

numéro 8
printemps 2025

akiLtour!?

LE GRATUIT DU MONDE DU JEU



Les As d'Or :
à qui le tour !?



Interview
de Richard
Garfield
page 16

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

CANNES
FESTIVAL
INTERNATIONAL
DES
JEUX



La liste des
jeux
page 8 !



Des jeux à jouer
de Antonin Boccara
et Roberto Fraga
page 44



Une artiste
haute en
couleur :
Seppy
page 6

Renaud Crocombette - Rémi Laumonier - Antoine Pham-Minh

2-4 14+ 60-90 min



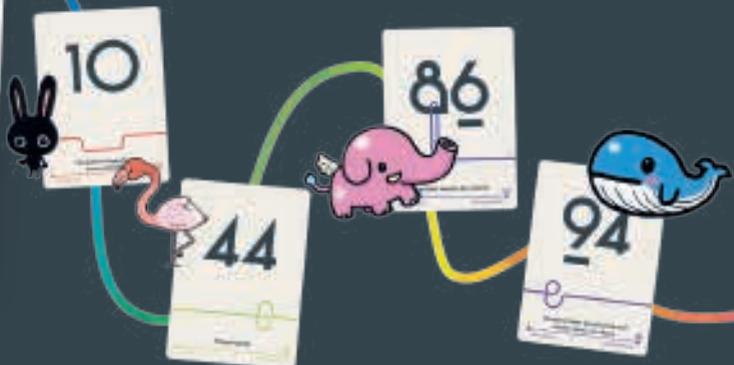
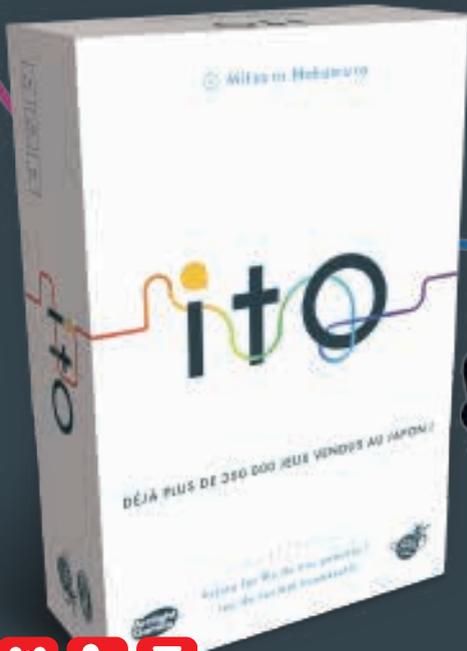
LA TRAQUE
 LES CRIMINELS DE GUERRE SONT EN FUITE,
 LA JUSTICE EST ENTRE VOS MAINS !

FIJ
 Stand
 07.01

Mitsuru Nakamura

ito

Alignez vos pensées et c'est gagné !



2-8 8+ 10 min

DÉJÀ PLUS DE 350 000 JEUX VENDUS AU JAPON !

WWW.DONTPANICGAMES.COM



édito - sommaire



Et une nouvelle édition, la 37^e, du salon le plus couru de l'hexagone pour lancer la nouvelle année ludique et ce nouveau numéro d'Akiltour : le Festival International des Jeux de Cannes !

Et la 14^e pour Ludinord qui suivra ! Ce nouveau numéro d'Akiltour est à l'image de ces festivals : il contient plus que vous ne pouvez voir, alors découvrez dans ses pages les nouvelles boites de jeux qui enchanteront vos papilles de joueuses et de joueurs ; jouez aux protos du côté du Off ou au concours Créateurs de Ludinord pour repérer avant tout le monde les nouveautés de demain ; réservez votre Unanimos Cannes Party ou Naishi, parrain du concours Créateurs de Ludinord ; participez à l'une des 13 conférences qui émaillent le FIJ ; déambulez dans le labyrinthe d'Alice au Pays des Jeux ou sur l'une des 8 expositions ou bien aux Mime Master et l'Escape Box à Mons-En-Baroeul !

Il y a finalement tellement à faire, à voir, à profiter que c'est comme une bonne partie de jeu de société : c'est toujours trop court et lorsque c'est fini, on a immédiatement envie d'en relancer une ! Au plaisir, les amies et amis !

Monsieur Guillaume

Couverture © Seppy



Vichy / Parthenay / PEL...
LE MAG DES GRANDS MOMENTS LUDIQUES !



Retrouvez-nous sur akiltour.info pour découvrir des vidéos et de nouveaux articles

niouzes

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

A jouer tout de suite !

- 44 Un mot pour les transformer tous, un jeu d'Antonin Boccara
- 45 Akil' Aligne, un jeu de Roberto Fraga

la liste

- 8 La liste des jeux du printemps : à voir et à jouer

rencontrez

- 6 Une artiste de talent : Seppy
- 18 Ludinord : incontournable !

découvrez

- 4 Les niouzes ludiques de Cannes, à qui l'As d'Or 2025 ?
- 16 KeyForge, un jeu de Richard Garfield, à ne pas manquer !

Merci à nos partenaires distributeurs



DISTRIBUÉ PAR VOTRE BOUTIQUE PRÉFÉRÉE !

Ne pas jeter sur la voie publique

Cannes et son festival pas FIJ-é !

Et nous voici de retour sur la croisette de Cannes ! Et si l'année dernière nous vous invitons ici même à y faire un tour, il y a des chances pour que, cette année, tellement l'offre est pléthorique pour le Festival International des Jeux, vous n'ayez pas l'occasion de mettre le nez dehors. Vous allez pouvoir jouer, jouer et encore jouer pour cette 37ème édition de l'incontournable événement ludique de l'année !

Quelques chiffres annoncés pendant la conférence de presse du Festival annonçant les nommés pour l'As d'Or : la France est devant l'Allemagne et le Royaume-Uni sur le marché européen des jeux de société, avec un chiffre d'affaire de 587 M d'€, soit une hausse de 2,4 % par rapport à 2023 et représentant 34 millions de boîtes vendues. Impressionnant, non ?

De ce fait, le FIJ continue d'évoluer puisque 1,5 jour (26 et 27 février jusqu'à 14h) seront réservés aux professionnels. Unanimo Cannes Party sera le jeu spécial édité pour cette édition du festival, n'hésitez pas à découvrir cet incontournable de l'éditeur Cocktail Games. Enfin, pour accueillir les toujours plus nombreux festivaliers, la terrasse du Palais s'ouvre pour un labyrinthe sur le thème de « Alice au pays des jeux » et le village s'agrandit encore, soit une surface totale de 60 000 m² (45 000, l'année dernière), l'équivalent de 9 stades de France consacrés aux jeux de société... Ah, mais non, j'oubliais : Le logo de l'As d'Or évolue ! Un changement de logo n'est jamais anodin et exprime beaucoup de choses sur l'évolution de l'identité du festival : dorée, éblouissant même si l'aspect ludique du logo n'est pas spécialement évident !

Des prix pour plusieurs prix !

Voici encore quelques chiffres autour des neuf membres du jury. Pour jouer aux plus de 520 jeux éligibles, ils ne comptent pas moins de 4900 parties réparties sur 3648 heures de jeux, soit près de 2 mois en 24/24. La sélection s'est faite après 15 heures de délibération. Ce jury, dont les membres changent régulièrement, est constitué de :

- > Marie Giordana, créatrice de contenus, conseillère et animatrice ludique ;
- > Sandra Lebrun, journaliste et auteure de livres ludiques ;
- > Pénélope, twitcheuse et chroniqueuse à Un Monde de Jeu ;

- > Éva Szarzynski, ludothécaire et co-fondatrice de l'association Bingo ;
- > Nathalie Zakarian, au Réseau des Cafés Ludiques ou à « Moi j'm'en fous, je triche » ;
- > Vincent Dedienne, acteur, humoriste, auteur... et joueur ;
- > Damien Desnous, ludicaire et auteur ;
- > Boris Courtot, membre du Réseau des Cafés Ludiques ;
- > Maxildan, streamer autour des jeux vidéo et des jeux de société.



Cette année, dans la catégorie Enfant, vous retrouverez :

- > Les Eclairtout (Loki) : Coopération ou compétition autour d'un Cherche&Trouve aventureux pour retrouver, à l'aide de votre lampe torche, les personnages cachés.
- > Mimose & Sam et le Voleur de fruits (Locomuse) : Tiré de la BD, jeu asymétrique, il vous faut enquêter et tirer profit des indices pour retrouver le voleur de fruits par déduction.
- > Opération Noisette (Auzou) : Aidez les écureuils à récupérer leur réservoir de noisettes tout en vous méfiant de la belette. Habilité et précaution au rendez-vous autour de l'arbre 3D.

Du côté des jeux initiés :

- > Behind (Kyf Édition) : Assemblez des tuiles rectangulaire façon puzzle semble facile . Il vous faudra d'abord comprendre, en coopération, la logique de l'ensemble avant de retourner et ainsi voir si vous avez bien reconstitué l'image.
- > Harmonies (Libellud) : Réalisez le paysage le plus harmonieux afin d'y accueillir les animaux les plus divers. Constitution de plateaux et placements judicieux au programme.
- > Kronologic - Paris 1920 (Origames & Super Meeple) : Dédutions compétitives dans l'Opéra de Paris. Trouverez-vous le coupable, le lieu et l'heure du crime avant vos adversaires ? Gardez le bon timing dans vos questions !

La catégorie Expert, ces jeux aux règles plus longues... à l'instar des parties :

> Daybreak (CMYK) : Les puissances mondiales coopèrent pour essayer de contrer le réchauffement climatique en élaborant des technologies innovantes. Parviendrez-vous à gérer les crises ?

> Kutná Hora (Czech Games Edition) : Développez mines et ville de Kutná Hora à la tête de votre famille et en usant de l'influence auprès des différentes guildes. Un jeu où le système économique, astucieux, prend toute sa place.

> Sankoré (SuperMeeple) : L'université de Tombouctou attend de ses directeurs et directrices de développer la connaissance et la culture autour de l'établissement et des étudiants en astronomie, mathématique, théologie et droit.

Terminons avec la catégorie As d'Or – Jeu de l'année :

> Captain Flip (Playpunk) : Recrutez votre équipage pour gagner un maximum de pièces... Et si la première pioche n'est pas bonne, « flippez » le jeton, mais... à vos risques et périls !

> For a Crown (Repos Production) : Jeu fourbe où il vous faut protéger votre trésor familial tout en pillant celui des adversaires au moyen de cartes Action. Cœurs sensibles s'abstenir !

> Odin (Helvetiq) : Jeu de défausse et de construction de main de cartes où vous enchérez sur le joueur précédent pour vous débarrasser de vos cartes... Mais en en re piochant une... Et du coup, que faire ?

Une fois n'est pas coutume, certains jeux fort attendus ont finalement davantage brillé par leur absence plus que par leur présence : Chez les enfants, le « 1,2,3 Faufile-toi » en 1,2,3 Soleil qui marche très bien ou « Carapate » en Mario Kart pour enfant n'auraient pas dépareiller dans la sélection. À l'autre bout du spectre, du côté de la catégorie Expert, Seti est un titre qui revenait régulièrement dans les sélections, au côté de Dead Cell et Slay the Spire. Et enfin, sur les deux dernières catégories, quid de l'excellent Bombuster, Château Combo, The Gang, 2 pommes 3 pains, Prey Another Day ou The Vale of Eternity ?

D'un autre côté, et parce qu'un jury est souverain en ses décisions, il est facile de contrebalancer ces oubliés en se disant qu'untel est finalement juste une belle implémentation d'un mécanisme déjà vu par ailleurs, que tel autre est quand même très punitif ou répétitif, que pour tel autre, il est dommage d'avoir perdu son identité visuelle forte...

Bref, il est toujours facile de monter ou démonter la présence ou l'absence d'un jeu dans une sélection en fonction des critères d'analyses.



De ce fait, voyons donc ce que la sélection de l'année propose : Des jeux enfants de tout type et de tout âge : déduction, adresse, Recherche&Trouve pour du 3, 5, 6 ans ! Dans la catégorie Initié, il y a de l'Objet

Ludique Non Identifié, de la déduction dynamique et du plus classique dans la mécanique, mais tellement bien édité et mis en scène que c'en est une évidence. Côté Expert, nous pourrions dire que les thématiques « positives » comme la lutte contre le réchauffement climatique et la promotion de la culture autour de jeux solides mécaniquement rejoignent la surprise d'une sélection de Kutná Hora, à la thématique plus classique, mais qui est remis en avant pour ses deux mécaniques originales : son système économique et le système de cartes Action à double orientation. Et enfin, la catégorie reine met l'accent sur de l'extrêmement familial et sur un plaisir immédiat, pour tout un chacun, avec trois jeux accessibles, tant sur le plan mécanique qu'économique.

Concluons, comme l'année dernière finalement : toute personne qui ne s'intéresserait au monde du jeu de société que par la lorgnette de la sélection de l'As d'Or touchera du doigt la richesse de la production ludique par cette dernière !... Même s'il semble que cette sélection, cette année, soit moins « forte » en terme de jeux inoubliables. Après tout, il en est ainsi de toutes les sélections dans le temps : tous ne restent pas au pinacle pour des temps immémoriaux, n'est-ce pas ?

Sachez qu'entre le moment où vous lirez ces lignes et le moment où je les ai écrites, les prix ont certainement été remis, mais je ne me défilerai pas ! Reproduirai-je mon « 4/4 perfect shot » de l'année dernière ? :

Mimose & Sam et le voleur de fruit qui propose un jeu asymétrique malin pour deux façons de voir, et vivre, le jeu pour les enfants... Et les grands enfants !

Harmonies parce que le jeu a pratiquement tout pour lui. Si la construction et les objectifs des animaux sont assez classiques en soi, la qualité éditoriale ainsi que les illustrations en font un très bon représentant ludique !

Sankoré parce qu'un bon jeu de gestion, clair et lisible, autour de la thématique du savoir et de la culture, il faut l'encourager !

Enfin Captain Flip parce que, même si je l'ai déjà écrit l'année dernière, il faut se méfier des évidences, mais l'engouement semble tellement partagé et général autour d'un jeu si simple qu'on se demande pourquoi nous n'y avons pas pensé nous-mêmes !

Alors bon salon à vous, amies joueuses et amis joueurs, partagez, discutez, jouez... Que cette édition vous soit favorable ! Bon festival !



L'univers de Seppy

Seppy, de son vrai nom Mélanie Bardin, est une illustratrice aux images souvent décrites comme oniriques, jouant avec la profondeur des couleurs et des lumières. Sa passion pour les jeux vidéo et la poésie de l'animation japonaise de Ghibli l'a menée à en faire son métier. Après un cursus artistique à l'ENAAI, suivi de quelques projets illustrés à son compte, et un voyage en camping-car de plusieurs années, elle a commencé à faire ses premiers pas dans le domaine du jeu de société. En commençant avec GameFlow (Ma Première aventure) et Spacecow, puis Libellud, Bombyx, Equinox(Altered), Scorpion Masqué, Betula, Replay Games, Borderline Éditions...

REFUGE

Auteur : Gérald Cattiaux

Editeur : Bombyx

Bombyx a accepté d'aller à fond dans le côté « artistique » de mon travail. C'est propre à chacun, mais je vois plus l'illustrateur comme un artisan de l'image qui apporte sa touche d'artiste si c'est possible... Et l'on devient artiste quand les barrières sont levées, qu'on peut se « lâcher » totalement ! Ce qui a été le cas sur ce projet



Design de 65 petits monstres pour Scorpion Masqué !

Auteur : Florian Sirieix

Graphisme : Hervine

Editeur : Scorpion Masqué

Quand Scorpion Masqué m'a contactée pour ce projet, j'étais ravie ! Mon rêve de jeunesse était d'être *character designer*, et ce projet m'a permis de me concentrer à 200 % sur la création de personnages. Et même s'il fallait bien respecter les critères autour du jeu, j'ai ressenti une grande liberté et pris énormément de plaisir à les réaliser. Merci !





MA VIE DE RENARD

Auteur : Charlec

DA/Graphiste : Benjamin Treilhou

Editeur : BETULA

Un gros travail de recherches colorimétriques a été réalisé sur ce jeu pour qu'elles restent harmonieuses entre elles mais bien distinctes !

Au passage, je suis amoureuse des Meeple qu'a faits Benjamin Treilhou via mes designs de renard... Incroyable son rendu !



LE CHEMIN DE LA MAISON

Auteur : Leo Colovini

Éditeur : SPACECOW

Une particularité que j'aime beaucoup faire ressortir dans mes images, c'est les jeux de lumières et d'ombres, ils peuvent amener l'œil au sens de lecture recherché...

Dans cette image-ci, la couleur jaune du fond crée la lumière de cette image, et cela permet de bien détacher

le premier plan, amener de la profondeur, ce qui met en évidence les éléments plus sombres du premier plan et nous appuie donc le regard sur ces zones !

LUDOCÉAN

Illustration crée pour le Festival de Ludocéan à Clohars-Carnoët.

Souvent pour les affiches de festival je suis libre de l'illustration

Ce qui donne au final une grande liberté de création !

