - ABSTRAIT****+ 7 ans — 15 minutes — 1 à 4 joueurs**

Les armées de champignons s'affrontent ! Vous choisissez une carte parmi les neuf sur la table. Elle vous permet d'en prendre une adjacente, de valeur inférieure, qui vous donne des points de victoire. Complétez alors la table avec deux nouvelles cartes. Chacun ne peut utiliser que trois couleurs de champignons !

 Sofa édition
 Hippolyte d'Audigier
 Zigoola

**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 Volbeta



REMUEZ VOS MÉNINGES



ROK PASSE-PARTOUT

La clef de la liberté !

Rok est fait prisonnier dans la caverne du château et doit trouver la clef qui lui permettra de déverrouiller le pont-levis vers la sortie...

Programmez ses déplacements en le faisant basculer sur ses différentes faces afin de lui permettre de franchir les obstacles, récupérer la clef et effrayer le fantôme à l'aide de sa hache ! La seule façon de quitter sa geôle sera de se présenter face à la porte, clef en main pour actionner son mécanisme.

Affutez vos méninges pour affronter ce jeu difficile.

Jeu de logique

80 défis évolutifs

À partir de 10 ans



CHUTE LIBRE

Tombez dans le mille !

Construisez plusieurs circuits en 3D afin de faire dévaler aux billes de couleur les toboggans pour rejoindre leur base d'arrivée. Observez les pièces mises en jeu, étudiez bien votre plan de construction pour trouver l'unique solution.

Chute libre vous entraîne dans une autre dimension du jeu de réflexion.

Jeu de logique

80 défis évolutifs

À partir de 8 ans



RETROUVEZ TOUS NOS JEUX
sur www.smartgames.eu

SUIVEZ-NOUS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

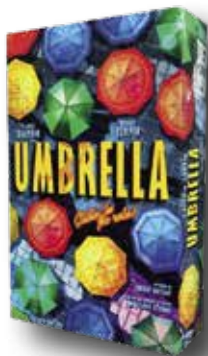
  @SmartGamesFrance

BEHIND**L'ENVERS DE VOTRE RÉFLEXION !****LOGIQUE - PUZZLE - COOPÉRATIF****+ 10 ans — 45/90 minutes — 1+ joueurs**

novembre

Placez tous ensemble les tuiles, d'une manière à réaliser un tableau logique. Retournez-les pour vérifier, et découvrir ainsi votre résultat. Le premier tableau vous permet de résoudre un vol dans un musée. Dans le deuxième, vous expérimentez une machine incroyable. Les hiéroglyphes du troisième vous mènent au cosmos !

📎 KIF édition
 🖋️ Cédric Millet
 🎨 Maud Chalmel,
 Martin Vidberg, Pierô

**UMBRELLA****JOUONS SOUS LA PLUIE !****ALIGNEMENT - OBJECTIFS - COULEURS****+ 8 ans — 30 minutes — 1 à 4 joueurs**

Les parapluies colorés dansent dans les rues de New York, réalisant de belles chorégraphies... Vous choisissez un parapluie parmi ceux à côté de votre plateau, prêts à traverser votre rue. En arrivant, il pousse une ligne de parapluie et en éjecte un déjà présent vers la gauche, la droite, le haut ou le bas... Admirez !

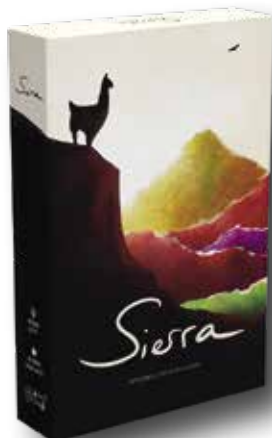
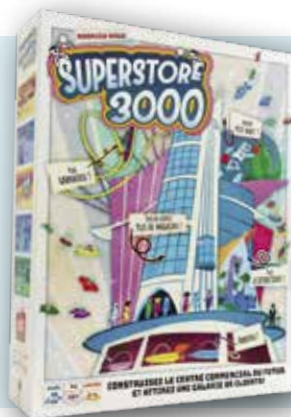
📎 Lumberjacks Studio
 🖋️ Flaven Dauphin,
 Benoit Turpin
 🎨 Vincent Dutrait

SUPERSTORE 3000**ACHETEZ VOTRE VICTOIRE****PLACEMENT DE TUILES - OBJECTIF - CENTRE COMMERCIAL****+ 10 ans — 40 minutes — 2 à 4 joueurs**

octobre

En 2964, les grandes surfaces attirent des clients de toute la galaxie ! Chaque joueur construit son centre commercial : il achète les boutiques dont rêvent ses clients, construit des attractions pour attirer les clients dans les boutiques, ajoute des entrées avec de nouveaux clients et surtout... gagne des crédits !

📎 Space Cowboys
 🖋️ Rodrigo Rego
 🎨 Ryan Goldsberry

**SIERRA****TOUJOURS PLUS HAUT !****SIMULTANÉITÉ - ÉQUIPE - LES ANDES****+ 10 ans — 30 minutes — 1 à 8 joueurs**

Vous avancez dans les Andes avec d'autres voyageurs : réalisez vos objectifs personnels, mais n'oubliez pas d'aider vos compagnons ! Placez des cartes pour dessiner la montagne et d'autres cartes dans vos carnets de voyage personnels. Discutez pour effectuer les meilleurs choix pour tous et faire gagner votre équipe !

📎 Blam!
 🖋️ Pierre Buty
 🎨 Audrey Marcaggi



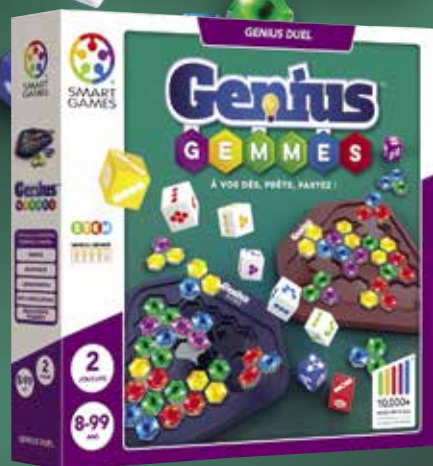
À VOS DÉS, PRÊTS ? PARTEZ !

Découvrez le dernier né de la gamme « Genius » qui vous propulsera vers un nouvel univers de réflexion !

En suivant le principe identique à celui du « Genius Square », chaque joueur se munit d'un plateau de jeu et de dix pièces de couleur recto/verso. Lancez les dés de couleur et soyez le premier à réaliser les cinq formes attachées à chaque couleur demandées.

« Genius Gemmes » vous demandera une observation poussée, un sens aigu de l'organisation spatiale et une logique à toute épreuve dans ce duel dans lequel seul le premier joueur à compléter son plateau de jeu l'emportera.

Cinq niveaux de difficulté sont proposés pour des parties toujours plus tendues.



Découvrez les autres titres de la collection « Genius », déjà disponibles :



RETROUVEZ TOUS NOS JEUX
sur www.smartgames.eu

SUIVEZ-NOUS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX




  @SmartGamesFrance

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

**MESSAGE OBSCUR****UN JEU LUMINEUX**

ENQUÊTE - INTERNET - NARRATIF

+ 14 ans — 30/60 minutes — 1 à 4 joueurs

Ouvrez le colis et commencez votre enquête : sans règle du jeu à lire, vous étudiez directement les documents fournis et cherchez des informations complémentaires en ligne, pour une immersion réaliste. Un site internet dédié permet de corroborer vos théories et de vous apporter de l'aide... si nécessaire.




-  Goupille
-  —
-  —

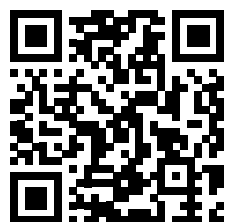
**SYMPHONIMO****UN JEU SANS FAUSSE NOTE**

COLLECTION - FOURBERIE - ORCHESTRE

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs

Constituez un orchestre parfait : à chaque tour, vous piochez un musicien et l'associez à un des orchestres au centre de la table. Vous pouvez aussi décider de vous approprier un des orchestres. Vous marquez alors cinq points par quatuor (quatre cartes identiques) et un point par soliste (carte unique).

-  Studio Stratosphères
-  Robert Brouwer
-  Dominique Mertens

**GRAND PRIX DU JEU****Grand Prix du Public — Édition Vichy 2024**

Votez pour vos jeux préférés et participez au tirage au sort pour gagner de nombreux jeux*!



* Les jeux à gagner font partie des pages Akiltour n°7 et seront envoyés par nos éditeurs partenaires aux 10 gagnants tirés au sort.





MYSTRIA

⚙️ Florian Sirieix
Benoît Turpin

✂️ Jérémie Fleury

Les mortels ont les échecs pour challenger leur intellect.
Les magiciennes ont "Mystria".

1/ Puissez dans votre énergie pour manipuler les éléments.



2/ Récupérez et placez vos jetons judicieusement pour remporter le duel.



Découvre les règles du jeu !

2

10+

15 mins



CHARLEC + CHRISTIAN RUBIELLA

**VOUS ÊTES DES NANTIS.
BRILLANTS TRADERS, VOUS VOUS ÊTES HISSÉS
AU-DESSUS DES AUTRES EN LES ÉCRASANT.**

**WALL STREET, JEUDI 24 OCTOBRE 1929.
IL EST TEMPS DE PAYER LA FACTURE.**

QUATRE JOURS FRÉNÉTIQUES

DURANT LESQUELS VOUS PERDREZ BEAUCOUP
EN VOUS EFFORÇANT DE NE PAS TOUT PERDRE.