LA FIN DE L'ÉCOLE



Retrouvez l'univers de Seppy sur www.seppy.fr
Instagram @seppy_art – Facebook et LinkedIn : Seppy Bardin

Faites vos jeux



JEU	ÉDITEUR	STAND GAMES	PAGE	À JOUER	ACHETER
flipping frog	Atalia	17.03	34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flow	Brain Games	18.08	15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
For a crown	Repos Production	B.03	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Happy dayz	Origames	05.03	34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Harmonies	Libellud	A.04	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hutian	Lucky Duck Games	05.01	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kado	Lumberjacks Studio	08.08	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kronologic Curzco 1450	Super Meepie - Origames	05.05	15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kronologic Paris 1920	Super Meepie - Origames	05.05	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La cour de Versaille	Chèvre éditions	06.12	15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lacuna	Savana	06.01	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le monde de retrera nouvelle lune	Hasbro	L5.08	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le seigneur des anneaux Duel	Repos Prod	B.03	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mesos	Gigamic	18.06	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mycellia	Ravensburger	23.02	23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Naéco	Jeux Opia	13.06	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nobi Nobi	Don't Panic Games	07.01	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Odin	Helvetiq	18.08	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paper World	Lumberjacks Studio	08.08	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pura Vida	Piatnik	18.08	15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pyro	Origames	05.03	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Refuge	Bombyx	14.02	35	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Shadow Blades	Don't Panic Games	07.01	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
solstis extension firefly	Lumberjacks Studio	08.08	34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tales of Kunugi	Frenchy Kuma	18.08	14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tapas	Funforge		22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ticket Gagnant	Bouvier International	09.22	34	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tiki Tatoo	Multivers	04.01	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tower Up	Monolith	L5.06	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tranquillité l'ascension	Lucky Duck Games	05.01	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xok	Helvetiq	18.08	21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yaxha	Helvetiq	18.08	35	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

JEU	ÉDITEUR	STAND GAMES	PAGE	À JOUER	ACHETER
PETITS JOUEURS					
1 2 3 Faufiles-toi	Ravensburger	23.02	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Baladino	Kiwizou	31.05	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
L'île des Mookies	Scorpion masqué	14.06	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le borhomme de Paille	Space Cow	28.02	10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les éclairétout	Loki	12.02	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mimose & Sam et le voleur de fruit	Locomuse		11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Opération noisettes	Auzou	30.07	11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pyramid Monkey	Djeco	31.01	12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spy Guy	Trefl		11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POUR TOUS					
7 pièces pour un Château	Intrafin	14.08	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arbolito	ABI Games	11.03	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Babylon	Geek Attitude Games	12.07	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Balcomia	Origames	05.03	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Behind	Kyf édition	30.02	24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bomb Busters	Cocktail Games	30.01	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bonsai	Ravensburger	23.02	26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Café de Fleur	Matagot	32.03	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Calçada	Piatnik	18.08	29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Captain Flip	Playpunk	29.09	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cascadia Rolling : river	Lucky Duck Games	05.01	14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cerbère	La boîte de jeu - Origames	08.01	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cités royales	Origames	05.03	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
clans & glory	Hutch!	17.03	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connecticut	Art of games	08.05	20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cosmolancer	Hasbro	L5.08	23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Crôa	Origames	05.03	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Double seven	Tiki éditions	05.06	30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Duke	Oka luda	18.06	35	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX



ACHETER	A JOUER	PAGE	STAND CANNES	ÉDITEUR	JEU	ACHETER	A JOUER	PAGE	STAND CANNES	ÉDITEUR	JEU
CONNaisseurS											
		58	05.05	Super Meeple	Black Forest			58	05.05	Super Meeple	Black Forest
		58	04.01	Multivers	Ciceron			58	04.01	Multivers	Ciceron
		61	32.03	Matagot	Cvolution			61	32.03	Matagot	Cvolution
		59	17.03	Hutch!	Comet			59	17.03	Hutch!	Comet
		60	29.02	CMYK	Daybreak			60	29.02	CMYK	Daybreak
		61	05.01	Lucky Duck Games	Earth Abundance			61	05.01	Lucky Duck Games	Earth Abundance
		60	07.01	Don't Panic Games	Fateforge, les chroniques			60	07.01	Don't Panic Games	Fateforge, les chroniques
		54	09.07	Pixie Games	Inventeur du tigre du sud			54	09.07	Pixie Games	Inventeur du tigre du sud
		58	05.05	Super Meeple	IronWood			58	05.05	Super Meeple	IronWood
		60	12.01	l'ello	Kutna Hora			60	12.01	l'ello	Kutna Hora
		56	07.01	Don't Panic Games	La Traque			56	07.01	Don't Panic Games	La Traque
		56	05.01	Lucky Duck Games	Les Poitons d'Azerlande			56	05.01	Lucky Duck Games	Les Poitons d'Azerlande
		59	09.07	Pixie Games	Mimos			59	09.07	Pixie Games	Mimos
		55	14.04	sylex	Navoria			55	14.04	sylex	Navoria
		56	05.03	Origames	Planet Unknown Supermoon			56	05.03	Origames	Planet Unknown Supermoon
		59	12.01	l'ello	Pop Corn			59	12.01	l'ello	Pop Corn
		55	14.08	intrafin	Resafa			55	14.08	intrafin	Resafa
		55	05.05	Super Meeple	Sankore			55	05.05	Super Meeple	Sankore
		56	12.01	l'ello	SETI			56	12.01	l'ello	SETI
		60	05.01	Lucky Duck Games	Sleeping Gods : Distant Skyes			60	05.01	Lucky Duck Games	Sleeping Gods : Distant Skyes
		55	05.01	Lucky Duck Games	Sleeping gods Primeval			55	05.01	Lucky Duck Games	Sleeping gods Primeval
		54	03.02	Fantasy Games	Stephens			54	03.02	Fantasy Games	Stephens
		61	07.01	Don't Panic Games	Tesseract			61	07.01	Don't Panic Games	Tesseract
		58	05.01	Lucky Duck Games	Unconscious Mind			58	05.01	Lucky Duck Games	Unconscious Mind
		59	05.05	Super Meeple	Wondrous creatures			59	05.05	Super Meeple	Wondrous creatures
AMBIANCE											
		52	17.03	Nativity	Blue penguin			52	17.03	Nativity	Blue penguin
		52	08.04	Banklitz éditions	Cachamot			52	08.04	Banklitz éditions	Cachamot
		49	33.02	Aspic Games	Coco Ninja			49	33.02	Aspic Games	Coco Ninja
		40	24.02	Studio H	Dr Grébouille			40	24.02	Studio H	Dr Grébouille
		42	23.02	Ravensburger	Echoes : le Titanic			42	23.02	Ravensburger	Echoes : le Titanic
		40	18.08	Wilson jeux	Einstein le jeu			40	18.08	Wilson jeux	Einstein le jeu
		38	08.04	Catch Up Games	Flip 7			38	08.04	Catch Up Games	Flip 7
		48	07.01	Don't Panic Games	Ifo			48	07.01	Don't Panic Games	Ifo
		50	17.03	Hellöfun	Je suis ton film			50	17.03	Hellöfun	Je suis ton film
		42	29.07	Igiari	Le bon, la chèvre et le truand			42	29.07	Igiari	Le bon, la chèvre et le truand
		50	07.05	Ladlo Games	Mal Ardent			50	07.05	Ladlo Games	Mal Ardent
		50	17.03	Nativity	Méteo			50	17.03	Nativity	Méteo
		36		Maxilud	My super à travers le temps			36		Maxilud	My super à travers le temps
		51	13.01	Widyka	Nine			51	13.01	Widyka	Nine
		38	18.08	Helvetiq	Ninjan			38	18.08	Helvetiq	Ninjan
		48	23.02	Ravensburger	Oh my pigeon			48	23.02	Ravensburger	Oh my pigeon
		49	06.05	Big Moustache Games	Opération Zèbre			49	06.05	Big Moustache Games	Opération Zèbre
		52	11.02	Blue Orange	Out of sock			52	11.02	Blue Orange	Out of sock
		42	18.08	Génépi éditions	Pifo			42	18.08	Génépi éditions	Pifo
		48	04.04	Musoka Studio	Pop!			48	04.04	Musoka Studio	Pop!
		38	18.08	Brain Games	Quizwiz			38	18.08	Brain Games	Quizwiz
		51	18.08	Wilson jeux	Smart 10 famille			51	18.08	Wilson jeux	Smart 10 famille
		36	13.01	Widyka	Smatchy Matchy			36	13.01	Widyka	Smatchy Matchy
		50	18.08	Helvetiq	Taco Loco			50	18.08	Helvetiq	Taco Loco
		42	12.01	l'ello	The Gang			42	12.01	l'ello	The Gang
		40	12.08	Explorer8	Tic Tac Top			40	12.08	Explorer8	Tic Tac Top
		40	07.01	Don't Panic Games	Who's next			40	07.01	Don't Panic Games	Who's next
		38	07.01	Don't Panic Games	Wija			38	07.01	Don't Panic Games	Wija
		48	05.03	Origames	Xylo			48	05.03	Origames	Xylo



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

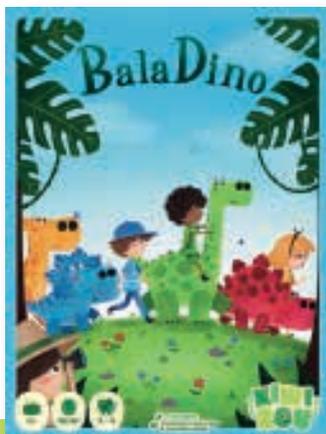
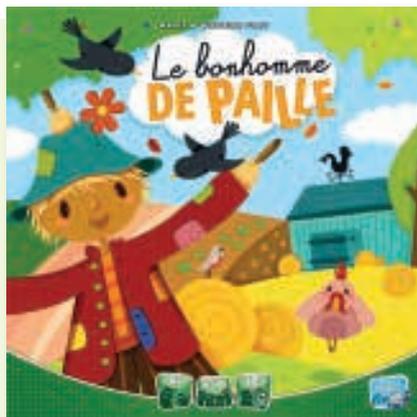
LE BONHOMME DE PAILLE LA FERME EST EN DANGER !

COOPÉRATIF - TACTILE - FERME

+ 4 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs

La tempête a détruit l'épouvantail ! À vous de le reconstruire : piochez un jeton dans votre sac personnel et choisissez une pièce de cette couleur. Vous pouvez commencer à reconstruire si cette pièce correspond au bas de l'épouvantail, sinon placez-la dans votre sac pour plus tard. Attention : corbeaux en approche...

 Space Cow
 Marie et Wilfried Fort
 Gaëlle Picard



BALADINO OH LES BEAUX DINOS !

DÉ - COURSE - DINOSAURES

+ 5 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs

Les enfants se rendent au parc en organisant une course de dinosaures ! À tour de rôle, vous lancez le dé pour avancer votre figurine ou votre dino. Mais si le dé tombe sur le sifflet rouge, la gardienne risque de faire reculer votre dino ! Alors reposez-vous sur un banc pour souffler et repartir de plus belle !

 Kiwizou
 Jonathan Favre-Godal,
Corentin Lebrat
 Ludi Copper



L'ÎLE DES MOOKIES AVEC DES CARTES BRILLANTES !

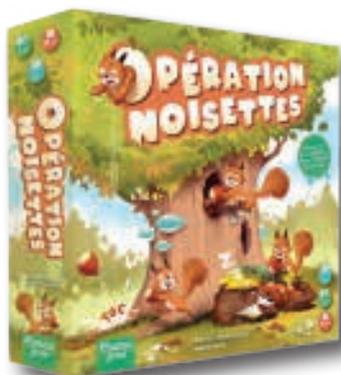
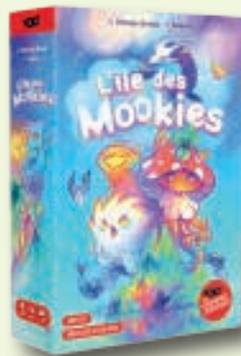
MAJORITÉ - COLLECTION - ANIMAUX IMAGINAIRES

+ 4 ans — 10 minutes — 2 joueurs

Une petite île secrète est peuplée de mignonnes créatures. À tour de rôle, les joueurs choisissent une carte sur une des deux pioches. Sur chaque face de la carte, un Mookie différent est dessiné. Le joueur choisit la face qu'il préfère et la pose devant lui. S'il choisit l'araignée, il la donne à son adversaire !



- Scorpion Masqué
- Florian Sirieix
- Seppyo



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
- Emilie et Jérôme Soleil
- Marko Renko



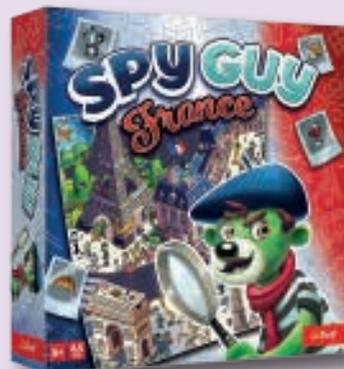
SPY GUY : FRANCE OBSERVEZ, TROUVEZ, AVANCEZ !

COOPÉRATIF - RAPIDITÉ - OBSERVATION

+ 5 ans — 15 minutes — 2 à 8 joueurs

Des objets sont cachés sur l'immense plateau ! Trouvez tous ensemble un maximum de croissants ou de coqs avant la fin du sablier. Vous avancez ensuite la figurine du détective d'autant de cases que d'objets trouvés. Mais la figurine du vilain avance aussi ! Serez-vous assez observateur pour le rattraper ?

- Trelf
- Mariusz Majchrowski
- Michał Ambrzykowski



MIMOSE & SAM ET LE VOLEUR DE FRUITS UN POUR TOUS !

UN CONTRE TOUS - DÉDUCTION - LIVRE JEUNESSE

+ 5 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs

Un joueur incarne le voleur de fruits qui veut réaliser une tarte pour l'anniversaire de Mimose. Les autres joueurs cherchent à identifier le voleur : est-ce la souris rose ? Ou le pigeon à lunettes ? Le voleur lance les dés pour se déplacer de fruit en fruit, mais attention aux fruits pourris !

- Locomuse
- T. Dagenais-Lesperance
- Cathon





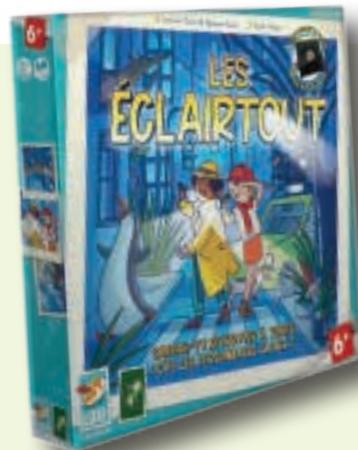
LES ÉCLAIRTOUT POUR GAGNER TOUT !

COOPÉRATIF - RAPIDITÉ - OBSERVATION

+ 6 ans — 15 minutes — 1 à 5 joueurs

Loki
Lorenzo Silva,
Hjalmar Hach
Giulia Ghigini

Chaque joueur possède un décor différent avec énormément de personnages. Mais une feuille noire les recouvre, et seule la partie éclairée par la lampe est visible. Vous cherchez un personnage et comptez combien de fois il se trouve dans votre décor pour avancer sur la piste. Attention à la lune qui vous poursuit !



1.2.3 FAUFILE-TOI RIGOLEZ EN MODE FURTIF !

CACHE-CACHE - ASYMÉTRIQUE - NATURE

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

Ravensburger
Anthony Perone,
Fabrice Chazal
Jiahui Eva Gao

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



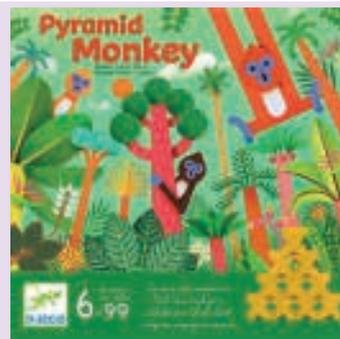
PYRAMID MONKEY TU GRIMPES OU TU T'ARRÊTES ?

STOP OU ENCORE - ADRESSE

6 à 99 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs

Djeco
Erwan Morin
Philip Giordano

Et voici les singes acrobates ! Qui de vous réalisera sa pyramide en 1^{er} ? Piochez secrètement dans votre sac un singe puis soit vous vous arrêtez et posez votre artiste sur votre pyramide, soit vous continuez de piocher. Mais attention aux singes farceurs et aux singes boudeurs qui n'hésitent pas à semer la zizanie.



GRAND PRIX DU JEU

Grand Prix des Joueurs - 2025



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°8 et seront envoyés par nos éditeurs partenaires aux 5 gagnants tirés au sort qui seront dévoilés dans Akiltour 9



SPY GUY

Un cherche et trouve géant coopératif !

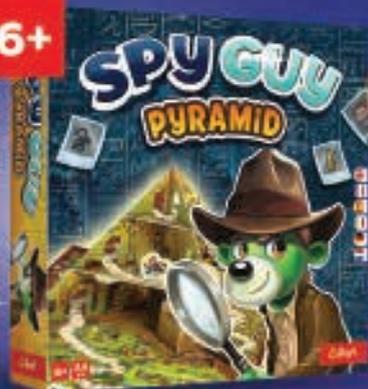
Du plaisir de jeu pour les enfants et les parents !

Si vous trouvez suffisamment d'indices pour rattraper le méchant Dr Moritz, c'est gagné !



1 minute pour retrouver ensemble le maximum d'indices

6+



Éléments à manipuler

+ de 500 indices par jeu !

+ vous trouvez d'indices
+ vous avancez !

Offre boutiques :
Franco exceptionnel à 120 euros pour toute 1ère commande



Plus d'infos :
info@kid-distri.com



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



TALES OF KUNUGI VIVEZ LA NATURE...

DEXTÉRITÉ - COOPÉRATIF - ARBRE EN 3D

+ 8 ans — 30 minutes — 1 à 4 joueurs

Vous êtes une équipe de petits êtres de la forêt, protecteurs des arbres. Votre mission : vous occuper d'un vieux chêne japonais : en hiver vous récoltez les rameaux, au printemps vous en parez votre arbre, en été vous le décorez... Vous réalisez des objectifs communs et personnels pour faire pousser le plus bel arbre !

 Frenchy Kuma
 Kodiak, Higuma, Panda
 Méizou



CASCADIA ROLLING : RIVER UNE CASCADE DE DÉS !

ROLL&WRITE - OBJECTIFS - ANIMAUX

+ 10 ans — 15/30 minutes — 1 à 4 joueurs

Les faces des dés représentent les différents animaux : ours, saumon... Vous lancez les dés, choisissez un animal et ajoutez cet animal sur votre feuille autant qu'il est présent sur les dés. Ensuite, vous dépensez vos animaux pour valider des objectifs qui donnent des points d'habitat : montagne, forêt... que vous cochez !

 Lucky Duck Games
 Randy Flynn
 Beth Sobel



FLOW**À LA VITESSE DU CHEVAL AU GALOP !****COOPÉRATIF - TEMPS LIMITÉ - FILM D'ANIMATION****+ 8 ans — 15 minutes — 1 à 6 joueurs**

Comme dans le film d'animation multi-primé, les vagues géantes engloutissent tout ! À vous de sauver les animaux en les amenant au bateau : à tour de rôle, placez une tuile pour créer un chemin devant un animal. Mais toutes les minutes, une vague détruit des chemins ! Serez-vous assez rapide pour sauver vos amis ?

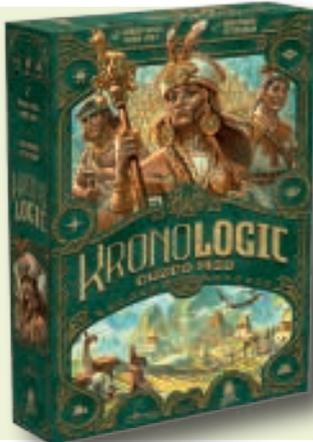
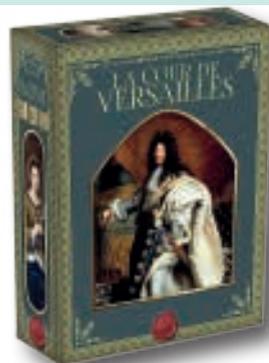


Brain games
D. Babicius, M. Lapinskas, T. Kastanauskas, J. Lapinskiene
Reinis Petersons

**LA COUR DE VERSAILLES****UN JEU SOLAIRE !****DRAFT - MAJORITÉ - HISTORIQUE****+ 12 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs**

Vous arrivez à Versailles et souhaitez rencontrer des personnes influentes. Pour cela, vous draftez des cartes qui présentent les personnalités proches du Roi Soleil avec leur portrait de l'époque. Serez-vous choisir neuf amis, apportant des points positifs ou négatifs, pour devenir le joueur le plus influent ?

Chèvre Édition
Léo Blandin
Peintres célèbres

**KRONOLOGIC - CUZCO 1450****RÉSOLUDRE LES MYSTÈRES...****DÉDUCTION - 15 ENQUÊTES - PRÉCOLOMBIEN****+ 10 ans — 30 minutes — 1 à 4 joueurs**

Après le Kronologic qui se déroule à l'Opéra de Paris en 1920, vous enquêtez à Cuzco en 1450. Vous élucidez trois enquêtes, comportant chacune cinq niveaux. Posez les bonnes questions et, à l'aide des réponses, déduisez l'emploi du temps de chaque suspect. Vos déductions permettront-elles de trouver les coupables ?

Super Meeple / Origames
Fabien Gridel, Yoann Levet
Arch Apolar, Victor Dulon

**PURA VIDA****LE TATOU ATTEND LE TOUCAN !****PLACEMENT DE TUILES - COLLECTION - BIODIVERSITÉ****+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**

Vous êtes les gardiens de la biodiversité du Costa Rica : récupérez des tuiles d'animaux pour les placer dans le parc naturel dont vous êtes responsable. Réunissez des animaux identiques ou des animaux vivant dans le même biotope pour marquer des points. À vous d'optimiser le placement de vos animaux !

Piatnik
Ralf Zur Linde, Carsten Rohlfis
Christine Alcouffe



Evidemment, vous avez entendu parler de **Keyforge** à sa sortie ! Ce jeu de cartes de Richard Garfield avait un concept bien à lui, capable séduire les foules. Voici comment il s'apprête à revenir sur le devant de la scène.



Le retour de Keyforge

Un peu d'histoire : nous sommes en 1993, le monde du jeu est en émoi. Une révolution vient de se produire - et on pèse nos mots ! *Magic* est sur toutes les lèvres. Un type sorti de nulle part, au look de prof de maths, vient d'inventer le plus grand jeu de la décennie. Alors que personne ne mise encore sur la grande vague des jeux de plateau qui arrivera quelques années plus tard avec *les Colons de Katane* ou *Carcassonne*, cet homme seul dans son coin a tout simplement créé un nouveau type de loisir en même temps qu'un incroyable modèle économique : *Magic l'Assemblée* est désormais lâché et il va faire tellement d'émules qu'il est impossible de les dénombrer. Les années 94-2004 furent une décennie de prospérité inattendue où chaque boîte cherchait le pactole en sortant son propre *Magic*-like. Et il y en eut tellement : vous souvenez-vous du JCC de *TombRaider* ? De *Mortal Kombat* ? De *Dragon Net* ? De *Rage* ? Du JCC inspiré de *Babylon 5* ? Très peu on survécu, mais tous nous ont apporté du bonheur. Et tous étaient calqués sur ce jeu séminale que fut *Magic*.

Et le king créa Keyforge

D'années en années, Garfield qui a connu la gloire, continue de créer des jeux, plus ou moins complexes, et de *Netrunner* en *King of Tokyo* il se plaît dans cette mission de game designer - mais pourtant un regret persiste en lui... Il aimerait retrouver la joie du *Magic* des débuts. Ce moment un peu enchanteur où l'on découvrait les cartes les unes après les autres. Comme il le dit lui-même : « *Les racines de Keyforge remontent aux premiers jours de Magic : quand ce jeu est sorti, je pensais que tout le monde y trouverait des trésors uniques. Car j'imaginais que les gens n'achèteraient pas l'intégralité des cartes, mais une petite quantité, car nous jouions ainsi. [...] Mais les cartes sont devenues plus une marchandise qu'un trésor.* »

C'est dans cet esprit qu'il a décidé, dès que l'occasion s'est présentée, de créer le jeu qu'il avait toujours voulu créer ! Un



jeu qui donne la sensation d'avoir entre ses mains un trésor. Un jeu où chaque deck est unique, indivisible et se joue sans contrainte de deck building. Où l'on n'attaque pas les points de vie de son adversaire, mais où l'on cherche à collecter de l'Aombre pour forger trois clefs qui scellent la victoire. Où il n'y a pas de mana, mais des choix à faire chaque tour pour jouer une maison plutôt qu'une autre parmi les trois qui composent un deck. Un coup de génie, mais hélas le destin n'a pas été clément avec cette nouvelle création : entre l'arrivée du Covid, la fermeture des boutiques pendant plusieurs mois avec impossibilité de se réunir, et enfin le rachat de la société éditrice du jeu, on peut dire que les étoiles n'étaient pas alignées pour la naissance de *Keyforge*.



« La chasse au trésor peut enfin reprendre ! »

C'était sans compter sur la foi des fans du jeu. Deux Français, séduits par le concept et sa jouabilité hors norme, se sont mis en tête de négocier avec l'éditeur actuel, Ghost Galaxy, dont le patron n'est autre que l'ancien dirigeant de FFG, pour distribuer le jeu en France. Et voici donc *Keyforge* qui renaît de ses cendres. Un tout nouveau set intitulé « Discovery », qui sort à l'occasion du fameux Festival international des Jeux à Cannes, contient tout ce qu'il faut pour découvrir l'univers déjanté de *Keyforge*, ses factions - maisons - et leurs pouvoirs particuliers, ainsi que des jeux de tokens et les règles indispensables aux premiers pas. Et, cerise sur le



gâteau, il est compatible avec l'intégralité des cartes déjà sorties. Alors, si vous êtes tentés par l'aventure *Keyforge*, il vous suffit juste d'un deck pour partir à la conquête de l'Aombre !

Retrouvez l'entretien que nous a accordé Richard Garfield sur akiltour.info. Extraits.

Akiltour : *Vous avez créé de nombreux jeux par le passé, Magic en particulier, mais aussi Vampire, Netrunner, et à chaque fois vous vouliez tenter quelque chose de nouveau - par exemple, faisons un jeu asymétrique ! Faisons un jeu multi joueurs ! Alors quel était la spécificité de Keyforge quand l'idée vous est apparue ?*

Richard Garfield : Les racines de *Keyforge* remontent aux premiers jours de *Magic* : quand le jeu est sorti, je pensais que tout le monde y trouverait des trésors uniques. Car j'imaginai que les gens n'achèteraient pas l'intégralité des cartes, mais une petite quantité [...] Quand on a commencé *Magic*, tout le monde avait l'impression d'avoir un deck différent de ceux de ses amis ! Mais le jeu s'est développé d'une certaine façon et les cartes sont devenues plus une marchandise qu'un trésor. Il y eut ce constat : si vous vouliez le meilleur deck, vous pouviez l'acheter. Alors j'ai souhaité un jeu qui tienne cette "promesse de trouver des trésors", alors j'ai eu cette idée, plutôt que de faire de la carte l'unité de base du jeu, de proposer des decks uniques à chacun.

(...)

Akiltour : *Quand l'idée vous est venue, à quel genre de public pensiez-vous ? Est-ce que vos jeux s'adressent à une cible particulière ?*

Richard Garfield : Habituellement, je conçois des jeux pour moi-même ! Et en tant que designer, je fais en sorte que le jeu m'intéresse ! Je suis moi-même un bon public : J'aime

jouer avec un large éventail de joueurs. J'aime jouer avec des gamins, avec des personnes plus âgées, des gens qui ont le jeu comme hobby, et ceux qui sont complètement en dehors. Mais la personne pour qui j'ai conçu ce jeu, dans ce cas, est probablement celle qui aime les jeux de cartes à collectionner mais qui n'aime pas construire des decks, trouve cela trop intimidant ou difficile.

(...)

Akiltour : *Vous créez des jeux depuis si longtemps, est-ce que les choses sont plus difficiles selon les standards modernes ? Avec internet, les forums, est-il plus difficile d'équilibrer un jeu aujourd'hui ?*

Richard Garfield : Les jeux sont complexes, avec beaucoup de profondeur - et si ce n'était pas le cas, il n'y aurait pas de raisons de s'y intéresser. C'est pour cela que les jeux comme les échecs ont des centaines d'années d'analyse derrière eux, et personne n'a toutes les réponses. [...] Il y aura toujours des soucis d'équilibre, mais les gens ont beaucoup trop confiance en qu'ils croient savoir ! Mais ce que les joueurs recherchent dans l'équilibre n'est pas constant non plus : certains croient qu'on doit équilibrer un jeu pour les "top players", et je considère que c'est un vrai problème. J'ai joué à trop de jeux, restant assis devant en ayant le sentiment qu'ils seraient sans doute très fun si j'y investissais énormément de temps, mais qu'ils n'étaient pas amusants pour les personnes le découvrant pour la première fois. Ainsi, l'équilibre doit concerner les débutants, comme les intermédiaires, comme les experts, et couvrir une grande variété d'éléments.



2025 :

plongée au cœur du plus grand festival ludique du Nord !

Plus grand, plus immersif, plus passionné : Ludinord revient les 29 et 30 mars 2025 à Mons-en-Barœul pour une 15^e édition anniversaire. Avec toujours plus de jeux, d'animations et de découvertes, voici pourquoi vous devez absolument y aller cette année !

LudiNord, un festival devenu incontournable

Depuis sa première édition, Ludinord s'est imposé comme l'un des événements majeurs du jeu de société en France. Chaque année, le festival, organisé par la Fédéjeux, attire des milliers de passionnés, qu'ils soient joueurs occasionnels, experts ou professionnels du monde ludique.

« Ludinord, c'est bien plus qu'un festival : c'est une véritable célébration du jeu sous toutes ses formes ! », expliquent les organisateurs.

Porté par une communauté de 440 bénévoles, Ludinord met un point d'honneur à promouvoir le jeu de société moderne, en offrant aux visiteurs un week-end de rencontres, de tests et d'immersion ludique.

Mais pourquoi faut-il absolument y aller cette année ?



Ludinord 2025 : un programme riche et immersif

Pour cette 15^e édition, Ludinord voit encore plus grand avec de nombreuses nouveautés et animations :

> 500 tables de jeu pour découvrir et tester les dernières créations.

> Le prestigieux Prix Ludinord 2025, où 133 créateurs présentent leurs prototypes dans trois catégories : Stratégie, Famille et Enfants. Cette année, l'édition met à l'honneur *Naishi*, le jeu d'Alex Fortineau, lauréat du Prix Ludinord 2024.





- > Un festival immersif : jeux de rôle, jeux de société, jeux de cartes à collectionner (avec des tournois TCG, dont *Lorcana*), jeux de rôle grandeur nature et même une exposition d'illustrateurs !
- > Des tables rondes et conférences sur les thématiques du jeu et de l'illustration, animées par des experts du secteur.
- > Un village médiéval où les visiteurs seront plongés dans une ambiance hors du temps.
- > La LudiNuit : un espace ouvert jusqu'à 6h du matin, dédié aux jeux longs et aux parties nocturnes mémorables.
- > Un large choix de restauration avec des foodtrucks et des stands tenus par des bénévoles passionnés.
- > Une navette gratuite permettant de se déplacer entre les différents sites du festival.

« Chaque année, nous nous efforçons d'améliorer l'expérience des visiteurs pour leur offrir le meilleur festival possible », précise l'équipe organisatrice.

Une aventure humaine et associative

Si Ludinord connaît un tel succès, c'est avant tout grâce à ses bénévoles et à la communauté qui le porte. Depuis sa création, le festival a toujours eu pour vocation de promouvoir le jeu sous toutes ses formes, en rassemblant joueurs, créateurs et passionnés

Ludinord en chiffres : une ascension fulgurante

Ludinord en chiffres : une ascension fulgurante (encart)

- > 8 377 visiteurs en 2024 (un record qui pourrait être battu cette année !)
- > 440 bénévoles mobilisés pour organiser et animer le festival
- > Plus de 500 tables de jeux réparties sur plusieurs espaces
- > 133 prototypes en compétition pour le Prix LudiNord 2025
- > 15 années d'histoire, faisant de Ludinord un événement majeur en France

Avec de tels chiffres, LudiNord s'impose comme l'un des festivals de jeu les plus dynamiques et influents du pays.

Infos pratiques

- > Dates : 29 et 30 mars 2025
- > Lieu : Mons-en-Barœul (Fort de Mons, Maison des Associations, Salle Montaigne, Salle Marie Curie)
- > Tarifs : 4€ par jour, gratuit pour les moins de 10 ans
- > Accès : Une navette gratuite permet de circuler facilement entre les sites
- > Restauration : Stands bénévoles & foodtrucks
- > Suivez l'actualité du festival :
- Site officiel : www.ludinord.fr
- Réseaux sociaux : Instagram & Facebook @ludinord

Notre conseil : réservez votre place à l'avance et arrivez tôt pour profiter pleinement des animations et tables de jeu !



autour d'un même objectif : partager et transmettre la passion du jeu.

« Le festival repose sur l'énergie et l'engagement des bénévoles. C'est grâce à eux que l'événement a grandi et qu'il continue de s'améliorer chaque année ! »

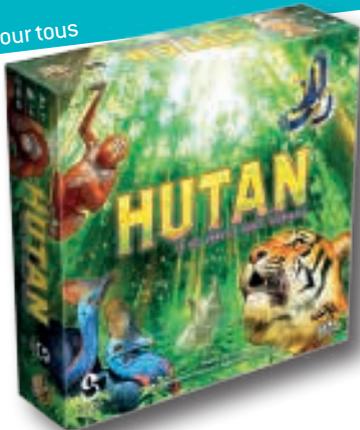
Depuis 2014, la Fédéjeux regroupe 18 associations ludiques, toutes unies autour d'une même mission : organiser un festival à taille humaine, mais avec une ambition toujours plus grande.

Une seule raison de venir ? On vous en donne mille !

Pourquoi ne pas manquer Ludinord cette année ? Parce que c'est l'événement où l'on joue, où l'on découvre et où l'on partage une passion commune dans une ambiance inégalée !

Que vous soyez joueur aguerri ou simple curieux, rendez-vous à Ludinord 2025 pour un week-end 100% ludique et convivial !





HUTAN

UN AMOUR DE PANGOLIN...

PLACEMENT DE FLEURS - MODULAIRE
FORÊT TROPICALE

+ 8 ans — 30/45 minutes — 1 à 4 joueurs

Plantez les plus belles fleurs dans la forêt tropicale : choisissez vos fleurs parmi celles proposées et placez-les judicieusement sur vos parcelles. Lorsque deux fleurs identiques occupent la même parcelle, un arbre pousse. Une zone remplie d'arbres attire un animal sauvage. Créez la plus belle forêt luxuriante !

Lucky Duck Games
A. Harding Granerud,
D. Skjold Pedersen
Vincent Dutrait



ARBOLITO

LA BEAUTÉ DES FEUILLES D'AUTOMNE...

DEXTÉRITÉ - ASSOCIATION - ARBRE 3D

+ 7 ans — 15 minutes — 1 à 6 joueurs

Vos cartes sont les feuilles de l'arbre ! Vous les clipsez au bout des branches en connectant les couleurs. S'il y a des animaux, vous gagnez des bonus : une paire de chats vous permet de rejouer. Pour gagner, placez toutes vos feuilles dans l'arbre, mais attention à ne pas en faire tomber car vous devrez en ramasser !

ABI Games
Arno Steinwender
Nadezhda Molkentein



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



CONNECTICUT

CONNECTEZ LES SARDINES !

CARTES - DOMINO - SARDINES

+ 6 ans — 5/20 minutes — 1 à 4 joueurs

Un peu comme aux dominos, vous connectez les sardines, mais en plus originale, car tous les côtés des cartes peuvent être connectés ! Chaque sardine connectée donne un point, mais les sardines encore en main à la fin de la manche retirent des points. En mode coopératif vous réalisez un puzzle où la logique frétille !

Art of Games
Zoran Pavlovic
Vincent Jeukens



TRANQUILLITÉ - L'ASCENSION

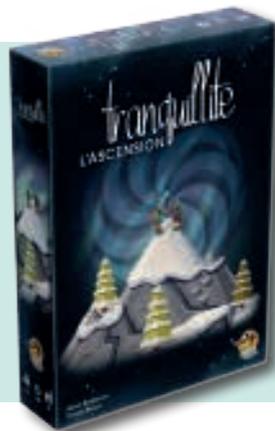
LA STRATÉGIE ASCENDANTE

GESTION DE MAIN - COOPÉRATIF - MONTAGNE

+ 8 ans — 20 minutes — 1 à 5 joueurs

Vous construisez la montagne avec vos cartes ! Tous ensemble, tranquillement, vous posez des cartes du bas jusqu'au sommet. Plusieurs critères sont à respecter : pas de terrains identiques côte à côte, des cartes à défausser suivant les valeurs... Grâce aux trois extensions incluses, grimpez-vous jusqu'en haut ?

-  Lucky Duck games
-  James Emmerson
-  Tristam Rossin



FOR A CROWN UN JEU ROYAL !

ACHAT DE CARTES - POUVOIR - RICHESSE

+ 8 ans — 30 minutes — 3 à 5 joueurs

Pour accéder au trône, il suffit de posséder le plus de rubis ! À chaque tour vous achetez des cartes Mercenaires que vous glissez dans des protégé-cartes à votre couleur. Toutes les cartes sont mélangées avec des événements puis révélées une après l'autre : le joueur Jaune gagne de l'influence, le Bleu une pièce...

-  Repos production
-  Maxime Rambourg
-  Paul Mafayon



NAÉCO

UN OcéAN LUDIQue

OBJECTIFS - PLACEMENT DE CARTES - ANIMAUX MARINS

+ 8 ans — 15 minutes — 1 à 4 joueurs

Observez les grands fonds marins : placez vos animaux à la bonne profondeur et à côté d'un animal proche dans la chaîne alimentaire. Dès que vous validez un objectif, vous accédez à un plus grand choix d'animaux. Ce jeu est créé en partenariat avec l'ONG Sea Shepherd France : une documentation scientifique l'accompagne.

-  Jeux Opla
-  Florent Toscano
-  David Boniffacy



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.



-  Helvetiq
-  Joel & Rafael Escalante
-  Ewelina Proczko



TIKI TATOO

T'AS TOUT GAGNÉ !

OBSERVATION - RAPIDITÉ - POLYNÉSIE

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Les tikis sacrés représentent les éléments de l'île : forêt, vent, eau et feu. Votre tribu a établi des liens sacrés avec leurs totems grâce à vos tatouages. Mais le dieu, en colère, a détruit les totems ! À vous de les reconstruire : comparez les morceaux de tikis pour gagner les cartes et apaiser le dieu !

-  Multivers
-  Éric Baccala
-  Amandine Dugon



BALCONIA

PRENEZ DE LA HAUTEUR !

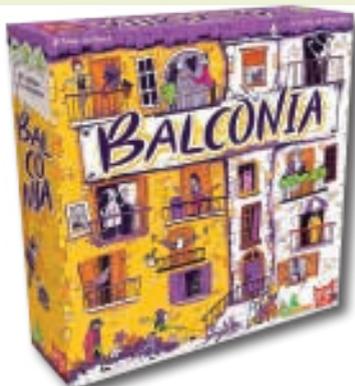
OBJECTIFS - 3D - IMMEUBLE

+ 10 ans — 20 minutes — 2 joueurs

Vous construisez ensemble un immeuble, mais chacun veut les plus beaux balcons de son côté : prenez un appartement cubique avec quatre côtés et placez ce cube dans l'immeuble en 3D. Vous avez alors un balcon vers vous et un autre vers votre adversaire. Chaque balcon donne des points : le nombre d'oiseaux, de stores...



-  Origames
-  Paul Schulz
-  Natalya Efremova



MESOS

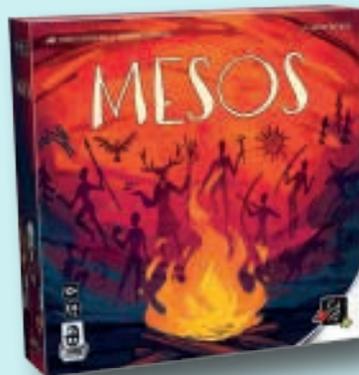
IL Y A BIEN LONGTEMPS...

RESSOURCES - PLACEMENT - PRÉHISTOIRE

+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs

Développez votre tribu : construisez des bâtiments, valorisez les artistes et surtout gérez le stock de nourriture ! Grâce à un système ingénieux de placement, vous récupérez des cartes qui donnent de la nourriture ou des points. Le manque de nourriture fait perdre des points, chaque choix est donc crucial !

-  Gigamic / Cranio
-  Simone Luciani, Yaniv Kahana
-  Kerri Aitken



TAPAS

SYMPAS LES TAPAS !

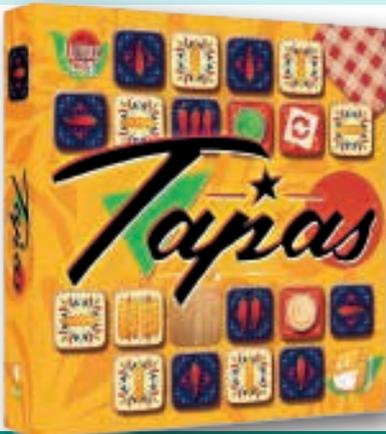
PLACEMENT - POUSSER - NOURRITURE

+ 8 ans — 20 minutes — 2 joueurs

Qui va gagner ce concours d'amateurs de tapas ? Les Jalapeños luttent contre les Croquetas ! Avec vos tapas, vous poussez les tapas adverses. Votre objectif est de les faire sortir du plateau, tout en préservant les vôtres ! Plus les tapas sont nombreux, plus ils poussent loin les tapas adverses... et meilleurs ils sont !