3-8

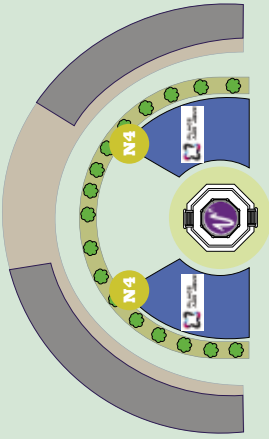
25 MIN

13+

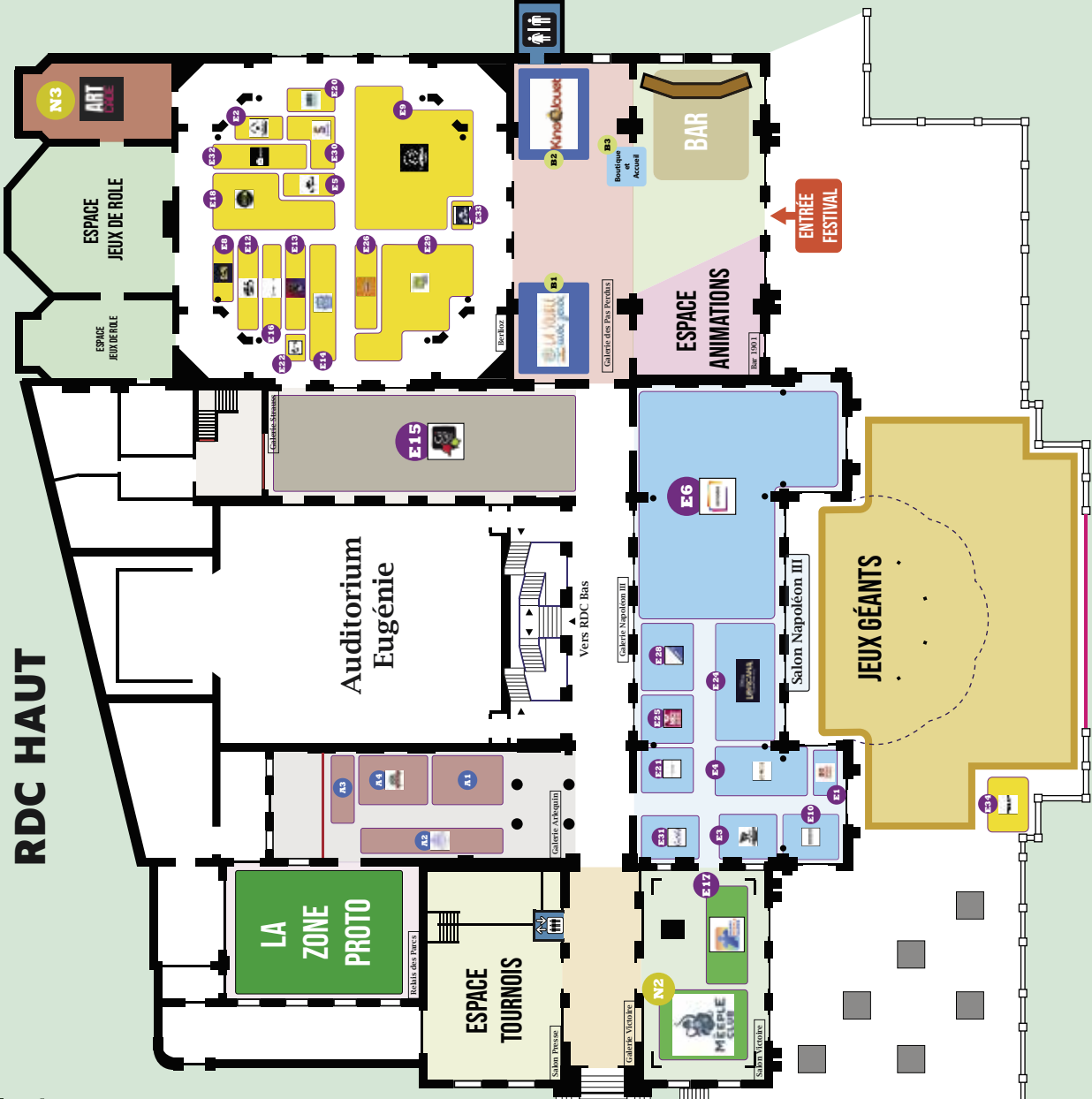
EXTRA
The Daily Post



Découvre les règles du jeu !



RDC HAUT



DIRECTION

KIOSQUE DU FER À CHEVAL

- ESPACE FOOD COURT
- VARIANCE FM
- PLACE AUX JEUX : LASERTAG ZE WALL JEUX EN BOIS GÉANTS

ENTRÉE FESTIVAL

ENTRÉE FESTIVAL

RDC BAS

Salle Adélaïde



SOIREE OFF
LE PLAN COMPLET ICI

Salles de Jeux

- J1. Micro Macro
- J2. Sous Scelles
- J3. La clef
- J4. Quiz et Blind test

Associations

- A1. Cercle des Echecs de Vichy
- A2. En themes de Jeux
- A3. Groupe Auvergnat de Go
- A4. Royal Flush
- A5. Terres Solidaire

Animations

- N1. Stand de Maquillage
- N2. Meeples Club
- N3. Art Cade
- N4. Place aux Jeux

Food Trucks

- F1. Alexie Ladvie
- F2. Empanadas d'argentine
- F3. Tatie Burger
- F4. Les churros de Pepinos
- F5. Camille et Alois Lauffenburger

Editeurs / Distributeurs

- E1. 50 nuances de signes
- E2. 500 Nuances de geek
- E3. Actarus
- E4. Arkada
- E5. Arthory
- E6. Asmodee
- E7. Auzou
- E8. BG invest
- E9. Blackrock Games
- E10. Borderline Editions
- E11. Carpetto
- E12. Catch Up Games
- E13. Editions Promachos
- E14. Fox Troll Games
- E15. Gigamic
- E16. Goupille
- E17. Happy Meeple Games
- E18. Iello
- E19. On the board again
- E19. Bioviva
- E20. Lanes Invokers
- E21. L'échoppe du Gaulois
- E22. Les enquêtes de Pauch
- E23. Loki
- E24. Lorcana
- E25. Neoludis
- E26. Patata !
- E27. Poptalks
- E28. Ravensburger
- E29. Repos Production
- E30. Schmidt Spiele
- E31. Senthosphère
- E32. Sethmes
- E33. Tape Letape
- E34. TOSSIT

**ENQUÊTES
EXPRESS**

ON A VOLÉ LA STATUE JIZO

UNE ENQUÊTE GÉANTE À MENER DANS TOUT VICHY !



**DES JEUX ENQUÊTES
EXPRESS À GAGNER**

C'EST EN PLEINE NUIT QUE LA STATUE JIZO DU SANCTUAIRE NAZO HIKO A ÉTÉ VOLÉE. ET SANS ELLE, IMPOSSIBLE DE MENER LES CÉRÉMONIES.

À LA LUEUR DU JOUR, LE MYSTÈRE DÈMEURE ENTIER : QUI A PU VOLER CE PRÉCIEUX OBJET ET POURQUOI ?

5 SUSPECTS

ND : LES PERSONNAGES NE MENTENT PAS.



UNE ENQUÊTE DE MR DAMIEN, ILLUSTRÉE PAR ELIOT TROUTTET,
D'APRÈS LE JEU ENQUÊTES EXPRESS D'ANTONIN BOCCARA

PLAN



COMMENT JOUER ?

BALADEZ-VOUS DANS LE FESTIVAL POUR DÉCOUVRIR LES 12 INDICES DE L'ENQUÊTE : TÉMOIGNAGES, DOCUMENTS ET LIEUX.

VOUS PENSEZ AVOIR RÉSOLU LE MYSTÈRE ?

RENDEZ-VOUS À L'ACCUEIL DU FESTIVAL POUR VÉRIFIEZ VOS RÉPONSES,
ET TENTEZ DE REMPORTEZ DES JEUX "ENQUÊTE EXPRESS"

Questions :

1) QUI A COMMIS LE VOL?

2) POURQUOI?

3) _____?

4) _____?

Rendez-vous à l'accueil du festival à la fin de votre enquête pour découvrir les deux dernières questions et remplir le bulletin de réponse.

POUR COMMENCER L'ENQUÊTE, VOICI LE PREMIER TÉMOIGNAGE

« Je me suis aperçu du vol vers 22h30 de la statue quand j'ai quitté Hatsu et les cuisines. Je voulais introniser mon disciple Oppa à ma succession et trouver, parmi les pèlerins, un mari pour ma fille Nanoko. C'est raté ! Et pourtant, elle fait tout pour être une bonne épouse en restant toujours en cuisine aux côtés de Hatsu. »



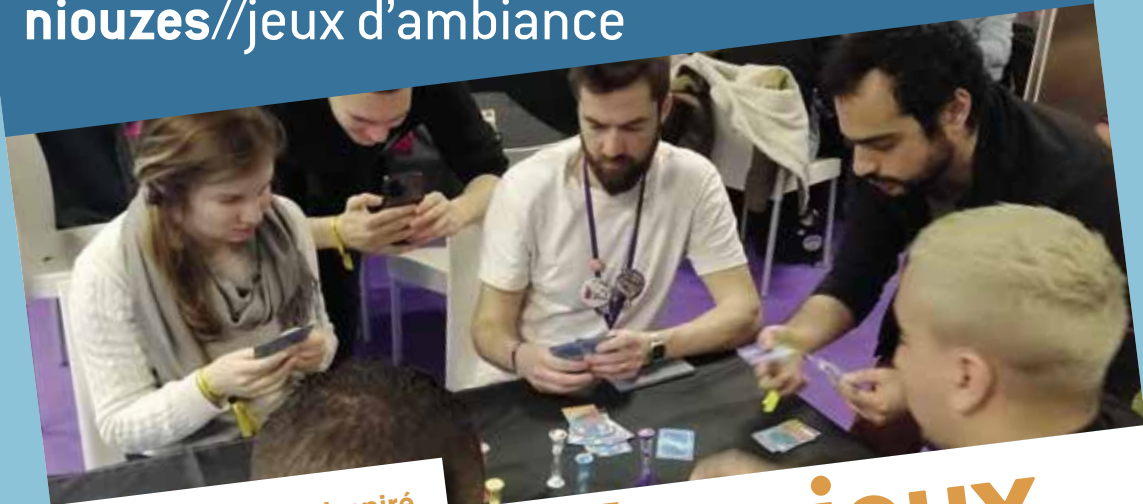
MAÎTRE
ROJIN



DÉCOUVREZ LA GAMME DE JEUX ENQUÊTES EXPRESS



FESTIVAL
DES JEUX
DE VICHY



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

Les jeux d'ambiance !




KLUSTER DUO

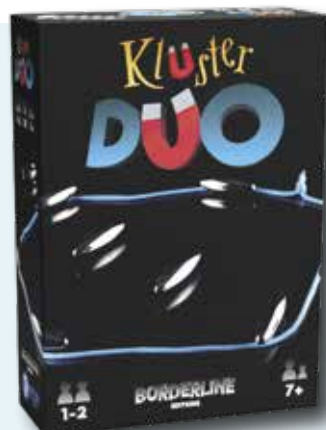
UN JEU QUI ATTIRE

DEXTÉRITÉ - MODE EXPERT - AIMANTS

+ 7 ans — 10 minutes — 1 à 2 joueurs

Le principe est le même que pour le classique jeu *Kluster* : être le premier à poser tous ses aimants dans le cercle, mais il faut reprendre en main les aimants qui se "collent". *Kluster Duo* contient des aimants plus allongés, qui réagissent en tournant sur eux-mêmes. Vous pouvez les combiner à *Kluster* pour jouer à six.

 Borderline éditions
 Paula et Robert Henning
 Mariëlsa Niels






VA MOURIR SUR MARS

PRÊT À JOUER ? 3, 2, 1...

RAPIDITÉ - EMPILEMENT - FUSÉE

+ 7 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs

La course à la conquête de l'espace est lancée ! Vous faites partie des rares à y participer, en compétition avec Elon Musk, Jeff Bezos, Poutine, Trump... Empilez rapidement les mini-dés, sans les faire tomber, dans l'ordre correspondant aux codes de lancement. Essayez d'atteindre Mars, mais avant : décrochez la lune !

 Sweet Games
 Quentin Caprara
 Tony Rochon



RIVAGES

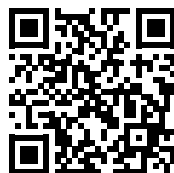
DÉCOUVERTE LUDIQUE EN VUE !

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
-  Naïade



RATJACK

À BON RAT BON JEU

ÉLIMINATION - BLUFF - CASINO

+ 10 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Posez des cartes devant vous pour marquer exactement 25 points. Si vous dépassez, vous êtes éliminé ! Chaque carte que vous posez déclenche un effet : regarder une carte face cachée, en ajouter chez un adversaire... Éliminez vos adversaires pour rester seul en piste en utilisant les pouvoirs de vos cartes !

-  Studio H
-  Maxime Mercier,
Mathieu Can
-  Zael






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 Gioria




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








PREY ANOTHER DAY MANGER OU ÊTRE MANGÉ...