-  Funforge
-  Ludovic Lepine
-  Philippe Nouhra



pour tous

MYCELIA

CHOUPINOU LES CHAMPIGNONS

DECK BUILDING - ÉVOLUTIF - NATURE

+ 9 ans — 45 minutes — 1 à 4 joueurs

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

- Ravensburger
- Daniel Greiner
- Justin Chan



COSMOLANCER

UNE BALADE GALACTIQUE POUR DES MISSIONS PALPITANTES

PLACEMENT DE TUILES - PHOTOGRAPHIE - ESPACE

+ 10 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

- Hasbro
- Reiner Knizia
- Hugo Cuellar, Charlie Layton

Les joueurs incarnent un Cosmolancer, un photographe spatial. Ils vont tenter de récupérer le plus de crédits en réalisant les plus beaux clichés et cela en plaçant tuiles et caméras sur le plateau de jeu. Il faudra aux joueurs savoir collaborer et évaluer le niveau d'entraide qu'ils voudront accepter pour pouvoir avoir les plus belles photos.

NOUVEAU
EN 2025

PARLOPIAF

POUR FAIRE LA PAIRE !

HAG
HAGAHA !



TROUVE TON PARTENAIRE POUR GAGNER DES OEUFS !

Plus d'informations sur www.megableu.com





HARMONIES

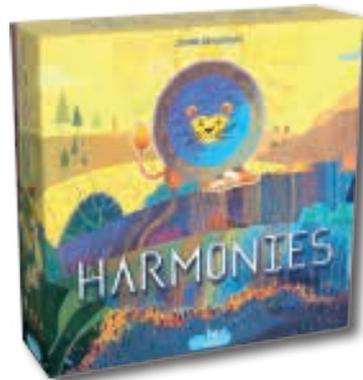
CRÉEZ VOTRE ÉCOSYSTÈME

NATURE - PLACEMENT DE TUILES - OPTIMISATION

+ 10 ans — 30 minutes — 1-4 joueurs

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

Libellud
Johan Benvenuto
Maeva Da Silva



LACUNA

LE JEU QUI FLEURE BON

PLACEMENT - COLLECTION - ABSTRAIT

+ 8 ans — 20 minutes — 2 joueurs

Le plateau de jeu est un tissu circulaire. Vous y placez aléatoirement les jetons fleurs pour créer une prairie. Votre objectif est de cueillir des fleurs des différentes variétés. À tour de rôle, vous placez un jeton entre deux fleurs pour les ramasser. Votre collection sera-t-elle la plus belle ?



Savana
Marks Gerrits
Nick Liefhebber



BEHIND

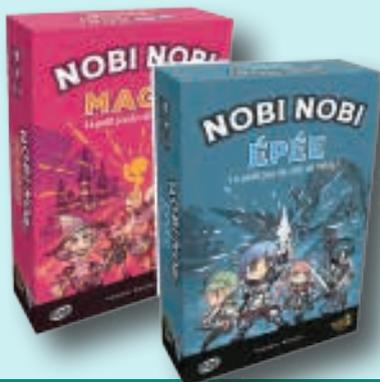
L'ENVERS DE VOTRE RÉFLEXION !

LOGIQUE - PUZZLE - COOPÉRATIF

+ 10 ans — 45/90 minutes — 1+ joueurs

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 !

Kyf édition
Cédric Millet
Maud Chalmel,
Martin Vidberg, Pierò



NOBI NOBI

PRÊTS À VIVRE L'AVENTURE ?

JEU DE RÔLE - COOPÉRATIF - FANTASY

+ 10 ans — 30/60 minutes — 1 à 5 joueurs

Dans ce jeu de rôle très simple à appréhender, le meneur de jeu change à chaque tour. Il lit une carte à ses compagnons et fait passer une épreuve au joueur actif. Elle peut-être orale (remonter le moral de la compagnie avec un beau discours) ou avec les dés (obtenir 10 pour préparer le repas). Vivement le dragon !

Don't Panic Games
—
—



VOUS AURIEZ
THOR DE NE PAS
L'ESSAYER !

ODIN



7-99 2-6 15 min



Venez y jouer sur le stand Wilson Jeux !



TACO LOCO

CRÉEZ LE TACO PARFAIT,
MAIS GARE À L'INDIGESTION !



7-99 2-5 15 min



KRONOLOGIC : PARIS 1920

QUI OÙ QUAND ?

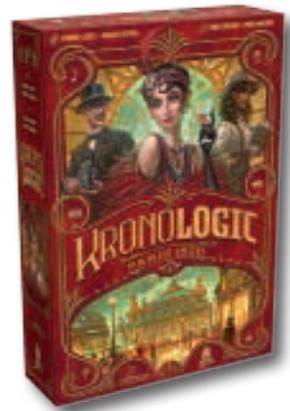
ENQUÊTE - DÉDUCTION - OPÉRA DE PARIS

+ 10 ans — 30 minutes — 1-4 joueurs

Du fantôme de l'opéra au vol des bijoux de la cantatrice, les mystères sont nombreux à l'opéra !

À vous d'enquêter et de trouver le coupable, le lieu et l'heure avant vos concurrents. À chaque tour vous obtenez deux indices : vous en révélez un à vos adversaires et vous gardez l'autre secret pour votre enquête personnelle !

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



BABYLON

UN JEU MERVEILLEUX !

PLACEMENT - 3D - JARDINS SUSPENDUS

+ 8 ans — 40 à 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

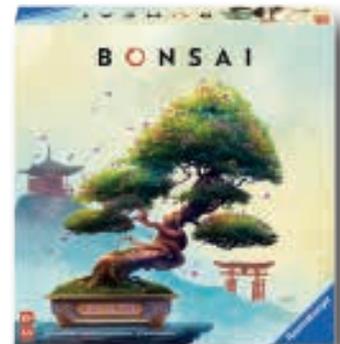
BONSAÏ BON JEU !

PLACEMENT DE TUILES - OBJECTIFS - ZEN

+ 10 ans — 40 minutes — 1 à 4 joueurs

Préparez un bonsaï digne du jardin impérial ! À votre tour, choisissez une carte pour améliorer votre art, obtenir l'aide de spécialistes et récupérer des feuilles, des fruits, des fleurs... Pour faire pousser votre bonsaï, placez des tuiles bois pour allonger son tronc, puis des feuilles, puis des fleurs et des fruits...

Ravensburger
R. Battiato, M. Borzi,
M. Chiacchiera
Davood Moghaddami



SHADOW BLADES

TUEZ LES STRATÉGIES ADVERSES !

STOP OU ENCORE - MAJORITÉ - ASSASSINS

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

Les assassins rôdent ! Vous dirigez une de leur guilde : prenez une pile de cartes ; soit la première pile vous convient, soit vous l'abandonnez et regardez secrètement la suivante... Vous déployez ensuite vos agents : vol, infiltration... Vous détenez la majorité dans une catégorie ? Octroyez-leur une mission !

Don't Panic Games
Richard Garfield
Daehoon Lee



4 JEUX POUR DEUX

BONS ET BEAUX À LA FOIS !

Le jeu en duo a le vent en poupe ! À côté des déclinaisons « deux personnes » des grands classiques, on a repéré ces pépites à partager.

MYTHICALS. LE CASSE-TÊTE ADDICTIF

Un savant mélange de prise de risque et de collection qui va vous retourner le cerveau ! La prise en mains de Mythicals est simple, ses parties rapides et sa profondeur stratégique impressionne. Allez-vous attendre en espérant des cartes ? Bloquer votre adversaire ? Ou contraire lui faire un « cadeau » qui vous ouvre de nouvelles possibilités ? Tant de questions qui amènent à la dernière... « On en refait une ? »

Mythicals, d'Alexis Allard et Joan Dufour, illustré par Marvin Couvray, 15 minutes la partie, dès 8 ans (Répét Production)



THE SHADOW THEATER. LE JEU DE RÔLE D'OUVRIERS À RÉVER

Ouvrir de Shadow Theater, c'est déjà s'émerveiller ! La boîte devient théâtre d'ombres et décor de nos parties. Inspiré par la légende du Roi Singe, ce petit bijou de mécanique vous lance de vrais défis stratégiques pour récolter des points de victoire en gérant les pions singes que vous partagez avec votre adversaire. Malin, accessible, il se corse en ajoutant les règles avancées.

The Shadow Theater, de Cécile Lefebvre et Florian Sinix, illustré par Julien Rica, 20 minutes la partie, dès 10 ans (Space Cowboys)



GARDEN RUSH. LA COURSE À LA RÉCOLTE

Dans Garden Rush, vous incarnez un gnome bien décidé à faire fructifier son potager. Pour ce faire, vous attraperez des légumes dans la rivière et les planterez astucieusement, selon des positionnements précis. Puis vous assurerez la récolte pour glaner des points de victoire. Un jeu de placement de tuiles pimenté de course, à partager en famille. Jouez 5 légumes par jour !

Garden Rush, de M Mansel, illustré par Paul Mafayan, 30 minutes la partie, dès 10 ans (Space Cowboys)

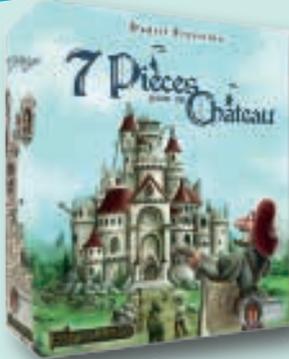


TOY BATTLE. LE JEU DE CONQUÊTE ULTRA-MALIN

Face à face de chaque côté du plateau, les deux adversaires contrôlent leur base. Leur but ? Envahir l'autre avec leur armée de jouets ou contrôler le plus de territoires. Mais chaque jouet a son effet ! La bataille s'annonce serrée... Et la guerre n'est pas prête de s'arrêter car la boîte contient 8 plateaux différents, pour des configurations variées. Addictif, plein de surprises, il se joue aussi bien entre amis qu'avec les enfants.

Toy Battle, de Paolo Mori et Alessandro Zucchini, illustré par Paul Mafayan, 20 minutes la partie, dès 8 ans (Répét Production)





7 PIÈCES POUR UN CHÂTEAU OH MON CHÂTEAU HAUT HAUT HAUT !

PLACEMENT - CONSTRUCTION - MOYEN-ÂGE

+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

Votre Baron cherche fortune : faites-le avancer sur le chemin pour gagner des pièces d'or ! Pour cela, vous construisez le château en commençant par le rez-de-chaussée, puis le premier étage, le second... Plus vous bâtissez haut, plus les contraintes de pose sont importantes, mais votre baron avance alors plus loin !

-  Intrafin
-  Daniel Fryxelius
-  Naomi Fryxelius

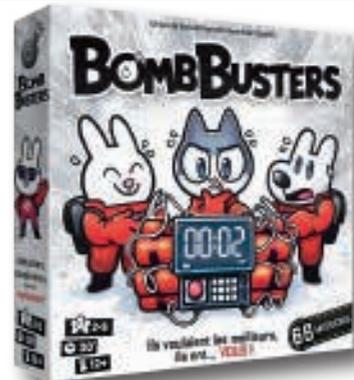
BOMB BUSTERS DÉDUCTION EXPLOSION

COOPÉRATIF - RAISONNEMENT - PRISE DE RISQUE

+ 12 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs

La bombe va exploser ! Sauf si vous réussissez tous ensemble à couper les bons fils : à partir de maigres informations (les fils sont dans l'ordre croissant), vous réfléchissez et prenez le risque de couper un fil... mais lequel ? Le jeu contient 66 missions rejouables, des règles évolutives et des boîtes surprises...

-  Cocktail games
-  Hisashi Hayashi
-  Dom2D



CAFÉ DE FLEUR UN BOUQUET À OFFRIR

GESTION DE CARTES - PLACEMENT DE TUILES - MARQUETERIE

+ 10 ans — 60 minutes — 2 à 4 joueurs

Vous réalisez un superbe parquet en marqueterie dont les motifs sont en forme de fleurs : défaussez deux cartes pour poser les pétales de la couleur des cartes, trois pour le cœur, et quatre pour la table au centre de la fleur. Gérez vos cartes, car vous en récupérez une de moins que celles défaussées !

-  Matagot
-  Michael Kiesling
-  Lukas Siegmön



CAPTAIN FLIP À VOUS LA FORTUNE !

TUILE - PLACEMENT - PIRATES

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 5 joueurs

Votre bateau est prêt à prendre la mer ! Recrutez le meilleur équipage : à chaque tour piochez une tuile et placez-la dans votre bateau. Chaque pirate rapporte de l'or : le singe donne une pièce, le canonnier cinq (mais avec le risque d'exploser)... Une tuile ne vous plaît pas ? Retournez-la sur l'autre pirate !

-  Playpunk
-  Paolo Mori,
Remo Conzadori
-  Jonathan Aucomte



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : DUEL POUR LA TERRE DU MILIEU

UN JEU POUR LES GOUVERNER TOUS !

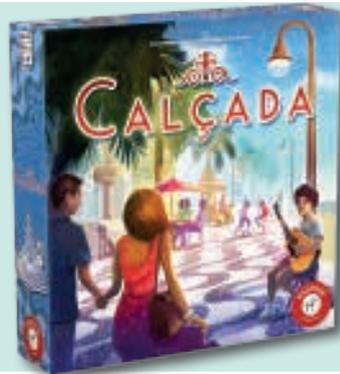
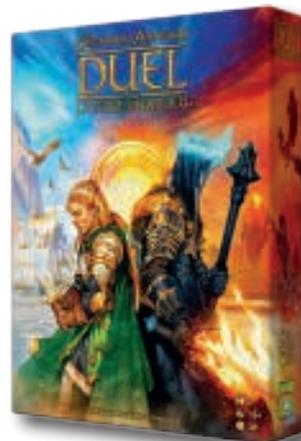
TIR À LA CORDE - PRISE DE TERRITOIRES -
J.R.R. TOLKIEN

+ 10 ans — 30 à 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 Prod
Bruno Cathala,
Antoine Bauza
Vincent Dutrait



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. Bagartakis
Felix Wermke

PYRO

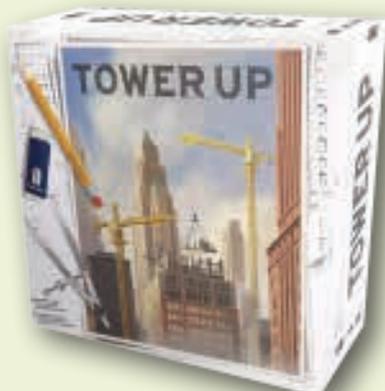
QUELLE AMBITION !

CARTES - MÉMOIRE - BLUFF

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs

Gentilles chauves-souris, vous rêvez de rencontrer votre idole : Pyro le dragon ! Diminuez la valeur totale de vos cartes qui représente la distance qui vous sépare : échangez vos cartes avec celle de la pioche ou de la défausse, ou parfois de vos voisins, mais souvenez-vous-en car les cartes sont faces cachées...

Origames
Nate Miller
Crocotame Studio



TOWER UP

DOMINEZ LA VILLE !

PLACEMENT - OPPORTUNISME -
CONSTRUCTION

+ 8 ans — 30/45 minutes — 2 à 4 joueurs

La ville est en pleine construction, votre cabinet d'architectes veut être le meilleur ! Vous choisissez des étages noir, blanc ou marron, puis les placez sur la ville pour créer des immeubles. Vous recouvrez les toits adverses avec de nouveaux étages, vous posez vos toits le plus haut possible... Simple et tactique !

Monolith
Grégoire Largey,
Frank Crittin,
Sébastien Pauchon
Nadege Calegari,
Geoffrey Stepourenko,
Laurent Escoffier



CERBÈRE

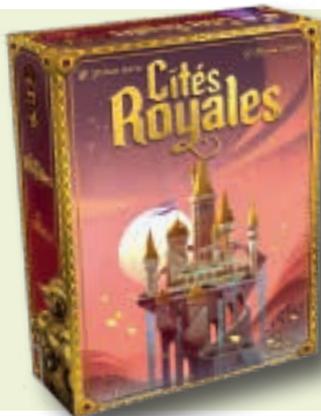
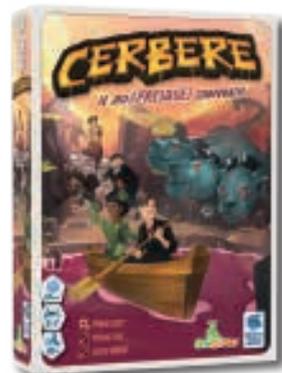
UN JEU D'ENFER !

SEMI-COOPÉRATIF - TRAHISON - RÉÉDITION

+ 10 ans — 45 minutes — 3 à 7 joueurs

Participez à une course poursuite avec Cerbère dans les enfers ! L'entraide est indispensable, mais vous ne survivrez pas tous... Ce jeu est un classique des stratégies de trahison : aidez-vous pour aller plus vite, mais la barque n'est pas assez grande pour tous ! Abandonnez les autres au bon moment... ou aidez Cerbère !

la Boîte de Jeu,
Origames
Pierre Buty
Pierre Ples &
Jules Dubost



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



DOUBLE SEVEN

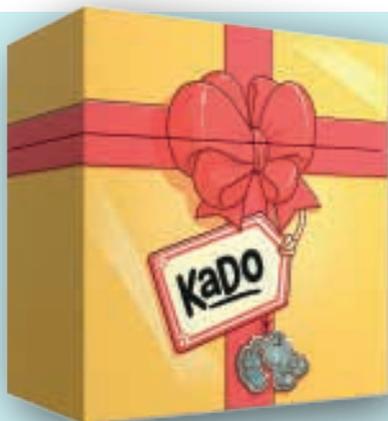
LES DEUX FONT LA PAIRE !

COLLECTION - TUILES - ANIMAUX

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs

Piochez des tuiles animaux et rassemblez-les par famille ! Vous pouvez échanger une famille avec celle d'un joueur adverse, à condition d'en avoir le même nombre : quatre lapins contre quatre écureuils par exemple. Lorsqu'une de vos familles contient sept membres, prenez un jeton Seven. Une deuxième ? *Double Seven* !

Tiki éditions
Michael Schacht
Christine Alcouffe



KADO

UN JEU À OFFRIR

PLACEMENT - COLLECTION - CADEAUX

+ 8 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

Offrez un cadeau à chacun de vos adversaires : un nounours avec un ruban bleu, des chaussettes avec un ruban rouge... Sans oublier de garder un cadeau pour vous ! Faites de beaux cadeaux car vos adversaires peuvent essayer d'échanger leur cadeau avec le vôtre. Ensuite, rangez-les pour maximiser les points !

Lumberjacks Studio
Antoine Bauza
Gorobei





8 ANS



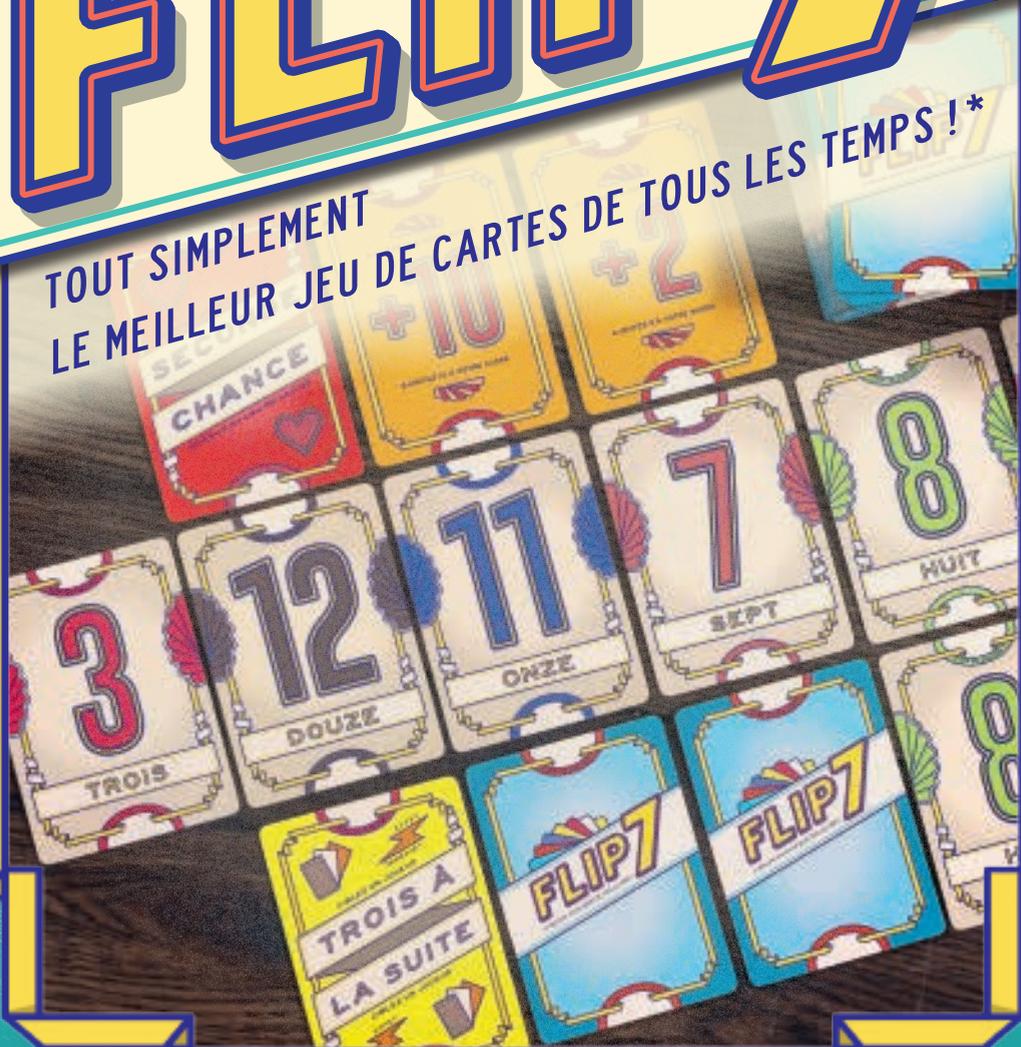
3+



20 MIN

FLIP7

TOUT SIMPLEMENT
LE MEILLEUR JEU DE CARTES DE TOUS LES TEMPS !*



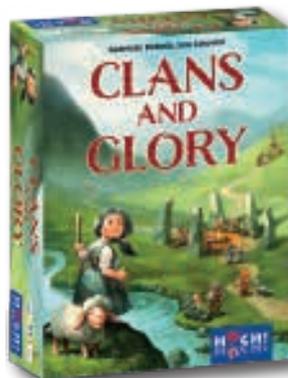
* EN TOUT CAS D'APRÈS

CATCH UP
GAMES

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

**CROA****LE JEU PLEIN DE REBONDISSEMENTS...****DÉPLACEMENT - PRISE DE RISQUE - GRENOUILLE****+ 7 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs**

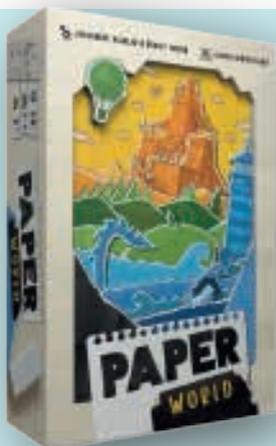
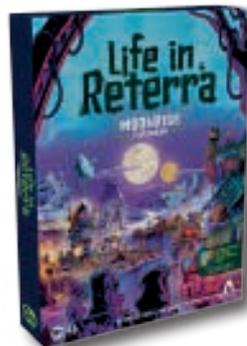
Pour devenir la reine de la mare, vous chassez les autres grenouilles ! Vous déplacez votre reine ou ses servantes sur des cases faces cachées : un nénuphar pour rebondir, des roseaux pour se reposer, un brochet pour se faire manger... En sautant sur une grenouille adverse, elle s'enfuit : à vous de régner sur la mare !

Origames
Igor Polouchine
Claire Wendling &
David Cochard

**LE MONDE DE RETERRA, NOUVELLE LUNE****UN MONDE RENAÎT****POSE DE TUILES - DRAFT- EXTENSION****+ 10 ans — 35 minutes — 2 à 4 joueurs**

Un an après le FIJ 2024, Le Monde de Reterra s'enrichit d'une extension, Nouvelle Lune. Les joueurs vont découvrir de nouvelles mécaniques qui vont influencer les stratégies pour développer leurs communautés dans le Monde de Reterra. Les effets de la Lune vont modifier les cours de la partie et apporter une nouvelle dimension au jeu.

Hasbro
Eric Lang,
Ken Gruhl
Hugo Cuellar

**PAPER WORLD****AVEC UNE STRATÉGIE EN BÉTON !****CARTES - EMPILEMENT - PAYSAGES****+ 8 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs**

Créez le plus beau paysage de papier ! Piocher des cartes de la même couleur ou de la même valeur pour constituer votre main. Plus tard, vous placez des cartes devant vous, toujours de la même valeur ou de la même couleur, pour constituer votre paysage, tout en respectant les cartes déjà présentes.

Lumberjacks Studio
Benoit Turpin,
Alexandre Aguilar
Olivier Derouetteau



RÉALISEZ VOS OBJECTIFS ET CONTEMPLER LA SPLENDEUR DE VOTRE ARBRE SACRÉ !



TALES OF KUNUGI



EN AVANT-PREMIÈRE
À CANNES !



À découvrir chez Wilson Jeux !



8-99



1-4

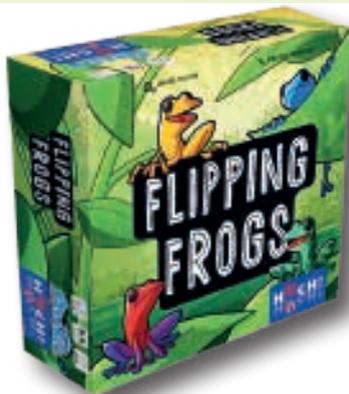


30 min

SOLSTIS EXTENSION FIREFLY**L'EXTENSION POUR L'ASCENSION...****TUILES - EXTENSION - MONTAGNE****+ 8 ans — 20 minutes — 2 joueurs**jeu
duo

Gravir la montagne ne vous fait pas peur ! Comme dans le jeu de base, jouez une tuile pour en récupérer une de même valeur ou de même couleur et formez ainsi votre montagne, petit à petit. *Firefly* vous propose quatre nouveaux esprits pour vous aider dans votre ascension, ainsi que des lucioles qui offrent la victoire...

Lumberjacks Studio
Bruno Cathala
et Corentin Lebrat
Gorobeï

**FLIPPING FROGS****CROAAA-YEZ-VOUS GAGNER ?****BLUFF - PLACEMENT DE TUILES - NATURE****+ 6 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs**

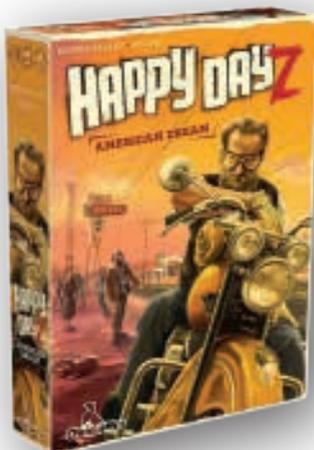
C'est la saison, les grenouilles plongent dans la mare ! Vous protégez une des espèces, mais ne révélez pas laquelle ! Posez un serpent pour éliminer définitivement une grenouille ou placez une grenouille pour retourner d'autres grenouilles. À la fin, vos grenouilles seront-elles les plus présentes dans la mare ?

Atalia / Huch!
Okabe Takuya
Yanagawa Kazutaka

**TICKET GAGNANT****FONCEZ ! IL Y A PAS DE VIRAGE****SUSPENSE - HURLEMENTS - STRATÉGIE****+ 7 ans — 15 à 45 minutes — 2 à 6 joueurs**

Posez vos moteurs et jouez à *Ticket Gagnant*, c'est faire des choix qui pèsent lourd dans votre ascension vers le succès... ou votre chute. Gérez vos cartes, prenez des risques et bluffez vos adversaires pour rafler la mise. Saurez-vous deviner les chevaux gagnant et décrocher le jackpot, ou repartirez-vous bredouilles ?

Bouvier International
Jean-Christophe et
Celestine Bouvier
Viktor Miller-Gausa

**HAPPY DAYZ - AMERICAN DREAM****FAITES PLIER LES ZOMBIES !****PLIS - SCÉNARIO - ZOMBIES****+ 10 ans — 45 minutes — 2 à 5 joueurs**

Les zombies attaquent ! Votre communauté de survivants compte sur vous pour les sauver ! Gagnez des plis pour activer les pouvoirs des factions, mais surtout, ne ramenez pas de zombie ! Pour gagner un pli, il faut parfois la plus forte carte, parfois la plus faible : prêt à découvrir le mode scénario ?

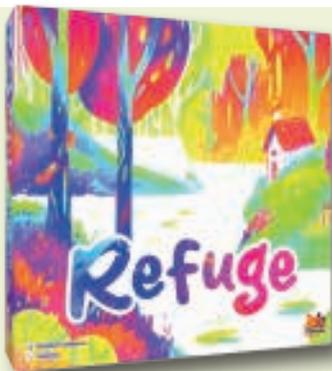
Origames
Benoît Gallot
Goupil



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

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

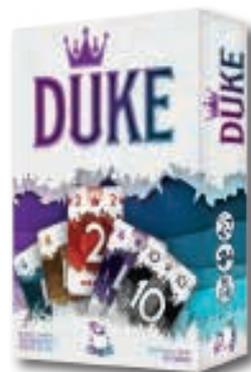
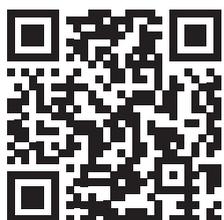
Quelle belle promenade : piochez deux tuiles de votre sac puis choisissez-en une pour l'ajouter à votre ballade. Collectionnez les jetons Chaussures pour acheter de nouvelles tuiles et améliorer ainsi le contenu de votre sac. Mais la pluie menace ! Mettez-vous fin à votre promenade avant l'averse ?

Studio Bombyx
Gérald Cattiaux
Seppy

**DUKE****LA STRATÉGIE DU COMBAT...****CARTES - POUVOIR - COMBAT****+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 4 joueurs**

Chaque joueur place ses cartes sur deux lignes : l'attaque et la défense ! Pour contrer l'attaque d'un adversaire, vous posez la même carte en défense. Ensuite, vous pouvez l'attaquer. Vous essayez ainsi de vider votre main pour gagner la manche. Les cartes Duke ont un pouvoir, parviendrez-vous à le maîtriser !

Oka Luda
Christophe Fievet,
Miguel Wetter
Ian Parovel

**GRAND PRIX DU JEU****Grand Prix des Joueurs - 2025**

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

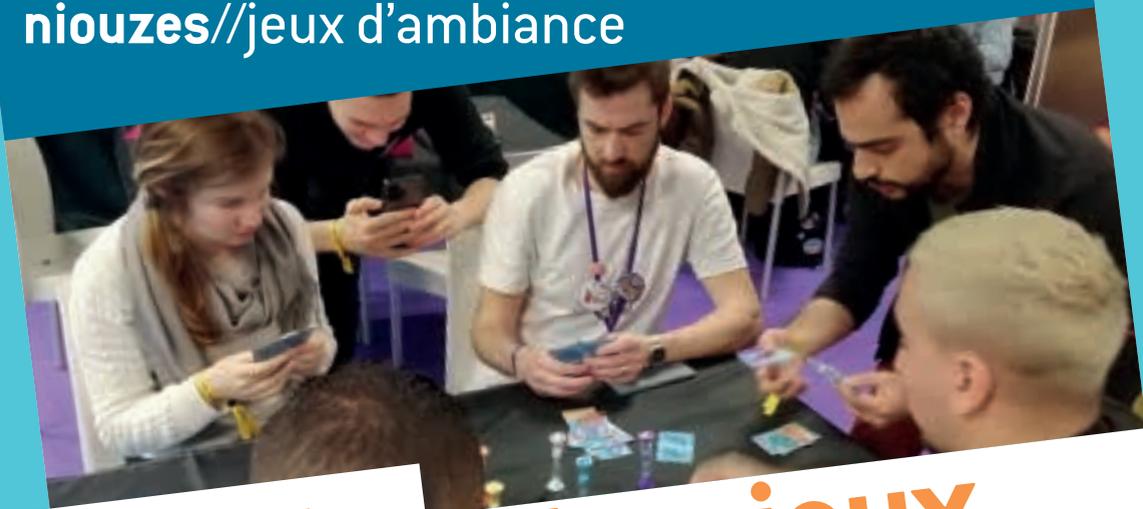
akiltour!
LE GRAND PRIX DES JOUEURS

* Les jeux à gagner font partie des pages Akiltour n°8 et seront envoyés par nos éditeurs partenaires aux 5 gagnants tirés au sort qui seront dévoilés dans Akiltour 9



**GRAND PRIX DU JEU
AKILTOUR - 2025**





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 !

SMATCHY MATCHY

SMATCHEZ POUR LE MATCH !

CARTES - DÉFAUSSE - CHIFFRES

+ 7 ans — 30 minutes — 2 à 4 joueurs

Complétez la ligne de cartes croissantes : défaussez vos cartes de votre main en les glissant dans la file ! Posez une carte déjà présente pour réaliser un Matchy et rejouer. Vous pouvez aussi réaliser un Smatchy : poser une carte d'une valeur présente mais de couleur différente pour essayer de gagner la manche !

Widyka !
Cédric Martinez
—



MY SUPER À TRAVERS LE TEMPS

SUPER JEU, SUPERS JOUEURS...

RAPIDITÉ - HISTORIQUE - PERSONNALISABLE

+ 6 ans — 30 minutes — 2 à 6 joueurs

L'histoire n'est plus chronologique ! Lancez le dé et récupérez tous en même temps une carte face visible de la couleur indiquée par le dé. Le premier joueur avec cinq cartes de la même époque gagne la partie. L'intérêt principal : sur internet vous créez vos personnages et vous recevez ensuite le jeu chez vous !

Maxilud
Joan Guillaume
MOW





Les Boutiques Ludiques

En février le coeur du jeu bat à Cannes

 Carte des Boutiques Ludiques

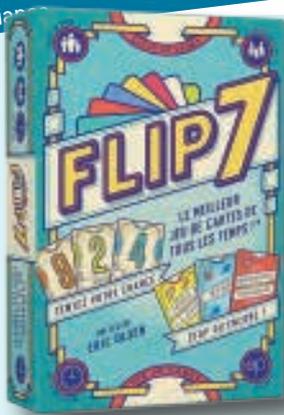


et toute l'année dans vos
170 boutiques ludiques !



localisateur et infos sur boutiques-ludiques.fr





FLIP 7

IL FAUT SAVOIR S'ARRÊTER... OU PAS !

CARTES - CHIFFRES - STOP OU ENCORE

+ 8 ans — 20 minutes — 3 à 99 joueurs

Réclamez une carte : vous avez autant de points. Une nouvelle carte ? Additionnez les deux valeurs. Une troisième carte ? Volontiers, vous additionnez les trois valeurs. Le problème arrive lorsque vous avez deux cartes identiques : vous perdez instantané tout ! Stoppez-vous à temps ou serez-vous trop gourmands ?

-  Catch up games
-  Eric Olsen
-  O'Neil Mabile



NINJAN

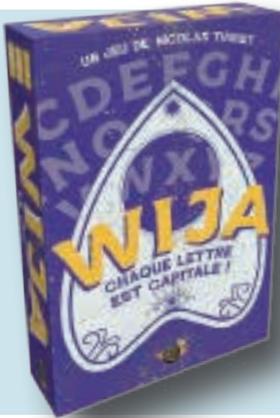
LE CHIFOUMI DES NINJAS

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... révélez ! 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
-  6jizo
-  Crocotame



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
-  —



QUIZWIZ

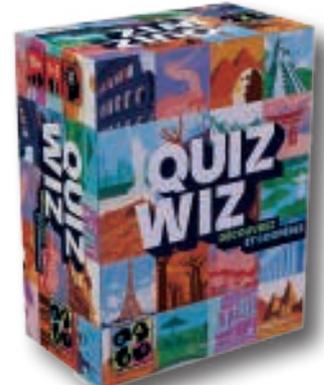
VOYAGE EN PAYS LUDIQUE

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



VOUS ÊTES PLUTÔT...

JEUX D'AMBIANCE ?..



VOLEZ DES TRANCHES DE SIFFLARD SANS VOUS FAIRE ATTRAPER !



OU JEU COOPÉRATIF FAMILIAL ?



SPARK RIDERS 3000

COOPÉREZ, SURVIVEZ ET SAUVEZ L'HUMANITÉ !

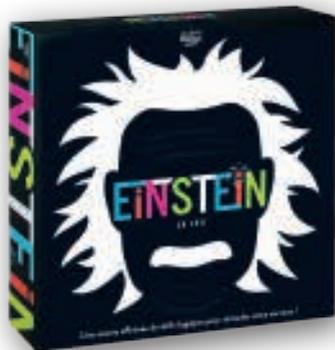
UN JEU SOLO / COOPÉRATIF



DÉCOUVREZ NOS JEUX !



ARKADA
STUDIO
EVER EVOLVING GAMES



EINSTEIN, LE JEU

EUREKA !

RAPIDITÉ - LOGIQUE - ÉQUIPES

+ 13 ans — 30 minutes — 2 à 10 joueurs

Chaque carte pose une question suivant un des neuf thèmes : logique, observation, mémoire...il y en a pour tous les goûts ! Le premier à crier la bonne réponse fait gagner un point à son équipe. Attention aux erreurs, elles peuvent-être fatales ! Prouvez-vous votre génie ? Ou votre comique en mélangeant vos neurones ?



Wilson jeux



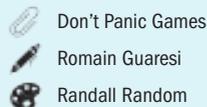
WHO'S NEXT

QUAND LA MUSIQUE EST BELLE...

CARTES - RÉACTIVITÉ - MUSIQUE

+ 8 ans — 15 minutes — 3 à 7 joueurs

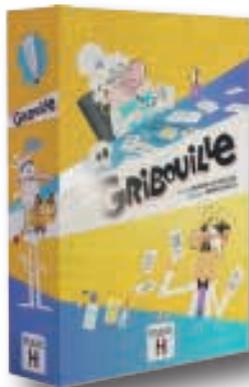
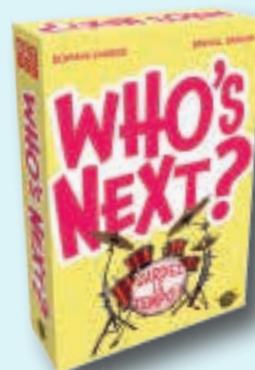
D'un mouvement de tête, le joueur actif indique le sens du jeu. Puis il joue une carte qui indique le prochain joueur. Rapidement, vous comptez : est-ce vous ou votre voisin ? Vite, jouez une carte qui indique le futur joueur ! La moindre erreur et c'est la fausse note. Si vous changez le sens pour tromper les autres ?