BLUFF - ÉLIMINATION - CHAÎNE ALIMENTAIRE

+ 8 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

Dans la forêt, les gros animaux mangent les plus petits ! Vous choisissez votre animal : soit un très gros pour manger un autre joueur, soit un petit pour marquer des points en cas de survie. À vous de bluffier pour que le loup élimine la chouette, alors que vous êtes une souris. Que le plus rusé emporte la partie !

 Spielwiese
 Matthew Dunstan,
Brett J. Gilbert
 Stéphane Escapa






SPEEDBAC

DÉGAINÉZ VOS LETTRES !

RAPIDITÉ - ASSOCIATION D'IDÉES - HUMOUR

+ 10 ans — 15 minutes — 2 à 7 joueurs

Votre objectif : vous débarrasser de vos lettres sur vos cartes en main ! Un thème est révélé, par exemple : *un prénom de grand-père*. Rapidement, vous posez une lettre sur la table en disant un prénom commençant par cette lettre. Seules les trois premières réponses sont acceptées...à condition de correspondre au thème !

 ATM gaming
 100 auteurs
 -



PRESSE PATATE ! POUR DEVENIR LE ROI DES PATATES

RAPIDITÉ - SIMULTANÉITÉ - DÉLIRE

+ 8 ans — 10 minutes — 3 à 8 joueurs

Dans ce jeu complètement délirant, un joueur écrit les nombres de 1 à 50 sur sa fiche pour compter ses patates. Pendant ce temps, les autres joueurs lancent un dé et réalisent l'action qu'il indique : taper sur la table, faire un check, applaudir, voler le seul et unique crayon du jeu, ou échanger ses fiches !

 Blue Orange
 Dave Campbell
 Simon Douchy





NINJAN

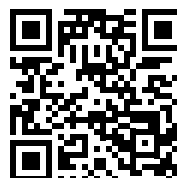
LE CHIFOUMI DES NINJAS

CARTE - SIMULTANÉITÉ - CHIFOUMI

+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

Chaque carte indique une valeur ainsi que pierre ou ciseaux ou papier. Préparez votre carte tous en même temps et... révéléz ! Le joueur avec la plus grande valeur choisit une pile de cartes, à condition de la battre au chifoumi : la pierre l'emporte sur les ciseaux qui gagnent contre la feuille qui gagne contre la pierre...

 Helvetiq
 Gjizo
 Crocotame



Les jeux qui se jouent au PIFOMètre !

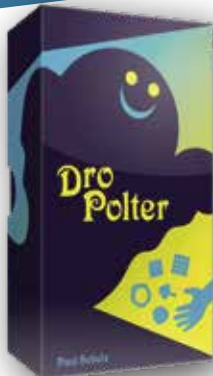


**IL EST TROP TARD
POUR RÉVISER
ALORS BLUFFEZ !**

  
10-99 2-12 15 min



À découvrir chez Wilson Jeux !



DRO POLTER

OUIIIIIH ! DRELIN DRELIN...

AGILITÉ MANUELLE - RAPIDITÉ - FANTÔME

+ 8 ans — 20 minutes — 1 à 6 joueurs

Les fantômes arrivent ! Placez les cinq objets porte-bonheur dans une main. Une carte est révélée, indiquant les porte-bonheurs qui repoussent ce fantôme. Sans utiliser l'autre main, faites tomber uniquement ces objets sur la table. Le plus rapide gagne un grelot qu'il ajoute à sa main pour la manche suivante.

Oink Games
Paul Schulz
Jun Sasaki,
Rie Komatsuzaki



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



CRACK WORD

ÉCRIRE, C'EST GAGNÉ !

LETTRE - MAJORITÉ - VOCABULAIRE

+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

Ensemble, les joueurs écrivent quatre mots avec leurs cartes : à son tour, un joueur pose une lettre à gauche ou à droite d'un mot pour en créer un nouveau. Chaque joueur possède des lettres à sa couleur. Lorsqu'un mot de trois lettres ou plus est écrit, la couleur majoritaire des lettres de ce mot le gagne en entier.

Yaqua Studio
Pierre Faucon
Charlotte Faucon

PROFILER

MADONA OU MAMAN ?

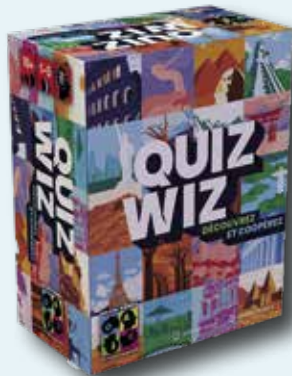
CÉLÉBRITÉS - COOPÉRATIF - HUMOUR

+ 10 ans — 20 minutes — 3 à 8 joueurs

Six célébrités, ou autres (par exemple : *une retraitée*) sont proposées. Un joueur, nommé le Profiler, en sélectionne une et doit faire deviner de laquelle il s'agit parmi les six. Pour cela, il classe deux affirmations (par exemple : *je lui confierai mon bébé pour le week-end*) sur une frise de *Pas du tout ! à Bien sûr !*

Débâcle Jeux
Romarc Galonnier
Monsieur L'Œil








QUIZWIZ

VOYAGE EN PAYS LUDIQUE

QUESTIONS - DISCUSSION - COOPÉRATIF

+ 10 ans — 20 minutes — 1 à 5 joueurs

Des questions liées à la géographie, ainsi qu'à l'histoire, aux sports, au tourisme... sont posées. Chaque joueur possède des pays dans sa main et discute pour poser ceux qui répondent aux questions. Vous échangez vos connaissances, vos souvenirs de vacances, votre culture, pour passer un bon moment ensemble.

-  Brain games
-  Rodrigo Rego
-  Karina Volbeta




DUCK AND COVER

NETTOYEZ DANS LES COIN-COIN !

CARTES - SIMULTANÉITÉ - NETTOYER

+ 6 ans — 20 minutes — 2 à 7 joueurs

Prendre son bain avec ses canards en plastique, c'est cool... à condition de nettoyer leurs saletés ! Chaque joueur possède douze canards dans sa baignoire. À chaque tour, il est possible d'en déplacer un, ou d'en recouvrir un pour éliminer ses déchets. Si vous ne pouvez pas effectuer d'action, criez coin-coin !

-  Captain Games
-  Oussama Khelifati
-  Adrien Journal






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



QUI MIME ME SUIVE !

QUEL FRACAS VISUEL !

MIMES - SIMULTANÉITÉ - FRÉNÉSIE

+ 8 ans — 15 minutes — 4 à 10 joueurs

Les joueurs miment et devinent, tous en même temps... Ils se répartissent en cercle autour d'une table, piochent chacun une carte-mimes et c'est parti ! Les mimes compliqués rapportent plus de points à celui qui mime et à celui qui le devine. Des contraintes rigolotes s'ajoutent régulièrement comme mimer avec le sourire !

-  Helvetiq
-  Aaron Smith, Ryan Henning
-  Ajša Zdravkovic





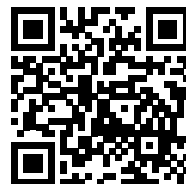
FAST BLAST DÉFAUSSÉE : C'EST GAGNÉ !

DÉFAUSSE - SIMULTANÉITÉ - FRÉNÉSIE

+ 8 ans — 10 minutes — 3 à 6 joueurs

Chacun débute avec vingt cartes en main dans l'objectif de s'en débarrasser. Tout le monde joue en même temps : posez une carte sur celle au centre de la table, à condition qu'elle soit de la même valeur ou de la même couleur. Certaines cartes changent les règles et obligent à piocher de nouvelles cartes.

- Play Monster Games
- Peggy Brown
- Stumpt Workshop



BACKSTORIES : LES NOCES D'ÉMERAUDE

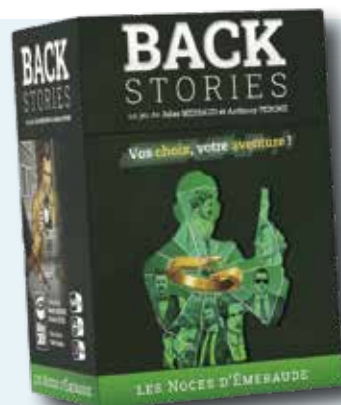
FAITES LE BON CHOIX !

COOPÉRATIF - CHOIX - NARRATIF

+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 6 joueurs

L'avenir du monde dépend de vous : infiltriez-vous dans un anniversaire de mariage pour récupérer des codes d'ogives nucléaires ! Le jeu permet d'interagir avec les personnages et les objets, en superposant des cartes, pour créer votre propre histoire. Si vous gagnez, c'est grâce à vos choix... si vous perdez aussi !

- La Boite de Jeu
- A. Perone, J. Messaud,
B. Bannier, J. Ducret
- Cyrille Bertin



DARUMA

VOUS PORTERONT-ILS CHANCE ?

DÉS - STOP OU ENCORE - JAPON

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs

Les Darumas sont des figurines japonaises en papier, qui portent chance. Vous lancez huit dés : les 4 portent malheur et sont bloqués, les 1 représentent les yeux ouverts des Daruma. Gagnez des bonus, complétez votre objectif personnel, mais seul le joueur qui place le deuxième œil d'un Daruma gagne ses points.

- Igari
- Jorge J Barroso,
Jesús Fuentes
- Jesús Fuentes



GUILTY MONACO 1955

JOUEZ À 100 À L'HEURE !

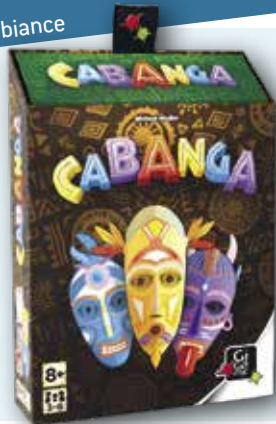
COOPÉRATIF - ENQUÊTE - NARRATIF

+ 12 ans — 180 minutes — 1 à 4 joueurs

Alors que le Grand Prix bat son plein, le Prince a disparu ! En tant que responsable de la sécurité, vous menez l'enquête : interrogez les suspects, fouillez les lieux, rencontrez des célébrités... Chaque action vous prend du temps, alors suivez les bonnes pistes pour résoudre l'enquête et arrêter les vrais coupables !

- Iello
- Yohan Servais
- Jocelyn Millet,
Adrien Rives





CABANGA

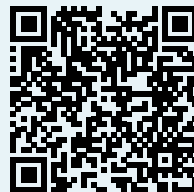
NOUVELLE ÉPREUVE OLYMPIQUE : LE LANCER DE CARTES !

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



SHADOW HOUSE MASCARADE RESPONSABLE MAIS PAS COUPABLE

IDENTITÉ SECRÈTE - BLUFF - DÉDUCTION

+ 8 ans — 15 minutes — 3 à 8 joueurs

Le manoir est magnifique, le repas succulent, mais le Vicomte est assassiné... A vous de trouver le coupable ! Il se cache parmi les joueurs et cherche à s'emparer des diamants. Utilisez vos cartes pour activer leurs pouvoirs, comme cacher votre carte Coupable derrière votre carte Alibi. Mais les rôles évoluent...

- Blue Orange
- Pesu Nabeno
- EmperorS4



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
-
-



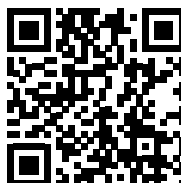
MEGA JACKPOT PAR ICI LA MONNAIE !

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





KRACH 29 INVESTISSEMENT LUDIQUE

ÉCHANGES - COLLECTION - BOURSES

+ 12 ans — 20 minutes — 3 à 8 joueurs



Les quatre tours du jeu représentent les quatre jours où la bourse s'est effondrée en 1929. Vous tentez de sauver un peu votre fortune ! Vous échangez rapidement vos cartes d'actions de sociétés avec les autres joueurs pour défausser les identiques. Puis les valeurs des sociétés baissent, et vos pertes sont calculées...