Don't Panic Games

Romain Guaresi

Randall Random



DR GRIBOUILLE

UN REMÈDE À LA MOROSITÉ !

COOPÉRATIF - TEMPS LIMITÉ - PHARMACIE

+ 10 ans — 10 minutes — 2 à 5 joueurs

Un joueur incarne le médecin qui recopie très rapidement les noms très compliqués des médicaments. Les autres joueurs sont les pharmaciens qui décryptent l'ordonnance : en deux minutes ils trouvent toutes les pilules qui correspondent aux syllabes des médicaments. Serez-vous assez efficaces pour soigner votre patient ?



Studio H

Romain Caterdjian

Medhi Doigts



TIC TAC TOP

LE MORPION VOUS DÉMANGE ?

PLACEMENT - PERTINENCE - MOTS

+ 8 ans — 20 minutes — 3 à 7 joueurs

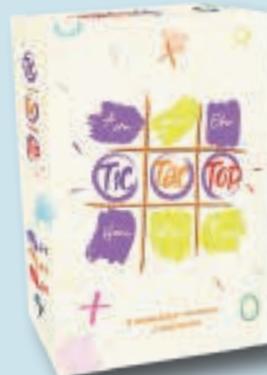
Votre leader prend une carte thème (par exemple photo) qui indique douze mots. Le leader classe sept de ces mots dans l'ordre de pertinence (chat, paysage, soi-même...). Les autres joueurs créent un morpion avec neuf des douze mots. Réalisez-vous des lignes, colonnes ou diagonales en accord avec les mots du leader ?



Explor8

Marco Rava,
Simona Greco

Anaë Deblac





LUDOCHRONO

LE JEU D'AMBIANCE
100% VITAMINÉ

8+ 2-6 10
ans joueurs min



ASPIC
GAMES

AVANT PREMIÈRE AU FIJ - DÉFIEZ-VOUS AU STAND 33.12

Échangez pour gagner !

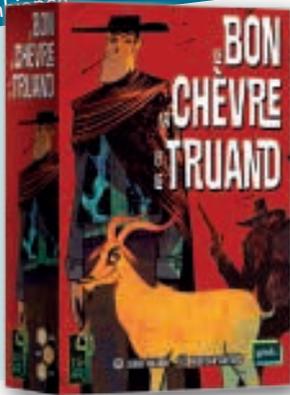
DOUBLE
SEVEN



Venez découvrir
**DOUBLE
SEVEN**

Un Rummy moderne,
par l'auteur de
LUCKY NUMBERS

Tiki
EDITIONS



LE BON LA CHÈVRE ET LE TRUAND N'EN DEVEZ PAS CHÈVRE !

BLUFF - PRISE DE RISQUES - WESTERN

+ 14 ans — 45 minutes — 2 à 5 joueurs

Faire fortune, voilà un bon objectif dans ce Far West de menteurs ! Proposez une carte face cachée à un joueur : « c'est la serveuse ». S'il la refuse, elle est pour vous ! S'il l'accepte, elle est pour lui, mais aviez-vous menti ? Chaque personnage active un pouvoir. Et la chèvre ? C'est juste une chèvre !

- Igari
- Sergio Halaban
- Weberson Santiago



THE GANG

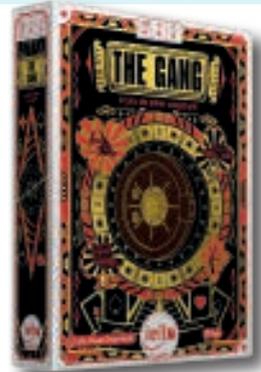
LE POKER COOPÉRATIF...

COOPÉRATIF - PARIER - POKER

+ 10 ans — 20 minutes — 3 à 6 joueurs

Chaque joueur regarde secrètement ses cartes... Comme au poker, avec les cartes au centre de la table, vous étudiez vos combinaisons : quinte, brellan, rien ? Vous prenez des jetons pour indiquer le niveau de votre jeu à chaque nouvelle carte. Puis chaque joueur révèle son jeu, dans l'ordre du plus mauvais au meilleur !

- Iello
- John Cooper, Kory Heath
- Fiore GmbH



PIFOO 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 *Pifoo* pour vérifier le classement. Les noms des habitants sont parfois étranges... Vous les connaissez ?

- Génépi Editions
- Jan & Björn Feldmann
- Björn Feldmann



ECHOES : LE TITANIC

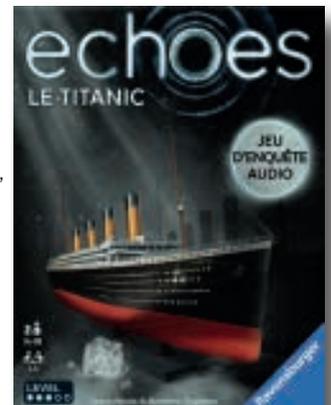
REGARDER, ÉCOUTER, ET GAGNER !

ENQUÊTE - COOPÉRATIF - AUDIO

+ 14 ans — 60 minutes — 1 à 4 joueurs

Le corps d'un jeune homme est retrouvé dans les débris du Titanic. Pourquoi voyageait-il sous un faux nom ? Quelle était sa vie ? À vous d'enquêter ! Penchez-vous sur les images, et surtout : écoutez ! Les bruits, les dialogues, les musiques... tout peut vous mettre sur la voie pour comprendre et résoudre le mystère !

- Ravensburger
- Dave Neale, Matthew Dunstan, Samuel Bourguignon, Harnickell Design



PARTAGEZ UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE DE JEU

AZUL SE RÉINVENTE EN VERSION DEUX JOUEURS



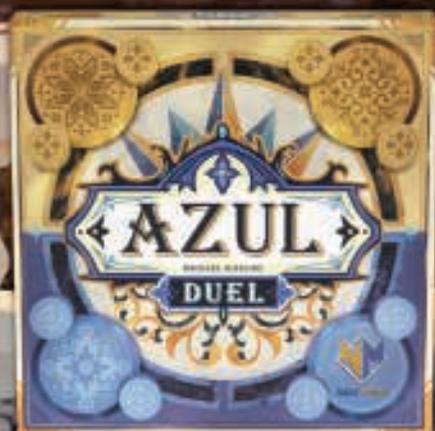
10+



2



45



DISPONIBLE AU
FESTIVAL DES JEUX DE CANNES

WWW.NEXTMOVE-GAMES.COM

Un mot pour les transformer tous...

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

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

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

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



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

Bon jeu à tous !

Exemple

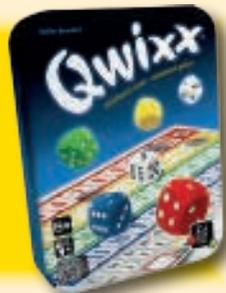
Tresse, Gras, Pêcher

RÉPONSE : Dé

Détresse (dé-tresse),

Gradé (gras-dé),

Dépêcher (dé-pêcher)



1 –
Pitre, Entre, Virer

RÉPONSE :

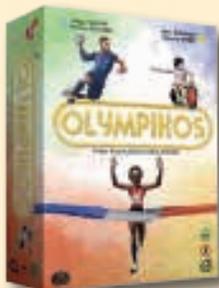
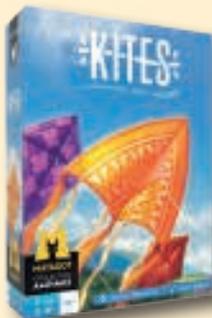
.....
.....
.....



2 –
Sol, Dalle, Cou

RÉPONSE :

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



3 –
Rat, lait, Dis

RÉPONSE :

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

4 –
Dos, Héros, Vers

RÉPONSE :

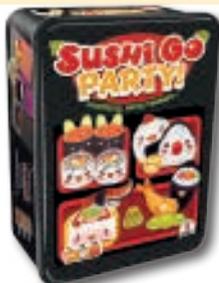
.....
.....
.....



5 –
Sel, Cocher, Valise

RÉPONSE :

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



6 –
Donne, Treize, Ange

RÉPONSE :

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



Retrouvez les réponses du jeu page 66

Bienvenue dans AKIL ALIGNE

Roberto Fraga vous invite à jouer sur cette grille à 2, 3 ou 4 joueurs, et même tout seul si vous en avez envie. Par-

tout, tout le temps, quand vous voulez, et de préférence dans des lieux où il y a beaucoup de monde.



BUT DU JEU

Faire une ligne de 4 cases (horizontale, diagonale ou verticale), en identifiant les éléments illustrés et en faisant dire à d'autres personnes les éléments écrits.

PRÉPARATION DU JEU

Trouvez un des partenaires de jeu, un stylo et écrivez vos prénoms dans les cases ci-dessous en face du symbole choisi. Vous jouerez tous sur la même grille.

Votre prénom	Votre symbole
_____	X
_____	O
_____	#
_____	+

COMMENT ON JOUE ?

Soyez très attentifs, regardez autour de vous et interpellez les personnes autour de vous pour obtenir les réponses souhaitées. Il y a 2 types de cases :

1 - Les cases avec des dessins (morphologies, actions, vêtements, etc...) : Regardez autour de vous et dès que vous en avez identifié une, criez « AKILTOUT ! » et cochez

la case correspondante avec le symbole que vous avez choisi.

Exemple : Vous voyez quelqu'un avec un PIERCING. Montrez-le (discrètement) du doigt en disant « PIERCING ! » et dessinez votre symbole dans la case ad hoc. Vos adversaires doivent l'avoir vu aussi.

2 - Les mots écrits (éléments de jeu, jeux, alimentation locale, thèmes liés au festival, etc...) : Interpellez (discrètement) les personnes autour de vous pour leur faire dire ces mots

Exemple : Vous interpellez un ami qui passe devant vous et lui demandez « A TON AVIS, QUEL JEU VA REMPORTE L'AS D'OR JEU DE L'ANNÉE ? », et il répond « ODIN ! ». Vous le remerciez et dessinez votre symbole sur la case ad hoc. Vos adversaires doivent avoir assisté à la scène.

QUI EST LE VAINQUEUR ?

Le premier qui fait une ligne de 4 cases (horizontale, diagonale ou verticale) avec ses symboles, crie « VIVE AKILTOUR ! » et gagne la partie.

Si toutes les cases sont cochées et qu'aucune ligne n'a été réalisée, celui qui a coché le plus de cases gagne la partie.

TRIO		CAPTAIN FLIP		MEEPLE
	PIZZA		BRUNO CATHALA	
PLAGE	ODIN		AS D'OR	
BONJOUR !		COOP	HARMONIES	
	DECK BUILDING		BIÈRE	

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'elle souhaite 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.

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 plus une catégorie « *Jeu vidéo* », nouveauté de cette édition 2024



Les ludothécaires sont invité.es à prendre en compte (...) la dimension éthique de la conception et de la production

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,

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...). 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



matériaux utilisés, modèle économique, etc. (très important pour tout ce qui est jouets et jeux vidéo) Pour les jeux de société et les jeux vidéo, la dimension d'accessibilité est également importante : les jeux primés sont souvent rapides à mettre en jeu, et permettent à des personnes d'âges et de niveaux différents de jouer ensemble.

Les jeux primés en 2024

Depuis l'édition 2022, l'annonce officielle des jeux primés a lieu lors du Festival des jeux de Vichy. En septembre dernier, les jeux suivants ont donc été récompensés.

Dans la catégorie « Jeu d'Exercice », qui est souvent associée à la petite enfance, c'est un jeu qui plait tout autant aux adultes qui a été primé : les toupies magnétiques **Jippi** (rebaptisées **Hippiés** en France en raison de leurs couleurs psychédéliques), du fabricant allemand Die Blechfabrik.

Côté jeu symbolique, **le Centre médical en bois** produit par l'entreprise Vertbaudet, a remporté le prix. La confrontation à l'univers médical est souvent une épreuve difficile pour les jeunes enfants. A travers le jeu symbolique, ils peuvent s'approprier cette expérience, la dédramatiser et s'en amuser. Les adultes peuvent aussi jouer avec, si tout le monde est consentant.



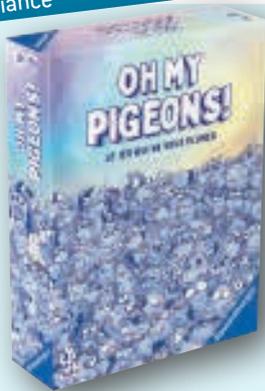
Pour les jeux de société et les jeux vidéo, la dimension d'accessibilité est également essentielle.

Pour le jeu d'assemblage, les ludothécaires ont plébiscité le **Zig & Go Junior Racer**, créé par Jean-René Ménard et édité par Djeco. Ce jeu de construction fait synthèse entre différents types de jeux de parcours (billes, domino) pour proposer une expérience ludique plus riche, diversifiée et créative.

Le prix pour la catégorie « Jeux de règles » a été décerné à **Sur les traces de Darwin**, un jeu de de Grégory Gard et Matthieu Verdier, illustré par Maud Briand et David Sitbon, et édité par Sorry We Are French. Voilà en effet un jeu qui combine tous les atouts pour être un succès en ludothèque : un thème original, un matériel attractif superbement illustré, des parties rapides et des règles simples, mais qui ouvrent une profondeur stratégique qui convient également aux plus aguerris.

Enfin, la catégorie « Jeu vidéo » a été inaugurée cette année en récompensant le jeu **Dordogne**, une superbe aventure narrative de Cédric Babouche, édité par Focus Indie Series et développé par le studio Un Je Ne Sais Quoi en collaboration avec Umanimation.

On vous donne rendez-vous en septembre prochain pour découvrir la Sélection des Ludothécaires 2025 !



OH MY PIGEONS PLUMEZ VOS ADVERSAIRES !

CARTES - DÉ D'ACTIONS - PIGEONS

+ 8 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

Votre objectif : remplir votre banc de pigeons ! Jouez une carte pour attirer un pigeon, faire fuir des pigeons d'un banc adverse, voler un pigeon... La carte *Oh My Pigeon* vous permet de lancer le dé : si vous tombez sur la face Fiente, d'une pichenette vous essayez de chasser les pigeons d'un banc adverse !

-  Ravensburger
-  Shanon Lyon
-  Alena Istif



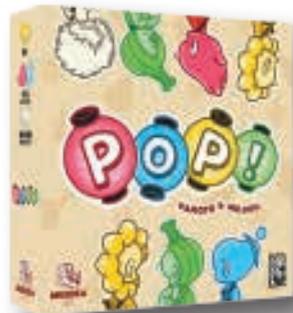
POP ! COMME DES BULLES DE CHAMPAGNE !

CARTES - COULEUR - RÉACTION EN CHAÎNE

+ 8 ans — 10 à 20 minutes — 1 à 5 joueurs

Le pays des couleurs est en fête ! Votre rôle est d'empêcher les couleurs identiques de se toucher, car alors elles explosent ! Tous les joueurs choisissent une carte de leur main et les révèlent en même temps : elles sont placées dans la file d'attente. Deux cartes de même couleur se touchent ? Elles font Pop !

-  Musoka studio
-  Kamoto, Mr. Kou
-  Michi



XYLO EN AVANT LA MUSIQUE !

PLI - PARI - ABSTRAIT

+ 12 ans — 30 minutes — 2 à 5 joueurs

Jouez de la musique sur un xylophone dont les touches sont mélangées ! Avant de commencer, les joueurs trient les cartes de leur voisin dans l'ordre décroissant. Vous jouez donc avec des cartes classées, mais dont la valeur est cachée. Leur couleur indique leur valeur maximale possible. Pariez sur votre nombre de plis !

-  Origames
-  Chris Wray
-  Igor Polouchine



ITO T'AS TOUT À GAGNER !

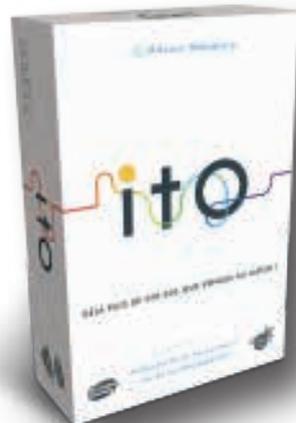
SUBJECTIF - COOPÉRATIF - ASSOCIATION D'IDÉES

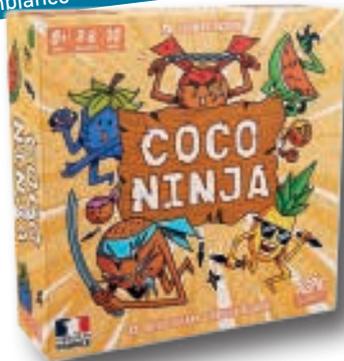
+ 8 ans — 10 minutes — 2 à 8 joueurs

Une valeur de 1 à 100 est distribuée au hasard à chaque joueur, qui doivent se classer sans révéler leur valeur.

Un thème est pioché et chacun le commente par rapport à sa valeur : par exemple, pour la taille des animaux, un joueur pourra se comparer à une fourmi, un autre à un lion, à un éléphant...

-  Don't Panic Games
-  Mitsuru Nakamura
-  Mitsuru Nakamura





COCO NINJA

LE PLUS VITAMINÉ DES NINJAS !

RAPIDITÉ - OBSERVATION - DÉLIRANT

+ 8 ans — 10 minutes — 2 à 6 joueurs

Des cartes, piochées au hasard, indiquent les gestes ou les cris correspondant à différents fruits. Une carte avec deux fruits est révélée : tous les joueurs réalisent les gestes et poussent les cris correspondants. Le premier qui y arrive sans faute gagne la carte, à laquelle s'ajoute une carte Coco Ninja !

-  Aspic Games
-  Alexis Allard, Emilien Alquier
-  Thomas Daquin



OPÉRATION ZÈBRE

ZÉBRÉ COMME UN DOCUMENT CLASSIFIÉ...

ÉQUIPE - CULTURE GÉNÉRALE - AGENT SECRET

+ 14 ans — 30 minutes — 2 à 12 joueurs

Chaque carte contient de nombreuses informations, beaucoup trop ! Avec votre feutre vous en faites disparaître ! Lisez ce qui reste à vos coéquipiers pour qu'ils devinent le personnage, le film ou le territoire décrit par votre carte. Si vous laissez trop de texte, vous prenez des points suspicions... à éviter !

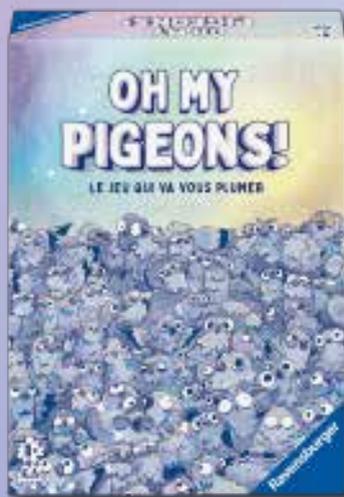
-  Big Moustache Games
-  Lenny Landau
-  Lenny Landau



OH MY PIGEONS!

Dans Oh My Pigeons ! l'objectif est simple : être le premier à remplir votre banc de pigeons pour décrocher la victoire. Mais attention à ne pas vous faire pigeonner !

Soyez malin et utilisez vos cartes avec ruse pour attirer des pigeons sur votre banc ou subtiliser ceux de vos adversaires... Et... Si la situation devient critique, n'hésitez pas à lancer une petite fiente sur leurs pigeons pour les faire s'envoler. Alors, prêts à semer le chaos ?



Ravensburger



METEO METTEZ VOS POINTS AU CHAUD !