- Débâcle Jeux
- Charlec, Christian Rubiella
- Claude Davancens



TIMEBOMB UNDERCOVER UN JEU EXPLOSIIF !

PARTY GAME - RÔLE SECRET - NOUVEAU TIMEBOMB

+ 8 ans — 20 minutes — 4 à 8 joueurs



- Iello
- Quentin Schoemaker, Yusuke Sato
- Amélie Guinet

Des joueurs tentent ensemble de faire exploser la bombe, tandis que les autres veulent la désamorcer. Dans cette troisième version de *TimeBomb* apparaît un nouveau rôle : le joueur qui gagne tout seul ! D'autres nouveautés intéressantes : des événements, des indices sur les rôles...



MAGIC MAZE TOWER CHUTTT...ON JOUE !

CASSE-TÊTE - COOPÉRATIF - SILENCIEUX

+ 9 ans — 30 minutes — 1 à 4 joueurs

- Sit Down !
- Kasper Lapp
- Gyom, Anthony Moulins

Vous retrouvez les personnages du célèbre jeu *Magic Maze* emprisonnés dans une tour. À vous de les faire évader ! Ensemble, vous regardez le parcours, les nouveaux pièges du niveau et quand vous vous sentez prêts, vous commencez à jouer en silence : chaque joueur déplace tous les personnages mais dans une seule direction !

POP COM

LE JEU QUI POP COMME LE CHAMPAGNE !

CARTES - MULTIACTIVITÉS - CRÉATIVITÉ

+ 13 ans — 20 minutes — 3 à 7 joueurs

- Ludonaute
- Alexandre Droit, Yves Hirschfeld
- Simon Caruso



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.



Altered®

EXPLOREZ
L'INNATENDU



EQUINEX®

DÉJA DISPONIBLE



LES ENQUÊTES DE PAUCH : QUI A TUÉ SIR WILLIAM MURRAY ?

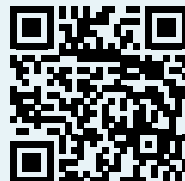
DES JEUX AU FORMAT POCHE

MINIMALISME - ENQUÊTE - BELLE ÉPOQUE

+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 9 joueurs

Des criminels croient échapper à la justice, mais votre famille les poursuit, quelle que soit l'époque ! Dans ce livret, Sir William Murray a été assassiné dans son manoir en 1923. Vivez d'autres aventures, du Moyen-âge à nos jours, en incarnant différents membres de votre famille. Trouvez-vous les coupables ?

La Cape Noire
—
—



EKKO

OH MON BEAU MIROIR...

CARTES - DÉFAUSSE - CHIFFRES

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 8 joueurs

Vous cherchez à vous débarrasser de vos cartes : si la carte précédente est impaire, défaussez-vous d'une carte d'une valeur supérieure, et inférieure sur une carte paire. Deux règles s'ajoutent : les multiples de onze permettent de rejouer ; vous pouvez activer le pouvoir du miroir (par exemple : carte 63 sur 36) !

The flying games
Xavier Jauneault
Allison Machepy



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 m²... 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



LA SUITE INFERNALE

AU POUVOIR DE L'ENFER

CHIFFRES - SUITE - ABSTRAIT

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs

Chaque joueur, à tour de rôle, pioche une carte et en pose une, en commençant par le 1, puis dans l'ordre croissant. Le premier joueur à terminer sa suite en posant un 10 gagne la partie. Mais des cartes possèdent des pouvoirs qui peuvent tout changer : voler des cartes, échanger ses mains et même changer de place !

société BGI
Bruno Gaborit
Univers-elle








KLINK

LES DEUX FONT LA PAIRE

CARTES - CHIFFRES - STOP OU ENCORE

+ 7 ans — 20 minutes — 3 à 5 joueurs

Dès que vous avez deux valeurs identiques, elles s'annulent. Trois identiques : vous déclenchez un pouvoir ! Pour gagner, il faut avoir le plus petit total de valeurs de cartes. Piochez deux cartes, regardez-en une puis décidez si vous les gardez ou si vous les faites passer à votre voisin. Celui-ci fait de même...




-  Rebel studio
-  Darell Cannon
-  Damian Syta

LÂCHE PAS LA SAVONNETTE : COULOIR DE LA MORT ÇA GLISSE TOUT SEUL

HUMOUR - ADULTE - EXTENSION

+ 16 ans — 15 minutes — 3 à 6 joueurs

Il n'y a jamais de vainqueur, mais un perdant : celui qui est obligé de jouer une carte savonnette ! Jouez les pouvoirs de vos cartes pour donner vos savonnettes, passer votre tour, repiocher... Cette extension de Lâche pas la Savonnette apporte soixante nouvelles cartes, comme dernier repas ou fouille au corps...

-  Don't Panic Games
-  Martin Bruun Pedersen
-  Martin Bruun Pedersen






IN EXTREMIS

L'ÉNERGIE DU JEU !

APPLICATION TÉLÉPHONIQUE - COOPÉRATIF - ÉCOLOGIE

+ 10 ans — 12 minutes — 2 à 6 joueurs

Il faut réduire notre consommation d'énergie ! L'application téléphonique vous propose seize expériences. Pour le tutorial : elle indique la valeur totale des cartes à poser par couleur. Les joueurs discutent pour poser la valeur exacte sans dépasser, pour ne pas gaspiller ! Évitez aussi le *carbotron*, le joker négatif !

-  Jeux Opla
-  Juan Rodriguez, Julien Prothière
-  Stéphane Escapa



LUZ



PARIEZ SUR VOTRE VALEUR

CARTES - PARI - PLIS

+ 10 ans — 30 minutes — 3 à 5 joueurs



Vous connaissez les couleurs de vos cartes, mais seuls vos adversaires en connaissent les valeurs. En regardant les valeurs des cartes de vos adversaires, vous essayez d'en déduire les vôtres, mais certaines cartes ont été défaussées. À vous de parier sur le nombre de plis que vous allez gagner !

-  Iello
-  Taiki Shinzawa
-  Crocotame





TRAÎTRE MOT

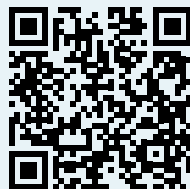
AMUSEMENT - JEU - TRAÎTRE !

BLUFF - VOCABULAIRE - ASSOCIATION D'IDÉES

+ 10 ans — 15 minutes — 3 à 6 joueurs

Un mot est lancé, la partie commence ! À tour de rôle, les joueurs disent un mot en rapport avec le précédent. Ils essaient de dire les mots secrets qu'ils ont en main, sans se faire repérer : un joueur peut en accuser un autre, soit de donner un mot sans rapport avec le mot précédent, soit de dire un mot secret !

Blue Orange
Ségolène et Jean-Paul Monnet
Simon Douchy



MIXART

UN JEU HAUT EN COULEUR

PLACEMENT - SIMULTANÉITÉ - GRAFFITI

+ 8 ans — 10 minutes — 1 à 6 joueurs

Devenez le roi du street art ! Chaque carte contient une bombe de peinture et un graffiti. Vous agencez vos cartes, côte à côte ou superposées, pour que le plus de graffitis possible soit à côté de la bombe correspondant. Vous jouez tous en même temps ! De nombreux illustrateurs prestigieux ont réalisé les dessins.

Subverti
Jérémy Partinico,
Alexandre Aguilar
Collectif



WIJA

V.I.C.T.O.R.I.E.U...

BLUFF - SEMI-COOPÉRATIF - LETTRES

+ 12 ans — 15 minutes — 3 à 5 joueurs

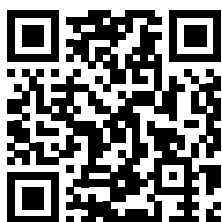
Sans se concerter, les joueurs écrivent un mot ensemble : le premier pose une lettre, le second la recouvre avec une nouvelle lettre, et ainsi de suite. Les joueurs peuvent ainsi écrire un verbe conjugué, un adjectif au pluriel... à condition d'avoir la lettre suivante en main, sinon il faut se retirer ou bluffer !

Don't Panic Games
Nicolas Thiriet



GRAND PRIX DU JEU

Grand Prix du Public — Édition Vichy 2024



Votez pour vos jeux préférés et participez au tirage au sort pour gagner de nombreux jeux*!

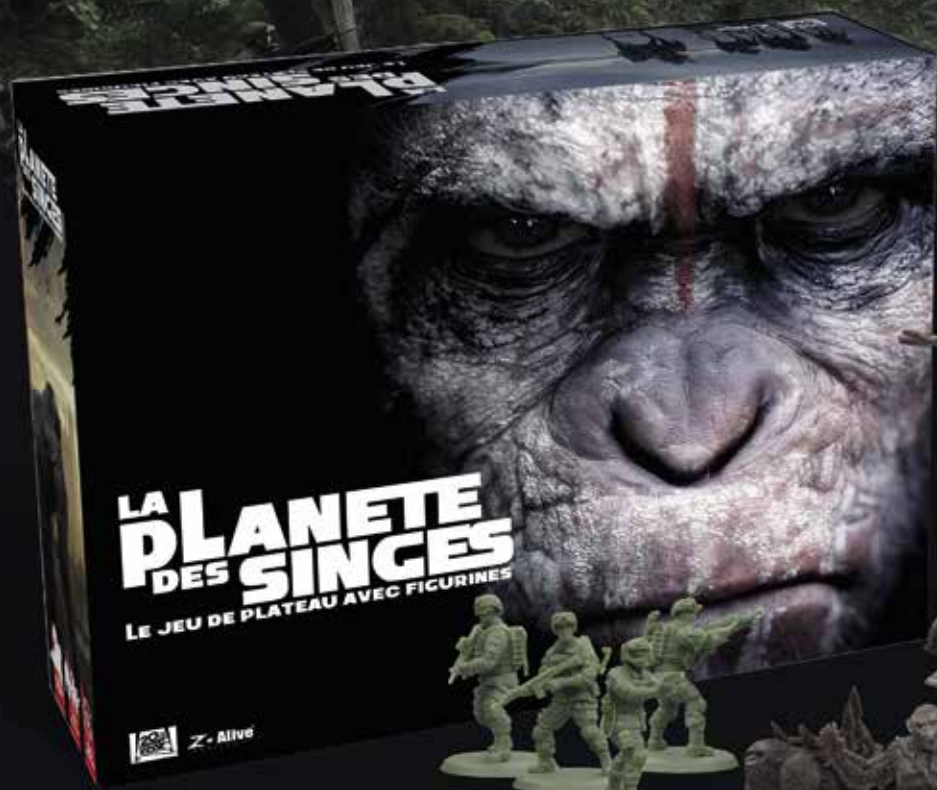


* Les jeux à gagner font partie des pages Akiltour n°7 et seront envoyés par nos éditeurs partenaires aux 10 gagnants tirés au sort.



LA PLANETE 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 COMMENCE
CETTE GUERRE...**

Z-Alive
BY HASBRO

LE MARDI 8 OCTOBRE SUR
gamefound

20th
CENTURY
STUDIOS

Visuels en cours d'approbation. * Figurine et carte de César offertes 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

Au tour du jeu

Et s'il n'y avait pas que le jeu dans la vie, mais aussi... les produits ludiques !

Expériences interactives, accessoires ou décoration, quelques idées d'achats pour avoir du jeu partout autour de soi ou gâter son entourage.

L'échappée belle

L'aventure fantastique est un jeu de rôle grande nature en salle qui a également des parfums d'escape game et d'accrobranche. En costume (fourni à l'entrée), l'équipe vit une aventure rythmée par les interactions avec six acteurs au travers de « 500 m² d'épreuves, de monstres et de trésors ». Énigmes et moments sportifs sont au programme de cette innovante aventure à Paris 20^e.

<https://laventurefantastique.com/>



© L'aventure fantastique



© Esor

Amis des rôlistes

Les ateliers de l'imaginaire réunit divers artisans spécialisés dans les accessoires de jeux de rôles et divers objets d'arts liés au domaine du jeu. Bourses à dés, bijoux ludiques et compteurs de points de vie... Parmi leurs créations inventives, on trouve également des peluches habillées d'armures de cuir. Les potions de hasard sont des dés enfermés dans une fiole, dont le résultat apparaît au fond. Ils facilitent l'immersion, mais aussi la préhension pour celles et ceux qui pourraient avoir du mal à saisir les dés. Enfin, l'association propose cette année un calendrier de l'avent, dont la version numérique contient conseils au MJ, playlists et énigmes, et la version physique permettra de découvrir des accessoires de jeux de rôle et produits dérivés. Retrouvez leur stand sur le festival !

Un livre, un jeu

Les rôlistes seraient-ils à la mode ? On les a aperçus dans la série *Stranger Things*, c'est cette fois-ci en BD qu'on les retrouve. *Une année sans Cthulhu* suit les aventures d'adolescents des années 80, adeptes du jeu de rôle *L'appel de Cthulhu* qui enquêtent sur des masques... qui ont peut être un lien avec leur campagne.



Gare au garou

Les loups-garous de Thiercellieux ont plus de vingt ans mais leurs traces se retrouvent encore facilement, sans même avoir à développer ses capacités de pisteur à travers la forêt ! En octobre sortira sur Netflix une adaptation sous forme de film, dont l'affiche reprend le symbole de la célèbre boîte.





© Carpato

Base d'univers



Douze univers déclinés en tapis de jeu, du lagon féérique à l'espace en passant par la cité médiévale et... Rennes ! C'est parce que Carpato, qui propose des produits imprimés en France et facilement lavables, est elle-même située dans la ville d'Ille et Villaine. Conçus pour que les enfants puissent développer leur imaginaire dans le jeu libre, les tapis offrent un grand confort de jeu, sont lavables en machine et d'une qualité prévue pour durer. Pourquoi alors les réserver aux plus jeunes ? Les joueurs de cartes ou les figurinistes pourront également profiter de ces décors.

<https://play-carpato.fr/>

Faites tapis !

Pour tous vos jeux préférés, retrouvez aussi les tapis et pistes de dés Wogamat. Tapis universels décorés de meeples et de dés ou adaptés à vos jeux préférés comme Céléstia ou Dig Out, ils se déclinent en taille et couleur. Le studio Stratosphère les propose depuis plus de dix ans et a également participé à la création de jeux exclusifs, notamment sur des thèmes sportifs comme le tarot officiel du Tour de France.

<https://www.studiostratospheres.com/tapis-de-jeux-wogamat/>



© Wogamat



© L'échoppe du gaulois

Luxe, calme et volupté

Bois, résine et métal : trois matériaux travaillés par l'Échoppe du Gaulois pour fabriquer des tables de jeux sur mesure, mais aussi différents accessoires. Les barrettes pour tenir les cartes et « kits mains libre » y côtoient des inserts et les

boîtes de rangement, parfois aimantées pour être utilisées au mieux en voyage. À retrouver lors du Festival de Vichy et sur <https://www.latelierdugaulois.com/>



Ornements ornithologiques

Hervine Galliou, illustratrice de 61 Feuilles d'automne et 16 Lueurs d'hiver, mais aussi de Kings Tricktakers qui arrive en fin d'année, a lancé en ce mois de septembre sa boutique en ligne. Vous y trouverez notamment des boucles d'oreilles inspirées de ses jeux, mignonnes citrouilles ou mésanges colorées, et un radis destiné à savoir de qui c'est le tour.

<https://ko-fi.com/hervine>



© Hervine Galliou



L'univers de Pierre-Yves Gallard

Pierre-Yves Gallard a réalisé tous les visuels de *Sea Salt and Paper*, pourtant il n'est pas illustrateur. Ce professeur de lettres conçoit des modèles d'origami et les photographies. Il dessine également des instructions de pliage afin de les publier dans des revues ou de les enseigner.



Je m'inspire de la nature environnante et du spectacle qu'elle nous offre. J'ai eu cette idée après avoir observé une volée de moineaux qui se baignait dans une coupelle d'eau par un après-midi d'été. Le plus souvent, je commence en essayant de me figurer la structure globale de mon pliage, de manière très schématique : si je cherche à représenter un animal, combien de pattes a-t-il ? Quelle proportion de ma feuille dois-je employer pour réaliser le corps, ou conserver pour la tête ? Puis, j'affine chaque élément en expérimentant. Tout au long de ce processus, je consulte des illustrations et photographies qui m'aident à identifier les caractéristiques que je veux mettre en avant.



Je me nourris aussi des images que génère la fiction, qu'il s'agisse du cinéma, de la littérature ou, ici, de l'univers du jeu. Tous ces médias ont en commun de frapper notre imaginaire, de nous imprégner d'une atmosphère spécifique et de créer des émotions fortes.



J'aime que mes photographies interpellent, qu'elles suggèrent une histoire. Ici, c'est la mise en abyme qui m'amuse : j'imagine la réaction du crabe face à ces deux représentations de lui-même, comme deux tableaux ou deux miroirs dressés devant lui.

Cette photographie est l'une de mes préférées. Elle représente bien l'esthétique vers laquelle je tends : des lignes simples, qui suggèrent autant qu'elles représentent, ainsi qu'une légère asymétrie pour donner du dynamisme à l'image.



Retrouvez l'univers de Pierre-Yves Gallard sur son site : <https://www.origallard.com/>



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 !




Les jeux de connaisseurs

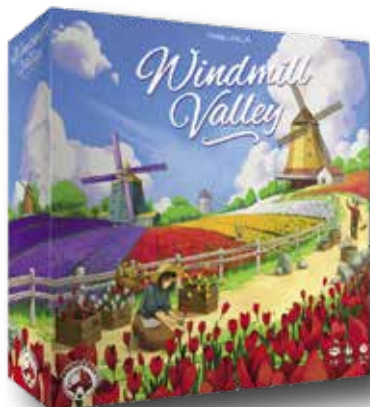
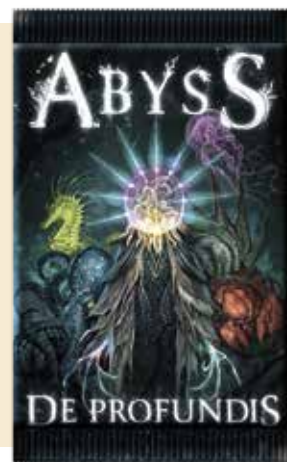
ABYSS DE PROFUNDIS QUI SE CACHE DANS LES ABYSSES ?

POUVOIRS - BOOSTER - EXTENSION

+ 14 ans — 45 minutes — 2 à 4 joueurs

Pour les dix ans du célèbre jeu *Abyss*, une petite extension de dix cartes va modifier le jeu : dix seigneurs bannis dans les profondeurs reviennent. Ils s'acquièrent comme les seigneurs habituels, mais leurs pouvoirs sont nouveaux. Par exemple, ils vous permettent de voler un lieu à un adversaire...

 Bombyx
 Bruno Cathala,
Charles Chevallier
 Xavier Collette





WINDMILL VALLEY UN JEU QUI FLEURE BON

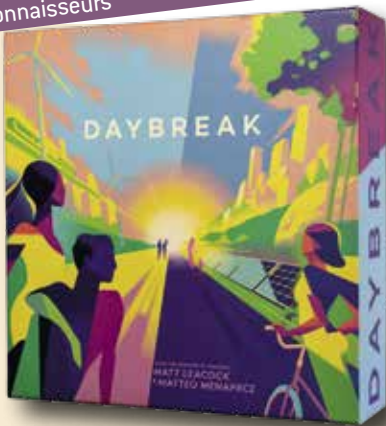
ROUE D' ACTIONS - GESTION - TULIPES

+ 14 ans — 45/90 minutes — 1 à 4 joueurs

Développez votre commerce de tulipes aux Pays-Bas ! Une double roue d'actions personnelle vous indique les actions possibles à votre tour. Vous pouvez améliorer ces actions et jouer sur sa rotation. Achetez des bulbes au marché, plantez-les sur votre plateau et construisez des moulins à vent pour obtenir des bonus !

 Board&Dice,
PlxieGames
 Dani Garcia
 Pedro Codeço





DAYBREAK L'AVENIR DÉPEND DE VOUS !

SIMULTANÉ - COOPÉRATIF - ÉCOLOGIQUE

+ 10 ans — 60/90 minutes — 1 à 4 joueurs

Chaque joueur représente un pays qui lutte pour réduire ses émissions de CO2. Tous ensemble, vous devez produire moins de carbone que les forêts peuvent en absorber. Transformez vos énergies polluantes en renouvelables, plantez des arbres, coopérez, car deux degrés de plus engendrent la défaite pour tous...



CMYK
Matt Leacock,
Matteo Menapace
X. Wang, K. Iida, J.
Papin, S. Alan, M.
Berg, E. Tuckwell, H.
Miyo, H. Warburton,
J. Zoe Liu, R. Ricardo,
D. Freitas, W.
Tang, O. Abalaka

RUNEMASTER PAR LE POUVOIR DES RUNES...

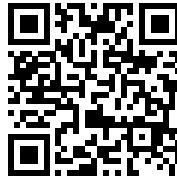
TOWER DEFENSE - COOPÉRATIF - MÉDIÉVAL FANTASTIQUE

+ 8 ans — 45 minutes — 1 à 4 joueurs

Les monstres déferlent sur le temple toute la nuit ! Défendez-le et gagnez à l'aube... s'ils ne vous ont pas submergés. Vous lancez des dés runiques et les utilisez pour vous déplacer, affaiblir les monstres ou les stopper dans leur progression. Vous possédez des pouvoirs personnels, mais les monstres aussi...



Funforge
Antoine Prono
Paul Mafayon

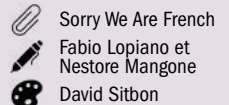


SHACKLETON BASE - A JOURNEY TO THE MOON DÉCROCHEZ LA LUNE !

SANDBOX - PLACEMENT D'OUVRIERS - BASE LUNAIRE

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

L'humanité s'installe sur la lune ! Choisissez une agence spatiale, draftez les navettes pour vos ressources de début de manche, placez vos mepples ingénieurs, scientifiques et techniciens pour réaliser vos actions comme construire ou financer. Les corporations fixent les objectifs, différentes à chaque partie.



Sorry We Are French
Fabio Lopiano et
Nestore Mangone
David Sitbon

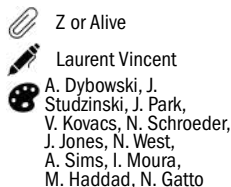


LA PLANÈTE DES SINGES SOYEZ MALIN COMME UN SINGE !

FIGURINES - COOPÉRATIF - COMBATS

+ 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, I. West,
A. Sims, I. Moura,
M. Haddad, N. Gatto





BARBARIAN KINGDOMS INVASION DES PEUPLES LUDIQUES !