OBSERVATION - DÉDUCTION - PRISE DE RISQUE

+ 8 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

Avant de partir en vacances, étudiez la météo ! Chaque couleur de carte correspond à un temps : de +2 points pour le plein soleil à -2 pour l'orage. Au début, chaque joueur connaît une seule de ses valeurs et doit choisir s'il prend des cartes ou attend. Les réactions des autres joueurs sont des indices...

Naivina
Tobia Botta
Lisa Vertuani,
Arianna Vertuani



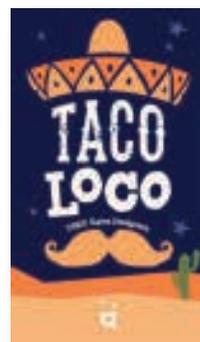
TACO LOCO 11 PAS PLUS SINON GARE À L'INDIGESTION !

JEU DE CARTES - COMPTEUR - CONTRER

+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

Dans ce jeu cartes, vous posez, chacun votre tour, une carte « Taco » numérotée entre 1 et 9 en tentant de réaliser le « Taco parfait » à 11. Attention au « Taco légendaire » et au « Taco Solo », qui chamboulent la partie. Taco Loco est un jeu de cartes familial, addictif, comme souvent chez Helvetiq.

Helvetiq
TREO Game Designers
Crocotame



MAL ARDENT UN JEU À POSSÉDER !

ÔLE CACHÉ - BLUFF - FLÉAUX DIVINS

+ 14 ans — 45 à 60 minutes — 5 à 8 joueurs

Le village est divisé : certains sont les Fidèles, les autres les Possédés. Les Possédés se connaissent et s'entraident discrètement. Les Fidèles cherchent à découvrir les Possédés pour les éliminer, au risque d'éliminer un autre Fidèle. Chacun possède plusieurs points de vie pour éviter les éliminations hasardeuses...

Ladlo Games
Maxime Brosset,
Régis Vimeux
Célia Pedel,
Guillaume Tocco

JE SUIS TON FILM ÇA TOURNE !

MIMES - ÉQUIPE - CINÉMA

+ 14 ans — 30 minutes — 4 + joueurs

Vous aimez le cinéma ? Prouvez-le ! Six catégories de défis différents sont à réussir en équipe : un quiz, des mimes, de la musique à fredonner, des répliques cultes... Lancez le dé pour connaître le nouveau défi... et que les plus grands cinéphiles l'emportent !

Hellofun
Hellofun
Hellofun





NINE

VOUS Y JOUEREZ NEUF FOIS DE SUITE !

CARTES - DÉFAUSSE - PRISE DE RISQUE

+ 8 ans — 20 minutes — 2 à 6 joueurs

Défaussez vos cartes pour diminuer leur valeur et passer sous les neuf points ! Cependant, vous devez aussi piocher... choisissez-vous une carte face cachée ? Ou une carte visible qui vous permet de défausser plusieurs cartes ? Si vous pensez avoir le moins de points, prenez le risque de mettre fin à la manche !

-  Widyka
-  Thomas Favrelière
-  Stéphane Escapa



SMART 10 FAMILLE

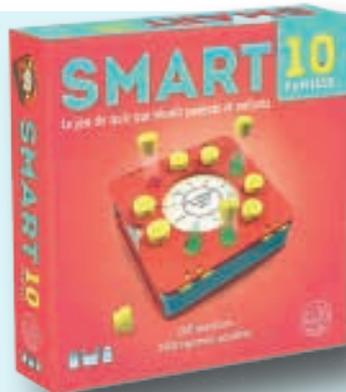
LE JEU QUI MÉRITE DIX SUR DIX

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
-  -
-  -



B O N S A I

Le bonsaï est un art vivant. C'est un magnifique arbre miniature, un microcosme renfermant les mystères de l'univers. Son unique particularité : sa taille. Maîtrisez l'art du bonsaï et faites pousser le vôtre. Démontrez vos capacités en culture et décrochez une place dans les jardins impériaux pour exposer votre chef-d'oeuvre.

1 COLLECTEZ DES TUILLES BONSAÏ

2 PLACEZ LES AU MIEUX POUR FAIRE POUSSER VOTRE BONSAÏ

3 SUIVEZ LES OBJECTIFS DE STYLE POUR OBTENIR LE PLUS DE POINTS!

10+

1-4

Ravensburger



CACHAMOT

QUI DEVINERA LE MOT MASQUÉ ?

JEU DE MOTS - ASSOCIATION D'IDÉES - RAPIDITÉ

+ 10 ans — 20 minutes — 3 à 8 joueurs

En tant que Cachamot, vous faites deviner le mot masqué. Inscrivez sur l'ardoise un 1^{er} mot puis dessous un 2^e en rapport avec le 1^{er} puis un 3^e mot en rapport avec le 2^e. Refermez l'ardoise qui révèle toutes les lettres du 1^{er} mot, mais uniquement la 1^{ère} lettre du 2^e et du 3^e mot. Avec le sablier pour plus de tension.

Bankiiz éditions
Aki yama Koryo et
Kozu Yusei
Jérôme Soleil



OUT OF SOCK

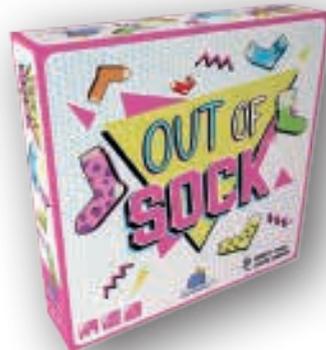
QUI AURA LA COLLECTION DE CHAUSSETTES LA PLUS FUNKY ?

JEU DE CARTES ET DE DÉS - COLLECTION - CHANCE

+ 7 ans — 15 minutes — 2 à 4 joueurs

Des cartes numérotées et devant elles, des cartes avec des chaussettes de couleurs différentes. Dans une panier, 8 dés à lancer en ne faisant sortir qu'entre 2 et 7 dés à poser devant les mêmes valeurs de cartes. Servez-vous. Attention aux cartes spéciales alléchantes avec leurs bonus mais qui peuvent se changer en malus.

Blue Orange
Roberto Fraga
Jérémie Cansado



BLUE PENGUIN

UN JEU TRÈS FRAIS

CARTES - PLS - PINGUINS

+8 ans — 15 minutes — 2 à 5 joueurs

Dans ce jeu de pli simple mais malin, vous collectionnez des pingouins ! Les pingouins avec les petites valeurs sont les plus mignons et rapportent le plus de points, à l'inverse des grands pingouins qui font perdre des points. Rempportez-vous le pli avec un grand pingouin ou donnez-vous un petit pingouin ?

Naivina
Tobia Botta
Lisa Vertuani,
Arianna Vertuani



GRAND PRIX DU JEU

Grand Prix des Joueurs - 2025



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°8 et seront envoyés par nos éditeurs partenaires aux 5 gagnants tirés au sort qui seront dévoilés dans Akiltour 9





**VOUS SOUHAITEZ OUVRIR
UNE BOUTIQUE ?**

**TRAVAILLER DANS
UN UNIVERS LUDIQUE ?**



REJOIGNEZ L'AVENTURE

Pour toutes informations, n'hésitez pas à nous contacter :

EMAIL : info@geekfactory.games



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

INVENTEURS DU TIGRE DU SUD

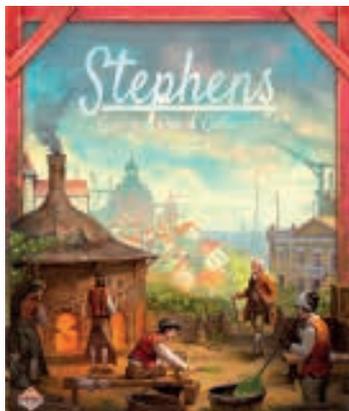
QUELLE BELLE INVENTION LUDIQUE !

PLACEMENT D'OUVRIERS - CONSTRUCTION DE MOTEUR - BAGDAD

+ 12 ans — 90 à 120 minutes — 1 à 4 joueurs

La concurrence entre les scientifiques est rude, alors vous cherchez plus de reconnaissance que les autres : vous développez votre atelier, vous formez vos artisans, vous influencez les guildes... Votre principal objectif est d'inventer, de construire, de tester de nouvelles inventions, même celles des concurrents !

Garphill Games /
Pixie Games
Shem Phillips,
SJ MacDonald
The Mico



STEPHENS

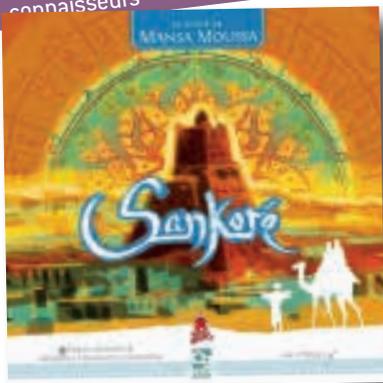
DESTRUCTION, RÉACTION : RECONSTRUCTION !

ACTIONS SIMPLES - CONSTRUCTION DE MOTEUR - INDUSTRIE

+ 12 ans — 60 à 120 minutes — 1 à 4 joueurs

Reconstruisez Lisbonne après le tremblement de terre ! En tant que maîtres verriers, vous cherchez la gloire : développez l'emploi, donnez à des œuvres... Les actions sont simples : soit vous prenez un cube ressource d'une usine, soit vous placez un de vos disques sur une carte... simple, mais stratégique !

Fantasy Games
Rôla, Costa
Citie Lo,
Lukas Siegmon



SANKORÉ OBTENEZ UNE MAÎTRISE LUDIQUE

EUROGAME - PLACEMENT D'OUVRIERS - HISTORIQUE

+ 14 ans — 90 minutes — 1 à 4 joueurs

Au XIV^e siècle, l'empereur Mansa Musa veut diffuser les connaissances en Afrique de l'Ouest : il vous confie la gestion de l'université de Sankoré à Tombouctou ! Vous donnez des cours, créez les programmes, remplissez la bibliothèque... Votre score dépend de votre niveau en droit et astronomie... et de leur multiplicateur !

Super Meeple
Fabio Lopiano, M.
Fernandez-Grandon
Ilan O'Toole



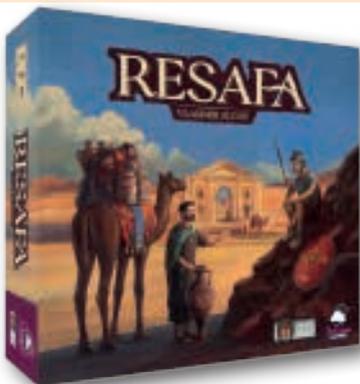
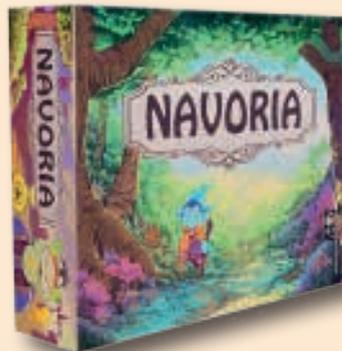
NAVORIA EXPLOREZ LES STRATÉGIES !

DÉPLACEMENT - RESSOURCES - EXPLORATION

+ 12 ans — 45 minutes — 2 à 4 joueurs

Votre objectif : faire fortune ! Vous recrutez gratuitement des compagnons bien utiles pour partir en exploration. Avancez sur les chemins, plantez vos tentes, récupérez des ressources pour activer des pouvoirs... De nombreuses stratégies sont possibles, avec une règle simple et des illustrations joyeuses !

Sylex
Meng Chunlin
Meng Chunlin



RESAFA À DOS DE CHAMEAU...

COMMERCE - PRODUCTION - ANTIQUITÉ

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

À travers le désert, vous développez votre commerce ! À votre tour, vous jouez une carte avec une action principale et un bonus coloré associé : construisez des ateliers pour produire des ressources, voyagez pour commercer, créez des jardins, développez les canaux d'irrigation et montez sur les pistes de bonus colorées !

Intrafin Games
Vladimír Suchý
Michal Peichl



SLEEPING GODS : PRIMEVAL PERIL ÉVITEZ LES CROCODILES !

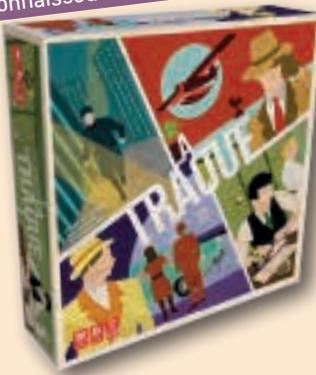
NARRATIF - COOPÉRATIF - CAMPAGNE AUTONOME

+ 13 ans — 120 minutes — 1 à 2 joueurs

Dans l'univers de *Sleeping Gods* et avec les mêmes règles, vous vivez une aventure autonome, avec de nouveaux personnages et de nouvelles histoires : embarquez sur un petit bateau à vapeur au milieu de la jungle ! Ce lieu est étrange, peuplé de créatures féroces ! Prendrez-vous les bonnes décisions pour survivre ?

Lucky Duck Games
Ryan Laukat
Ryan Laukat





LA TRAQUE

TRAQUEZ LA MEILLEURE STRATÉGIE !

COLLECTE D'INDICES - ASYMÉTRIQUE - CRIMINELS DE GUERRE

+ 14 ans — 60 minutes — 2 à 4 joueurs

La Deuxième Guerre mondiale vient de se terminer : vous dirigez une faction qui cherche les nazis en fuite. Chaque joueur possède des compétences personnelles et ses propres agents pour sillonner le monde à la recherche d'indices. Arrêtez-vous plus de criminels que les autres joueurs ?

Don't Panic Games
R. Crocombette, R. Laumonier, A. Pham-Minh
S. Rost, C. Bourgeot



SETI

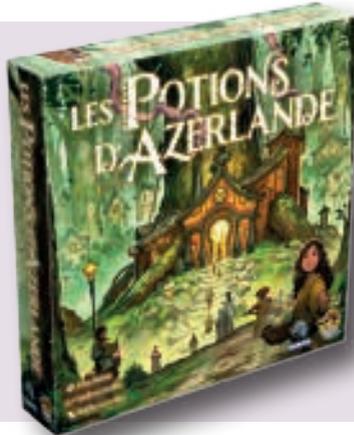
C'EST-Y DES ALIENS ?

EUROGAME - UPGRADE - ESPACE

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

Les recherches spatiales modernes sont au cœur de ce jeu : vous envoyez des sondes vers diverses planètes et écoutez l'espace lointain grâce aux radiotélescopes. Dans un premier temps, vous améliorez vos télescopes et calculateurs dans un jeu réaliste, jusqu'à ce qu'un joueur entre en contact avec les extra-terrestres...

ello
Tomáš Holek
O. Hrdina / O. Kandra /
J. Kus / J. Lang /
J. Mikovec



LES POTIONS D'AZERLANDE

UNE BONNE RASADE DE STRATÉGIE

PROGRAMMATION - RESSOURCES - MAGIE

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

Le célèbre festival des potions attire les clients, prouvez-leur que vous êtes le meilleur apothicaire ! Collectez les ressources pour préparer vos potions. Vous pouvez alors les vendre pour gagner des points. Vous pouvez aussi les boire pour améliorer vos capacités ! Optimisez-vous la programmation de vos actions ?

Lucky Duck Games
Grayden Baker
Andrew Bosley



PLANET UNKNOWN - SUPERMOON

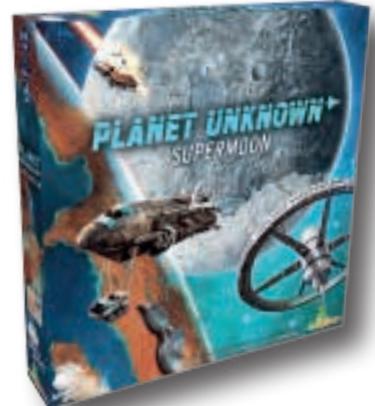
DÉCROCHEZ LA LUNE !

POLYMINO - SIMULTANÉITÉ - EXTENSION

+ 10 ans — 20 minutes — 1 à 6 joueurs

Les humains ont rendu la Terre inhabitable, à vous de terraformer de nouvelles planètes pour accueillir l'humanité ! Cette extension propose trois nouveaux modules combinables. Vous terraformez la lune pour créer un avant poste, vous détruisez les météorites en approche, vous récupérez des fragments de planètes...

Origames
Adam Rehberg,
R Lambert
James Churchill,
Yorgo Manis



Découvrez le nouveau jeu des auteurs
de HEAT et FLAMME ROUGE !



Réveillez
le tigre qui
est en vous !

HUTAN

Q Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen

\ Vincent Dutrait

★ 1 - 4

★ 8+

🕒 30 - 45 min

EN AVANT-PREMIÈRE
AU FIJ !



IRONWOOD

COMME L'AMITIÉ ENTRE ELFES ET NAINS...

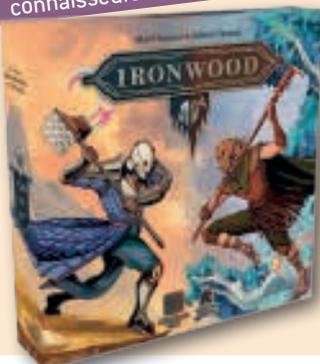
DECK - ASYMÉTRIQUE - CONFRONTATION

+ 12 ans — 60 minutes — 1 à 2 joueurs

La guerre fait rage entre les habitants de la forêt et ceux des montagnes ! Tout les oppose : ils ne se déplacent pas aux mêmes endroits et n'ont pas le même objectif. À tour de rôle, vous jouez une carte de votre deck pour vous déplacer, attaquer, gagner des cristaux, construire des forges ou trouver des totems...



Super Meeple
Julien Chaput,
Maël Brunet
Qistina Khalidah,
Villo Farkas



UNCONSCIOUS MIND

VOUS RÊVEZ DE GAGNER ?

PLACEMENT D'OUVRIERS - GESTION - PSYCHANALYSE

+ 12 ans — 60 à 120 minutes — 1 à 4 joueurs

Disciples de Freud, vous vous réunissez pour discuter de la symbolique des rêves ! Placez vos ouvriers-idées pour récupérer des cartes, progresser sur des pistes, gérer votre roue de bonus : vous soignez vos clients, vous publiez vos théories, vous vous promenez dans Viennes et... vous buvez beaucoup de café !

Lucky duck games
Yoma, Zax, Laskas,
Jonny Pac
Andrew Bosley,
Vincent Dutrait



BLACK FOREST

LA ROUE TOURNE, TOURNE, TOURNE...

ROUE DE RESSOURCES - GESTION - ROUTE DU VERRE MODIFIÉE

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

Installés aux abords de la Forêt Noire, vous produisez du verre grâce au bois et au sable. Ensuite, vous construisez, élevez du bétail sur vos terrains déboisés et déplacez votre artisan entre les villages pour déclencher des actions. Vos stocks de ressources sont indiqués sur des roues, au cœur de votre stratégie !

Super Meeple
Tido Lorenz,
Uwe Rosenberg
Lukas Siegmon



CICERON

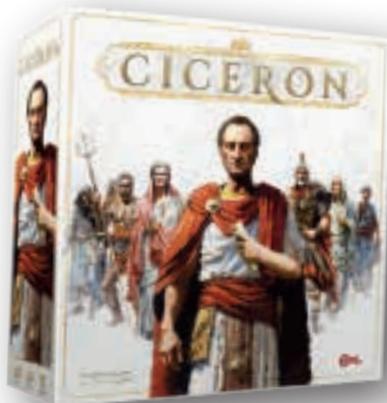
JEUX DE POUVOIRS

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 Delbos
ann&seb





POPCORN

POUR VOIR LA PALME D'OR

BAG BUILDING - INTERACTION FORTE - CINÉMA

+ 10 ans — 60 minutes — 2 à 4 joueurs

La concurrence entre les cinémas est rude : diffusez les meilleurs films et laissez les spectateurs bougons à vos adversaires ! Au début d'un tour, vous préparez simultanément votre programmation et vous améliorez vos salles. Ensuite, vous piochez vos spectateurs et les placez dans votre cinéma aux meilleures places...