ASYMÉTRIQUE - CONTRÔLE DE TERRITOIRES -
V^E SIÈCLE

+ 12 ans — 15 minutes/joueur — 3 à 6 joueurs

L'empire romain vient de tomber : les Huns, les Francs ou autres Ostrogoths se battent pour la suprématie de l'Europe. Vous commencez avec trois territoires, puis vous enrôlez des soldats, déplacez vos unités et annexez des provinces. Le premier avec sept territoires ou vainqueur de deux rois adverses gagne la partie !

Jester Games
Christophe Lebrun
A. Lebrun du Puytison,
S. Shikin, N. Maloudis



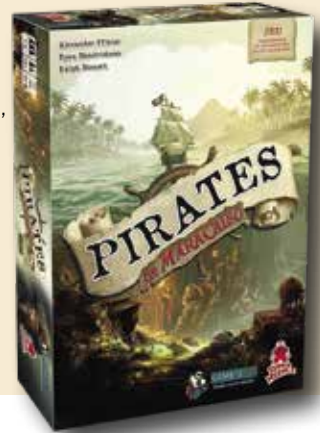
PIRATES DE MARACAÏBO PILLEZ POUR VOTRE RETRAITE !

EXPLORATION - DÉVELOPPEMENT - TRÉSOR

+ 12 ans — 25 minutes/joueurs — 1 à 4 joueurs

Dans l'univers du jeu Maraïbo, avec un game play plus accessible, incarnez des pirates rêvant de faire fortune pour prendre leur retraite ! Le plateau est composé de cartes que vous pouvez acheter pour obtenir des bonus, développer votre bateau, augmenter vos revenus... Vous effectuez des raids et enterrez votre trésor !

Super Meeple
R. Bienert, R. Hendrickson,
A. Pfister
Christian Fiore,
Odysseas Stamoglou



OPEN SEASON COLLECTIONNEZ LES TROPHÉES !

PLACEMENT DE CARTES - COLLECTION - FANTASTIQUE

+ 10 ans — 15 minutes/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



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,
Burrell, D. Taylor (II)



Le village aux 5 dragons

Terrassez les dragons,
récoltez la gloire !



10+

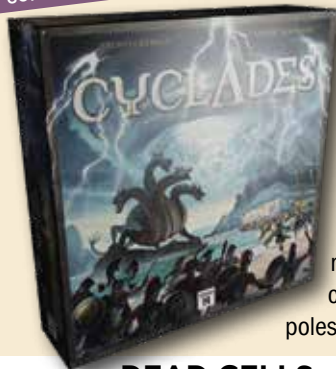
1-5

90'
120'



Clément Fournier
Lucile Leca





CYCLADES

PAR LE POUVOIR DES DIEUX !

ENCHÈRES - PLATEAU MODULABLE - MYTHOLOGIE

+ 14 ans — 90 minutes — 2 à 6 joueurs



Imposez votre domination sur l'archipel des Cyclades, avec l'aide des dieux ! Vos offrandes sont donc déterminantes... Gagnez les pouvoirs d'un dieu aux enchères : Poséidon pour construire des navires, Athéna pour bâtir une université... Trois métropoles vous assurent la victoire... sauf si un adversaire vous en vole une !

Studio H
Ludovic Maublanc,
Bruno Cathala
Miguel Coimbra



DEAD CELLS

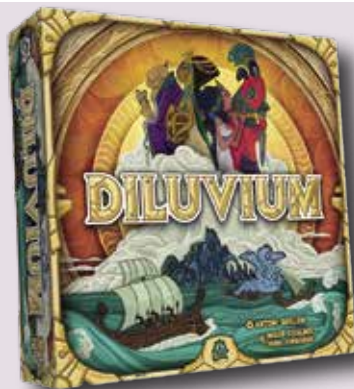
L'HISTOIRE SANS FIN...

DUNGEON CRAWLER - COOPÉRATIF - JEU VIDÉO

+ 14 ans — 45 minutes — 1 à 4 joueurs

Le célèbre jeu vidéo est adapté en jeu de plateau pour vivre une aventure en coopératif. Vous explorez des biomes : fouillez un coffre à la recherche d'armes, lisez un parchemin de pouvoir... Parfois vous rencontrez un ennemi : battez-vous pour devenir plus fort... puis vous mourez pour recommencer...et aller plus loin !

Scorpion Masqué
L. Maublanc, C. Lebrat,
T. Riviere, A. Bauza
P. Vérité, R. Lagofun, L. de
Chateaubourg, Naïade



DILUVIUM

UN JEU QUI S'EXPLORE

4 X - ROUE D' ACTIONS - EMPIRE DE MU

+ 10 ans — 30/60 minutes — 1 à 4 joueurs

Les terres sont inondées ! Les différentes civilisations antiques partent en bateaux à la recherche d'îles à exploiter pour retrouver leur grandeur perdue. Quatre actions sont possibles : déplacer son bateau pour accéder à de nouvelles îles, placer des colons, faire produire des colons, ou attaquer des adversaires !

Nuts Publishing
Antoni Guillen
Maud Chalmel,
Henri Kermarrec



BRUXELLES 1893 : BELLE ÉPOQUE

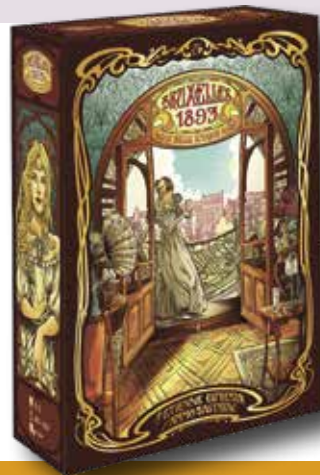
SOYEZ L'ARCHITECTE DE VOTRE VICTOIRE !

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



UN JEU POUR LES GOUVERNER TOUS®



REPOS
PRODUCTION

UN JEU D'ANTOINE BALIZA ET BRUNO CATHALA,
ILLUSTRÉ PAR VINCENT DUTRAIT



DÉCOUVREZ
LES RÈGLES
EN VIDÉO



KANAL

UN JEU À CREUSER

ROUE DE RESSOURCES - PLACEMENT D'OUVRIERS - INDUSTRIE

+ 12 ans — 45/90 minutes — 1 à 2 joueurs

Sur votre plateau, vous construisez des routes, des voies de chemin de fer, des canaux... Commencez par placer un ouvrier pour indiquer votre action : récupérer des ressources, construire en dépensant des ressources... puis gagner des bonus. Vos ressources sont indiquées sur une roue, très originale et intéressante à gérer.



- Sylex Edition
- Uwe Rosenberg
- Harald Lieske



LET'S GO JAPAN

VOYAGEZ LUDIQUE !

PLACEMENT DE CARTES - SIMULTANÉ - JAPON

+ 10 ans — 45 minutes — 1 à 4 joueurs

Vous organisez votre voyage au Japon ! Répartissez vos cartes d'activités au cours de la semaine : essayez de faire les courses lors des soldes, les promenades lorsqu'il fait beau, et ne faites pas trop d'aller-retour entre Tokyo et Kyoto pour économiser les billets de train. Profitez du voyage en comptant les points !



- Don't Panik Games
- Josh Wood
- Chaykov, K. Falls, T. Hara, M. Pruckner, E. Ward, O. Yamamoto



LE VILLAGE AUX 5 DRAGONS À L'AVENTURE !

EXPLORATION - QUÊTES - MÉDIÉVAL FANTASTIQUE

+ 10 ans — 60 minutes — 1 à 5 joueurs

Explorer des donjons, combattre des monstres, ramasser des trésors et améliorer votre équipement sont la joie de votre vie ! Vous choisissez votre personnage et son métier, mettez à jour vos niveaux de dextérité, puissance, vitesse... et courez fouiller un donjon, mais attention aux puissants dragons !

- Je t'aime éditions
- Clément Fournier
- Lucile Leca



HEROIK, BATTLE OF HISTORY

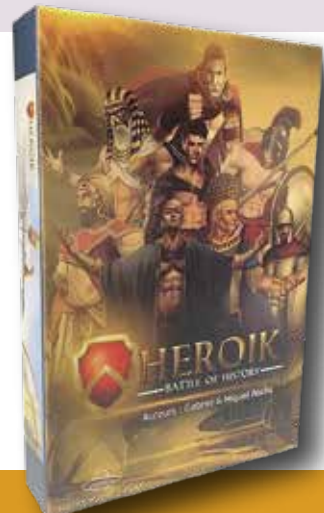
VINI, VIDI, VICI !

DECK BUILDING - BATAILLES - ANTIQUITÉ

+ 12 ans — 20 minutes/joueurs — 2 à 4 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.

- Independance Play
- Gabriel Rocha, Miguel Rocha
- Wahyu Adinata





RISE & FALL

FAITES LE JEU, PAS LA GUERRE !

3D - CONTRÔLE DE TERRITOIRES - CIVILISATION

+ 14 ans — 40/80 minutes — 1 à 4 joueurs

Le premier intérêt de ce jeu est de créer ensemble le plateau, avec ses forêts, mers, montagnes...avec des tuiles hexagonales superposables pour visualiser l'altitude. Ensuite, chacun démarre avec son village et son premier habitant. En jouant les cartes de son deck, les civilisations se développent, sans combat !

Ludically
 Christophe Boelinger
 Dogan Oztel, Sabrina Tobal, Dave Youkovich

CICERON

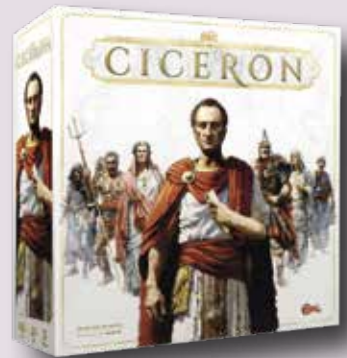
JEUX DE POUVOIRS

GESTION DE CARTES - COLLECTION - DIPLOMATIE

+ 14 ans — 90 minutes — 2 à 5 joueurs

Chaque joueur gère sa famille de patriciens : vous recrutez des sénateurs pour gagner des majorités et vous envoyez vos serviteurs pour étendre votre pouvoir sur les lieux importants de Rome. Votre pouvoir de nuisance est capital... mais n'oubliez pas de répondre aux attentes militaires de Cicéron !

Sweet Games
 François Delbosc
 ann&seb



APEX

POUR LA DOMINATION GALACTIQUE

4X - DRAFT - SCIENCE-FICTION

+ 10 ans — 30/60 minutes — 2 à 6 joueurs

Choisissez votre stratégie parmi les quatre possibles : Guerre, Colonisation, Évolution, Expansion ! En même temps, les joueurs révèlent leur carte. En fonction de la stratégie choisie, les actions des cartes sont différentes. Faites évoluer vos pouvoirs dans l'objectif de gagner les combats et de contrôler des territoires.

Borderline éditions
 Julien Vaucanson
 Véronique Meignaud



RAJAS OF THE GANGES - CARDS & KARMA

RICHESSES ET CÉLÉBRITÉ...

CARTES - DÉVELOPPEMENT - STAND ALONE

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

Le jeu de plateau est maintenant un classique des jeux experts. Cette version revisitée utilise des cartes recto-verso : un dé coloré d'un côté et une action de l'autre. Vous y retrouvez le palais, les bâtiments, les marchandises et les navires. Allez-vous gagner avec l'argent ou la gloire... ou un mélange des deux ?

Hutch!
 Inka & Markus Brand
 Dennis Lohausen



En Gévaudan, tout le monde vous
entendra hurler !



96 TIKIS

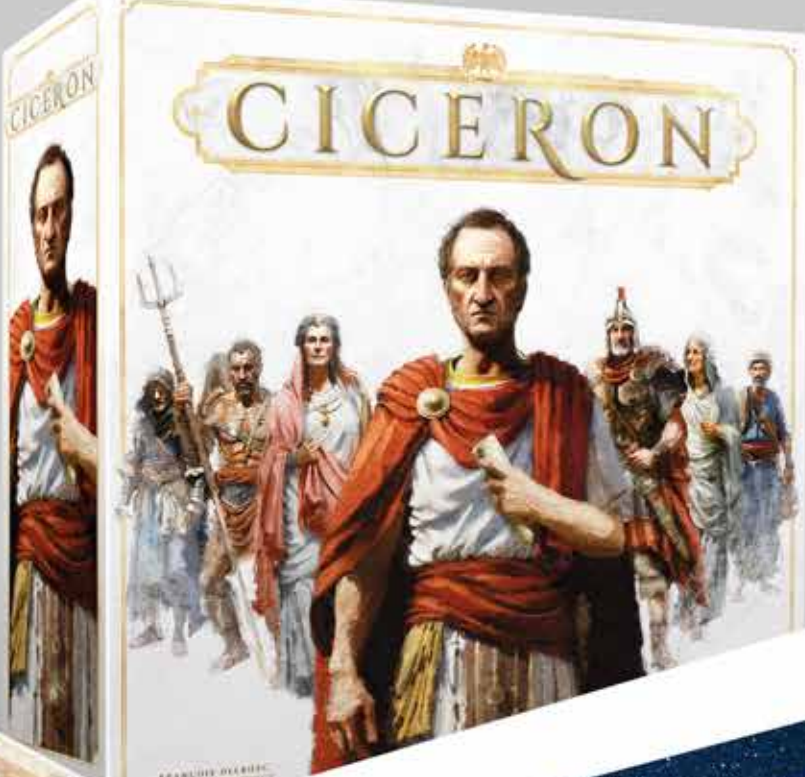
PRESQUE IDENTIQUES...
MAIS TOUS DIFFÉRENTS !



TIKI
TATOO

CICERON

"ON VOIT QU'UN AMI
EST SÛR QUAND
NOTRE SITUATION
NE L'EST PAS..."



Sweet
games



UN PUR-SANG
LUDIQUE
À MAÎTRISER







KARMAN SWAP

BIENVENUE DANS LES TAVERNES DU NOYAU...

EXPLORATION - CHAÎNAGE DE CARTES - SEEDERS EXODUS

+ 14 ans — 60 minutes — 2 à 4 joueurs

Explorez de nouvelles planètes ! Vous pourrez ainsi les coloniser et y introduire de nouvelles espèces pour développer votre stratégie : vous couvrir de gloire dans vos recherches de modification écologique. Si vous préférez les victoires plus violentes, affrontez vos adversaires avec vos vaisseaux surpuissants !

-  Sweet Games
-  Serge Macasdar
-  Gaël Lannurien


OTTERWOOD

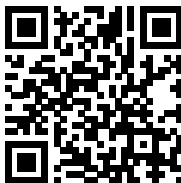
SILENCE... ÇA JOUE !

GESTION - CARICATURE - CINÉMA

+ 10 ans — 30/60 minutes — 1 à 6 joueurs

Vous vous lancez dans la carrière de producteur de cinéma : embauchez des scénaristes, réalisateurs, acteurs... Puis choisissez votre stratégie : financer multitude de films ou vous spécialiser dans un genre, ou réaliser LE chef-d'œuvre. Les célébrités sont caricaturées en animal, amusez-vous à les reconnaître !

-  Lutra Games
-  Rudy Delaplace
-  NicoSquare



BATTLE MAGES

LA MAGIE EST FORTE EN VOUS !

CARTES - AFFRONTEMENT - HÉROS DE THARGOS

+ 14 ans — 60 minute/joueur — 1 à 6 joueurs

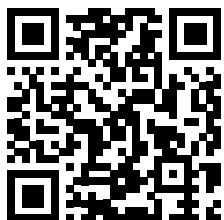
Entrez dans l'arène, préparez-vous au combat ! Un magicien envoie un sort, le magicien ciblé amplifie le sort et le détourne vers un autre magicien... jusqu'à ce qu'un joueur n'ait pas la bonne carte et encaisse la déflagration ! Les cartes Magie Rare peuvent tout changer, surtout si le magicien utilise son art magique !

-  SBG éditions
-  Chris Loizou, Zak Louka
-  Zak Louka



GRAND PRIX DU JEU

Grand Prix du Public — Édition Vichy 2024



Votez pour vos jeux préférés et participez au tirage au sort pour gagner de nombreux jeux*!



* Les jeux à gagner font partie des pages Akiltour n°7 et seront envoyés par nos éditeurs partenaires aux 10 gagnants tirés au sort.



Christophe Lebrun
Illustré par Sergey Shikin et Aurélie Lebrun

KINGDOMS



STRATÉGIE, BLUFF ET CONQUÊTE
QUI DOMINERA L'OCCIDENT ?



Déjà disponible !



Jeux d'Histoire






THE HUNT

DANS L'ATLANTIQUE, PERSONNE NE VOUS ENTEND COULER !

14 ans — 30 à 45 minutes — 2 joueurs

Matthias Kramer, le célèbre auteur de jeux Allemand, nous propose de revivre les exploits du Graf Spee, le célèbre cuirassé de poche allemand. Sa mission en 1939 était de couler le maximum de cargos en direction de l'Angleterre dans l'Atlantique Sud. Un joueur va prendre en main la destinée du Graf Spee qui se déplace de façon cachée, l'autre joueur va jouer l'Amirauté anglaise qui tente de le couler avant qu'il détruise 5 transports. Chacun a un tas de cartes qui lui est propre et devra choisir à chaque tour comment jouer sa carte au mieux : points d'actions ou évènement.




 Nuts ! Publishing
 Matthias Cramer,
 Engin Cramer
 Albert Monteys

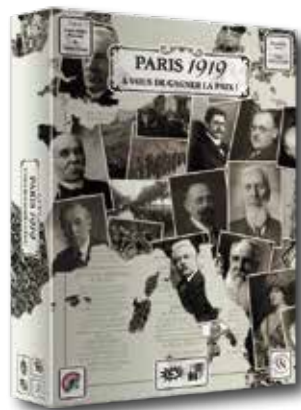
PARIS 1919

PETITS (DÉS) ACCORDS ENTRE AMIS

10 ans — 45/90 minutes — 4 à 2 joueurs

Paris 1919 permet de revivre les heures cruciales qui ont conduit à la signature du Traité de Versailles. Chaque joueur représente un pays qui a participé aux débats et doit accomplir ses objectifs secrets tirés au hasard en début de partie. Le jeu est simple : on propose des résolutions en comité et ensuite on vote tous ensemble, pour ou contre (ou véto). Évidemment, négociation, trahisons et manipulation seront indispensables pour parvenir à la victoire. Il s'agit véritablement du premier party game sur un thème historique qui est jouable par tous.

 Asteroid Games
 Stéfan Crisan,
 Louis-Gilles Pairaut
 Antoine Riot






BARBARIAN KINGDOMS

SIC TRANSIT GLORIA MUNDI

12 ans — 30 à 90 minutes — 2 à 6 joueurs

Rome est tombée, les barbares se sont emparés de ce qui reste de l'ancien Empire Romain. Chaque joueur va prendre les rênes d'un des 6 peuples qui, menés par leurs Rois, vont se battre pour contrôler l'Occident. Le premier royaume à contrôler 7 provinces ou à éliminer 2 rois adverses remporte la partie. Le jeu est accessible à tous grâce à des règles simples, les combats sont toujours tendus en raison de la possible corruption des troupes adverses et surtout chaque Roi et chaque peuple ont un pouvoir unique dont il faut user à bon escient.



 Jester
 Christophe Lebrun
 Aurélie Lebrun du
 Puytison, Nasos
 Maloudis, Sergey Shikin

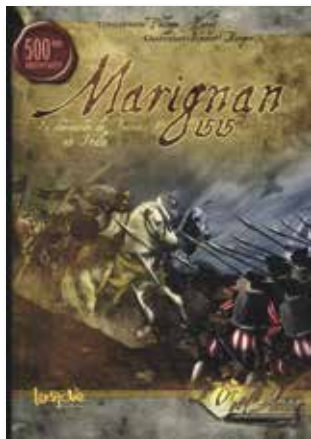
PORT ARTHUR

PIÈGE EN HAUTE MER AU PAYS DU SOLEIL LEVANT

12 ans — 60/90 minutes — 2 joueurs

Le jeu permet de revivre la première guerre moderne du XX^e siècle qui s'est soldée par une victoire surprise du Japon face au géant russe. Il s'agit d'une gigantesque bataille navale entre deux flottes déterminées à contrôler la mer du Japon, la maîtrise des zones maritimes étant essentielle pour chaque camp. Le Japonais doit en plus impérativement débarquer ses troupes pour se rendre maître de la Mandchourie. La mécanique des combats favorise la prise de risques et les retournements de situation sont fréquents. Un jeu rapide et sous tension permanente pour chaque camp dans la lignée de 300.

 Nuts ! Publishing
 Yasushi Nakaguro
 Maud Chalmel




MARIGNAN 1515: LA CHEVAUCHÉE DE FRANÇOIS 1^{ER} EN ITALIE

L'ITALIE EN HÉRITAGE

16 ans — 60/120 minutes — 2 joueurs

1515 ! Date iconique, symbole d'une victoire française majeure contre un ennemi pourtant au sommet de sa puissance, la Confédération Helvétique. Le jeu permet de rejouer l'intégralité de la 5^{ème} guerre d'Italie de juillet 1515 à février 1517 au niveau stratégique en déplaçant ses armées sur la carte. Mais aussi au niveau tactique car il faut optimiser ses unités de contact et ses unités de tir au feu meurtrier pour chaque bataille. Les sièges et la diplomatie sont aussi pris en compte dans ce jeu simple d'accès mais riche en possibilités.




 Serious Historical Games
 Philippe Hardy
 Vincent Burger

SAÏGON 75

NOWHERE TO RUN TO, BABY, NOWHERE TO HIDE

14 ans — 60/90 minutes — 2 joueurs

Vietnam 1973 - les unités américaines quittent le pays en laissant l'armée de la République du Vietnam seule face au Viet-Cong et à l'armée nord-Vietnamienne. Le joueur nord-Vietnamien est clairement le plus puissant mais il n'a que 8 tours pour s'emparer de Saïgon. Le joueur sud-Vietnamien est en infériorité numérique mais dispose d'unités puissantes et de l'équipement laissé par les US, en particulier les avions, fragiles mais redoutables. Le jeu est très fluide et est pensé pour jouer en aller-retour afin de pouvoir expérimenter chaque camp.

 Nuts ! Publishing
 Jean-Philippe Barcus, Pascal Toupy
 Tania Sanchez-Fortun, Christophe Sancy



BLADE RUNNER : KIT DE DÉMARRAGE LA CHASSE AUX RÉPLICANTS EST OUVERTE

DYSTOPIE - ENQUÊTES - SCIENCE-FICTION

14+ ans - 2-3 heures - 3 à 5 joueurs

Bienvenue dans l'univers néo-noir imaginé par Philip K. Dick et mis en image par Ridley Scott. Dans cette boîte d'initiation à Blade Runner, Le Jeu de Rôle, vous trouverez tout pour mener des aventures palpitantes dans les bas-fonds du Los Angeles de 2037 : règles, scénario, personnages, dés spéciaux et plein d'aides de jeux.




 Arkhane Asylum
 Tomas Härenstam,
Joe LeFavi
 Martin Grip, Christian
Granath, etc.



CHRONIQUES OUBLIÉES FANTASY - 2^E ÉDITION AVENTURES POUR TOUS

ÉPIQUE - MÉDIÉVAL - FANTASTIQUE

14+ ans - 2-3 heures - 3 à 5 joueurs

 Black Book Editions
 Laurent Bernasconi
 Ludovic Salvador, Jérémy
Forveille, Iliana Naydenova,
Ömer Tunç, Gong Studio,
Laura Galiano.

Destiné aussi bien aux rôlistes débutants qu'expérimentés, ce gros recueil de 350 pages particulièrement denses contient non seulement une version révisée des règles simples et efficaces qui ont fait le succès de Chroniques Oubliées, mais aussi un bestiaire, deux aventures et des tonnes de conseils pour le meneur de jeu.






LA QUÊTE DES FÉLINS DU TEMPS EN ROUTE POUR L'ATLANTIDE !

MIAOU - RONRONS - HERBE A CHATS

14+ ans - 2-3 heures - 3 à 5 joueurs

Cette toute première grande campagne pour Cats ! La Mascarade conduira vos aventuriers à quatre pattes jusqu'à la mythique Atlantis, première cité féline de l'histoire. Il leur faudra voyager dans le temps et vivre des aventures à différentes époques, avant d'arriver au terme de leur quête et de pouvoir sauver leur civilisation.

 Black Book Editions
 Vincent Mathieu
 Maxime Teppe



OCTOGONES¹⁴

Convention du Jeu et de l'Imaginaire

18 > 20

Octobre 2024

+

Double-Mixte

Lyon | Villeurbanne



Illustration Stéphane Billeu - Colorisation Bertrand Benech

60H
non stop

+

Jeux de société

Jeux de rôle

Figurines

Cartes

Escape game

Tables rondes

Auteurs

Illustrateurs

PLUS D'INFOS
octogones.org

DOUBLE-MIXTE
19 avenue Gaston Berger 69100 Villeurbanne



villeurbanne

eupe2

La Sélection des Ludothécaires



Association
des Ludothèques
Françaises

L'univers du jeu de société ne manque pas de prix pour récompenser les meilleures créations. Mais l'originalité des ludothèques est de primer d'autres types de jeux, souvent moins médiatisés.

Les ludothèques ont depuis longtemps leurs « Coups de cœur », des jeux qu'elles ont particulièrement appréciés et qu'elles souhaitent mettre en avant auprès des publics. Le projet de la Sélection des Ludothécaires, lancée en 2018, est de fédérer toutes ces initiatives autour d'un grand prix national auquel toutes peuvent contribuer.

Jeux et jouets

L'identité des ludothèques se manifeste dans ce prix par le fait qu'il ne récompense pas que des jeux de société, mais aussi des jouets, des jeux vidéo et autres objets ludiques. Une originalité bien utile, car si l'on dispose aujourd'hui d'un bon éventail de prix et de critiques pour les jeux de société ou vidéo, il est beaucoup plus difficile pour le grand public de trouver des recommandations fiables concernant les jouets. Chaque année, un jeu est donc primé dans chacune des catégories couramment utilisées par les ludothécaires :

- Jeu d'exercice (jeux sensoriels et moteurs)
- Jeu symbolique (jeux de faire-semblant)
- Jeu d'assemblage (jeux de construction et de montage)
- Jeu de règles (jeux dans lesquels le joueur doit suivre des consignes précises)
- Plus une catégorie « Jeu vidéo », nouveauté de cette édition 2024 !

Comment ça marche ?

Contrairement à beaucoup de prix, celui-ci n'est pas attribué par un jury unique. La sélection se fait en plusieurs phases. Tout d'abord, les ludothèques sont invitées à soumettre leurs propositions de jeux qu'elles souhaitent voir récompensés. Chaque ludothèque peut faire une proposition dans chaque catégorie. Ensuite, un Comité de sélection établit une liste de jeux retenus (généralement trois ou quatre par catégorie). Puis, ce sont enfin les ludothèques qui votent parmi ces propositions pour attribuer le prix au jeu qui leur semble le mériter.

Pour cela, les ludothécaires sont invité.es à prendre en compte non seulement les critères habituels (originalité, plaisir de jouer, qualité du matériel...), mais aussi la dimension éthique de la conception et de la production : lieu de fabrication, matériaux utilisés, modèle économique, etc., autant de critères très importants pour tout ce qui est jouets et jeux vidéo. Pour les jeux de société et les jeux vidéo, la dimension d'accessibilité est également essentielle : les jeux primés sont souvent rapides à mettre en jeu, et permettent à des personnes d'âges et de niveaux différents de jouer ensemble.

Depuis l'édition 2022, l'annonce officielle des jeux primés a lieu lors du Festival des jeux de Vichy. Cette année, l'annonce aura lieu lundi 16 septembre à 18h30, conjointement avec la remise des prix du Groupement des Boutiques Ludiques.

Mais c'est quoi, une ludothèque ?

Tout simplement un lieu où l'on peut jouer, que l'on soit petit ou grand, novice ou vétéran. Selon les cas, les ludothèques peuvent avoir leurs propres locaux ou être associées à d'autres équipements (médiathèques, maisons de quartier, centres sociaux, etc.). Vous y trouverez toutes sortes de jeux et jouets, parfois avec la possibilité d'en emprunter pour jouer à la maison.

Pour trouver la ludothèque la plus proche de chez vous, rendez-vous sur le site de l'ALF :
www.alf-ludotheques.org



Primés et nommés

Avant que ne soient révélés les lauréats 2024, voici un aperçu des jeux primés l'année dernière. Dans la catégorie jeu d'exercice, c'est le globe magnétique *Aventure de la vallée ensoleillée*, de la marque Hape, qui a séduit. Il s'agit d'une sorte de *Perplexus* pour les petits, avec une bille pouvant être manipulée par un aimant au travers d'une paroi en plastique (avec le côté rassurant que les adorables bambins ne vont pas chercher à avaler la bille).

Pour ce qui est du jeu symbolique, c'est une cabane en bois servant de décor aux jeux de figurines qui a été sélectionnée : *la Grande cabane dans les arbres* de MagicWoodToys, un fabricant polonais encore peu connu en France, qui produit des jouets faits à la main en utilisant des produits naturels.

En jeu d'assemblage, le prix a été décerné aux *Makedo*, des outils permettant de plier, couper et visser des morceaux de carton, afin de donner la possibilité d'expérimenter et de créer librement. En plus de favoriser la créativité, ce jeu favorise donc le réemploi du carton en l'utilisant comme matériau de base des constructions.

Enfin, côté jeu de règles, les ludothèques ont attribué le prix à *La Planche des Pirates*, de Florian Sirieix et Benoît Turpin, illustré par Camille Chaussy et édité par The Flying Games. D'abord parce qu'on n'a jamais vu autant d'adultes s'éclater sur un jeu pour enfants, mais surtout parce que personne n'a pu résister aux petits éléphants.

Dans cette catégorie, les nommés pour 2024 sont *Nekojima*, de David Carmona et Karen

Pour les jeux de société et les jeux vidéo, la dimension d'accessibilité est également essentielle.

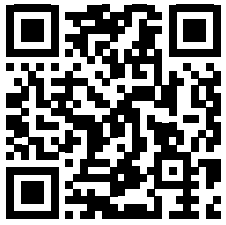
Nguyen, *Sur les traces de Darwin*, de Gregory Grard et Matthieu Verdier, *Super Miaou*, de Guillaume Desportes et *Biomos*, de Gricha German. Rendez-vous le 16 septembre pour l'annonce du vainqueur !

Article réalisé en partenariat avec l'ALF



GRAND PRIX DU JEU

Grand Prix du Public – Édition Vichy 2024



Votez pour vos jeux préférés et participez au tirage au sort pour gagner de nombreux jeux*!



* Les jeux à gagner font partie des pages Akiltour n°7 et seront envoyés par nos éditeurs partenaires aux 10 gagnants tirés au sort.

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 • Comité rédaction en chef : Monsieur Guillaume • Secrétariat de rédaction : Jean-Michel et Delphine Auzias • Conception graphique et maquette : Hervé Loiselet • Relecture UM et APOL

Ont participé à ce numéro : Monsieur Guillaume, Jean-Michel Auzias, Delphine Auzias, Unt Margaria, Jean Balczesak, Lia-Sabine Laverrière, Hervé Loiselet, Antonin Mérieux et Bruno Béchu et Stéphane Gallani.

Merci tout spécialement : à Mickaël Marchioretto, Marianne Chouvet, Hernandez Laureen, et toute l'équipe de Vichy ; à Bruno Bechu et au GBL ; à Pierre-Yves Gallard ; à Julien Parry de Detective Society, à

Antonin Bocarra, à Monsieur Guillaume et à Tarek Magic Systems !

Remerciements à nos partenaires distributeurs : Antonin Merieux, pour l'ALF - Association Ludothèques Française, Cesare Mainardi d'Atalia et Arnaud Bourez pour Neoludis

Crédits photos : Pierre-Yves Gallard , Carpeto, Eso, Hervine Galliou, L'échoppe du Gaulois, Florian Belmonte, Martin Vidberg, R de Jeux, 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, 06 10 28 24 43

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



Attention : Aucun meeple n'a été blessé ou maltraité pour ces 143 chroniques de jeux ! Et plus sérieusement, seuls les annonceurs du secteur du jeu sont autorisés à publiciter dans ce magazine. Il est financé par leurs soutiens pour continuer à encourager le développement du secteur des jeux de société.

Retrouvez nos partenaires-soutiens-annonceurs : Altered p55 - Asmodée p84 - Border Line Editions p33 - Detective Soc p83 - Geek Attitude Games p27- Gigamic p35- Jester p75- Jeux T'aime Edition p67 - Ludistri p41 - Neoludis p16 et 17 - Octogone p79 - Ravensburger p25 - Repos Prod p61 - Smart Games p37 et p39 - Studio Stratosphère p2 - Sweet november p72 et 73 - Wilson Games p31 et p49 - Z or Alive - Apis p59

THE DETECTIVE SOCIETY

LE JEU D'ENQUÊTE LE PLUS IMMERSIF DU MOMENT



- **Jeux hybrides**
(contenus numériques et interactions mails, SMS...)
- **2 scénarios disponibles**
(12 épisodes)
- Entre **escape game** et **série policière**



Scannez pour tester
en print & play

WWW.DETECTIVESOCIETY.FR

Boutiques, pour obtenir nos jeux pour vos clients :

contact@detectivesociety.fr

BÂTISSEZ LE FUTUR DU COMMERCE GALACTIQUE

SIMPLICITÉ
COSMIQUE

ATTRACTIONS
SPECTACULAIRES

56 CLIENTS
UNIQUES



TEMPS
30-45

ÂGE
10+

JOUEURS
2-4

UNE TUILE APRÈS L'AUTRE

«Superstore 3000 est au jeu de société
ce que la fusée est à la bicyclette !»

David Yvligo, membre de la communauté
des ludistes galactiques

NOVEMBRE 2024



www.spacecowboys.fr



RODRIGO REGO
RYAN GOLDSBERRY