-  Iello
-  Victor Saumont
-  Émilien Rotival



COMET

LE CERCLE DES COMÈTES DISPARUES

DÉPLACEMENTS - CONSTRUCTION DE MOTEUR - DINOSAURES

+ 12 ans — 45/75 minutes — 2 à 4 joueurs

Une comète arrive ! Amenez les animaux dans la grotte pour les sauver de l'extinction ! Vous les déplacez depuis leur lieu de naissance, parfois lointain, en défaussant des cartes possédant les terrains à traverser. Chaque animal sauvé vous donne des pouvoirs pour sauver plus facilement les suivants.

-  Atalia Jeux
-  Peter Prinz
-  Hendrik Noack



WONDROUS CREATURES

DES CRÉATURES DE RÊVES...

PLACEMENT D'OUVRIERS - COLLECTIONS - ANIMAUX FANTASTIQUES

+ 14 ans — 120 minutes — 1 à 4 joueurs

Vous explorez une île peuplée d'animaux inconnus : placez sur l'île la magnifique figurine d'un familier pour récupérer des ressources, des œufs et des cartes animaux. Tant que votre familier occupe un terrain, les autres joueurs ne peuvent pas y venir ! Jouez vos cartes animaux et surtout : validez des objectifs !

-  Super Meeple
-  Yeom C.W
-  Sophia Kang



MINOS : L'AUBE DE L'ÂGE DE BRONZE

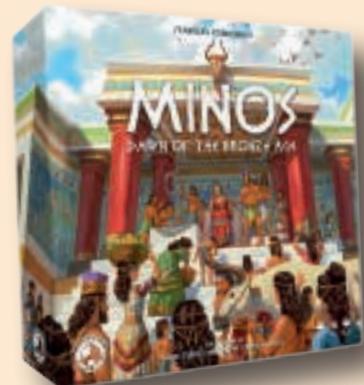
MIGNON MAIS MALIN

PRISE DE TERRITOIRE - PISTES DE BONUS - CRÊTE ANTIQUE

+ 14 ans — 90/120 minutes — 1 à 4 joueurs

Prouvez votre valeur pour diriger l'île : construisez, commercez, repoussez les envahisseurs... En début de manche, choisissez vos dés en fonction de leur couleur et valeur, et placez-les sur les actions voulues. Les petits dés sont plus puissants, mais les grosses valeurs font monter sur les pistes... À vous de choisir !

-  Pixie Games
-  Stan Kordonskiy
-  Z. Umgelter,
K. Gehrmann,
H. Ameen,
G. Oliveira, K. Witos





KUTNÁ HORA : LA CITÉ DE L'ARGENT L'ARGENT FAIT LE BONHEUR !

PLACEMENT DE TUILES - MOTEUR ÉCONOMIQUE - CONSTRUCTION

+ 13 ans — 120 minutes — 2 à 4 joueurs

Tout s'achète, tout se vend ! Dans ce jeu, pas de jeton de ressources, car vous achetez et vendez dès que besoin au tarif du marché. Faire varier le marché en fonction de vos besoins et de ceux de vos adversaires est donc stratégique. Vous participez à l'expansion de la ville : minez, développez, construisez la cathédrale...

l'ello
Ondrej Bystron, Pavel Jarosch, Petr Caslava
M. Vavron, R. Bednár, Štěpán Drašták



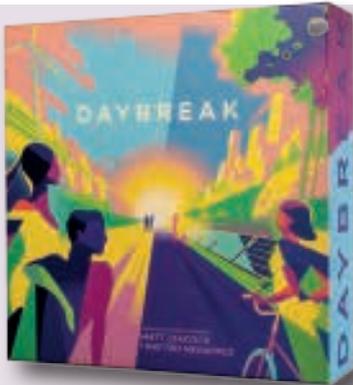
FATEFORGE : LES CHRONIQUES DE KAAN UN MONDE S'OUVRE À VOUS...

FIGURINES - NARRATIF - MÉDIÉVAL FANTASTIQUE

+ 14 ans — 60 minutes — 1 à 4 joueurs

Tous ensemble, vous vivez des aventures ! Vous incarnez des héros (chaman, rôdeur...) qui enquêtent pour sauver le monde de Kaan. Vous vous déplacez dans les quartiers de la ville, dans des grottes, des donjons... Il faudra vous battre et survivre ! Grâce à une application, vous progressez à votre rythme dans le scénario.

Don't Panik Games
Gordon Calleja
S. Agate, Y. Artun,
M. Kosek, T. Muntean,
G. Vichi, A. Susini



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

SLEEPING GODS : DISTANT SKYES TOUT UN MONDE DANS UN JEU

NARRATIF - COOPÉRATIF - AVENTURE

+ 14 ans — 1 à 15 heures — 1 à 4 joueurs

Vous êtes perdus dans un monde parallèle à la recherche de la sortie. Chaque joueur incarne un personnage qui découvre cet univers. Vous l'explorez en déplaçant vos figurines sur un atlas qui indique les rencontres, les obstacles, les reliques perdues... Vous partagez et vivez une histoire pleine de surprises !

Lucky Duck Games
Ryan Laukat
Ryan Laukat





TESSARACT

SAUVEZ LA TERRE !

COOPÉRATIF - DÉS - SCIENCE-FICTION

+ 14 ans — 60 minutes — 1 à 4 joueurs

Le *Tessaract* est un artefact extra-terrestre qui va faire disparaître la Terre. Vous êtes les scientifiques qui travaillent à le confiner ! Il est constitué d'un cube de soixante-quatre dés, dont les joueurs s'emparent pour remplir la matrice de vingt-quatre dés différents. Vos pouvoirs et vos cartes nous sauveront-ils ?

-  Don't Panic Games
-  James Firnhaber
-  Denis Freitas



CIVOLUTION

CRÉEZ LA VIE...

EUROGAME - EXPLORATION - SCIENCE-FICTION

+ 14 ans — 90 minutes — 1 à 4 joueurs

Dans un avenir lointain, les civilisations sont gérées artificiellement. Vous passez votre examen de gestionnaire : vous êtes une divinité et l'évolution de votre civilisation vous apporte des points. Les actions sont multiples : explorer, collecter, construire... Votre plateau est le panneau de commande de l'évolution !

-  Matagot
-  Stefan Feld
-  Dennis Lohausen



EARTH : ABONDANCE

VOTRE STRATÉGIE, C'EST LA VIE !

CONSTRUCTION DE MOTEUR - EXTENSION - ÉCOSYSTÈME

+ 14 ans — 45/90 minutes — 1 à 6 joueurs

Dans *Earth*, vous créez un formidable écosystème sur une île de seize cartes ! Le joueur actif choisit une action principale que tous les joueurs activent aussi, d'une façon moindre. *Abondance* est une extension intéressante : une plus grande interaction, des ressources graines, la germination, le sixième joueur...

-  Lucky Duck Games
-  Maxime Tardif
-  D. Shaw, R. Lem, K. Hoang, M81 Studio et Y. Sozonik



GRAND PRIX DU JEU

Grand Prix des Joueurs - 2025



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°8 et seront envoyés par nos éditeurs partenaires aux 5 gagnants tirés au sort qui seront dévoilés dans Akiltour 9



Jeux de rôle



WARHAMMER FANTASY LE JEU DE RÔLE : LE RAT CORNU - CAMPAGNE

QUATRIEME PARTIE DE LA CAMPAGNE DE L'ENNEMI INTERIEUR

14+ ans - 1-4+ heures - 3 à 7 joueurs

Le Rat Cornu est le quatrième volume de la version intégrale, révisée et mise à jour de L'Ennemi Intérieur, l'une des campagnes de jeu de rôles les plus estimées. Se basant sur les événements dramatiques de la fin du Pouvoir derrière le Trône, vos braves héros sont recrutés au service de la cité de Middenheim pour y vivre encore plus de drames et d'intrigues. À retrouver chez Manticore Games.

 Khaos Project
 Graeme Davis, Dave Allen, etc.
 Ralph Horsley, Benoît Blary, Anastasia Grintsova etc.

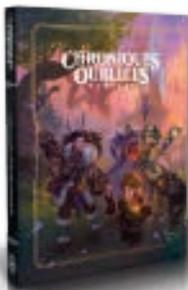
WARHAMMER FANTASY LE JEU DE RÔLE : LE RAT CORNU - COMPAGNON

QUATRIEME PARTIE DE LA CAMPAGNE DE L'ENNEMI INTERIEUR

14+ ans - 1-4+ heures - 3 à 7 joueurs

Le compagnon du Rat Cornu est le quatrième d'une série de cinq volumes compagnons de la campagne de L'Ennemi Intérieur. Il offre du matériel nécessaire, non seulement pour améliorer Le Rat Cornu, mais également indispensable à toute partie de Warhammer Fantasy utilisant les redoutables skavens comme ennemis. À retrouver chez Manticore Games.

 Khaos Project
 Graeme Davis, Dave Allen, etc.
 Ralph Horsley, Ryan Barger, Alberto Bontempi, etc



CHRONIQUES OUBLIEES FANTASY 2^E EDITION PORTE OUVERTE SUR LA FANTASY !

HEROIQUE - FANTASTIQUE - AVENTURE

14+ ans - 2 à 3 heures - 3 à 5 joueurs

350 pages, richement illustrées, pour découvrir le jeu de rôle médiéval-fantastique francophone le plus vendu au monde. Cette

nouvelle édition des règles marque le grand retour d'une gamme prestigieuse, à la fois accessible aux débutants et passionnante pour les vétérans. Guerriers, voleurs et magiciennes, l'aventure vous attend !

 Black Book Editions
 Laurent Bernasconi.
 Irina Fidler, Aurore Folny, etc



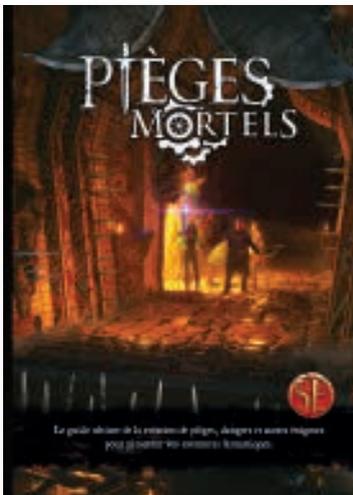
L'ULTIME BESTIAIRE - LES DAMNÉS- POUR LA 5^E

LES DAMNÉS RÔDENT

14+ ans - 1-4+ heures - 3 à 7 joueurs

L'Ultime bestiaire : les damnés présente un large éventail des grands classiques des créatures mort-vivantes et maudites, y compris des fantômes, des goules, des liches, des lycanthropes et des vampires, en détaillant leurs origines, leurs habitudes et leurs habitats, ainsi qu'une myriade de statistiques qui mettront à l'épreuve vos joueurs depuis le niveau 1 jusqu'à la fin de leurs carrières d'aventuriers. À retrouver chez Manticore Games.

 Kobold Erudit
 Lou Fryer,
Ralph Stickley
Joel Chaim Holtzman,
George Mason,
Karen Petrasko,
Takashi Tan,
Sam Whit



PIÈGES MORTEL POUR LA 5^E VOUS ENTENDEZ UN CLIC...

14+ ans - 1-4+ heures - 3 à 7 joueurs

Pièges mortels est une ressource extraordinaire pour les maîtres du jeu qui souhaitent tirer le maximum de leurs donjons. Cet ouvrage contient 250 pièges préconçus de niveaux et de dangers variés, afin de pouvoir toujours trouver le piège parfait pour mettre vos joueurs à l'épreuve. À retrouver chez Manticore Games.

 Kobold Erudit
 Andrew Geertsens,
Chris Haskins, JVC
Parry, Megan Roy
Shen Fei,
Joel Holtzman,
Konrad Krogull,
Evgeny
Maloshenkov

CHRONIQUES OUBLIEES CTHULHU ORIGINES RETOUR AUX FONDAMENTAUX

EPOUVANTE - ENQUETE - LOVECRAFT

14+ ans - 2 à 3 heures - 3 à 5 joueurs

Goûtez la terreur lovecraftienne sous un nouvel angle. Plus réaliste. Plus sombre. Plus effrayant. Et aussi plus adulte. C'est ce que vous propose « Cthulhu Origines », un jeu de rôle fantastique sans concession où vous incarnerez des enquêteurs qui risqueront leur vie pour explorer les confins de la folie.



 Black Book Editions
 Raphael & Alicia Hamini,
Benjamin Ott, Mehdi Sahmi,
Mathieu Lauffray,
Xavier Beaudlet.

Jeux de cartes à collectionner



ONE PIECE

L'OP-10 "Royal Blood" du JCC One Piece débarque le 21 mars 2025 ! Cette nouvelle extension mettra en avant l'arc Dressrosa, avec des cartes inspirées de Punk Hazard et des personnages emblématiques comme Doflamingo, Law et Luffy. Au programme : 126 nouvelles cartes offrant de nouvelles mécaniques et stratégies. Un incontournable pour les joueurs !

YU-GI-OH

La nouvelle extension Yu-Gi-Oh! Le Labyrinthe du Maître arrive avec 112 cartes inédites ! Vous y trouverez notamment des cartes dédiées à l'affrontement entre Odion et Joey lors du tournoi de Batailleville. Préparez-vous à des duels épiques et osez percer les mystères du labyrinthe. Relevez de nouveaux défis et percez les mystères du Labyrinthe du Maître le 13 mars 2025.



LORCANA

Disney Lorcana annonce sa septième extension, "L'Île d'Archazia", prévue pour mars 2025. Cette nouvelle édition mettra en vedette Volt ainsi que d'autres compagnons à quatre pattes. Les joueurs peuvent s'attendre à une nouvelle mécanique de jeu centrée sur les animaux de compagnie et des dynamiques inédites enrichissant l'expérience de jeu.

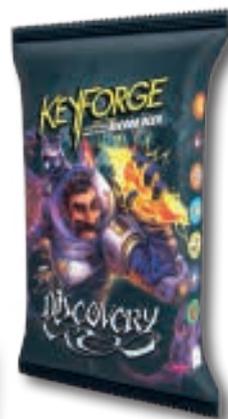


MAGIC

La prochaine extension de Magic: The Gathering, "Tarkir: Dragonstorm", est prévue pour le 11 avril 2025. Elle marque le retour de personnages emblématiques tels que Sarkhan Vol et Ugin, influençant l'ensemble du set. les clans tricolores Abzan, Mardu, Sultai, Temur et Jeskai feront leur retour, aux côtés de puissants dragons légendaires.

KEYFORGE

Découverte est une extension conçue pour offrir une introduction simplifiée et intuitive à l'univers de KeyForge. On y trouve une sélection de plus de 300 cartes classiques, choisies pour leur simplicité et leur aspect ludique. Parfait pour des parties rapides et accessibles, sans la complexité (qui plaît tant!) des extensions ultérieures.

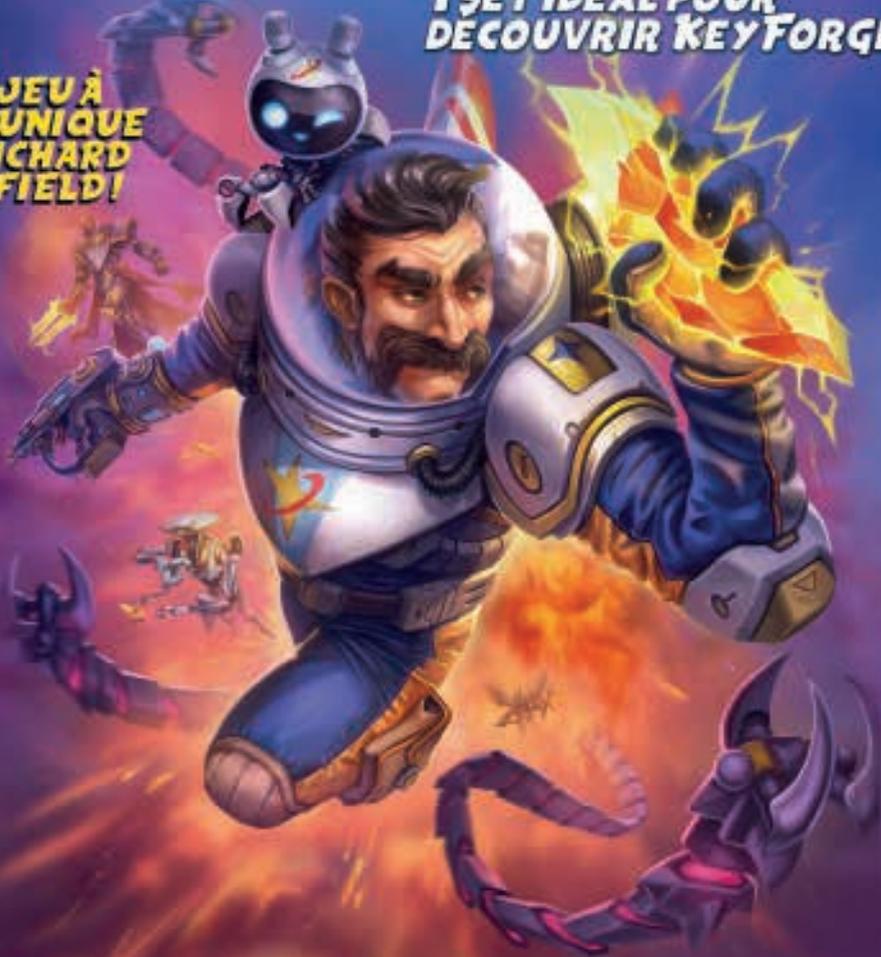


KEYFORGE

DÉCOUVERTE

1 SET IDÉAL POUR
DÉCOUVRIR KEYFORGE !

UN JEU À
DECK UNIQUE
DE RICHARD
GARFIELD!



Une expérience de jeu simplifiée
pour une prise en main rapide

Une sélection de cartes éprouvée
pour équilibrer les parties



Cannes 2025
Stand 21.03"

Antonin Boccara est un auteur de plus de 20 jeux édités dont *Fiesta de los Muertos*, *Focus* ou *Mysterium Kids* pour lequel il a reçu le prestigieux **Spiel des Jahres** mais aussi *Mon Puzzle Aventure* qui a reçu l'**As d'Or Enfant** à Cannes en 2024.

- 1) Chat : Chapitre (Chat-Pitre), Entrechat (Entre-Chat), Chavirer (Chat-Virer)
- 2) Vent : Solvant (Sol-Vent), Vandale (Vent-Dalle), Couvent (Cou-Vent)
- 3) Jeux : Rageux (Rat-Jeux), Gelé (Jeux-lait), Jeudi (Jeux-Dis)
- 4) Mine : Domine (Dos-Mine), Minéraux (Mine-Héros), Vermine (Vers-Mine)
- 5) Riz : Céleris (Sel-Riz), Ricochet (Ri-Cocher), Rivalise (Riz-Valise)
- 6) Or : Ordonne (Or-Donne), Trésor (Treize-Or), Orange (Or-Ange)



GRAND PRIX DU JEU

Grand Prix des Joueurs - 2025

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°8 et seront envoyés par nos éditeurs partenaires aux 5 gagnants tirés au sort qui seront dévoilés dans Akiltour 9

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 !



Retrouvez-nous sur akiltour.info pour découvrir des vidéos et de nouveaux articles

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

Ont participé à ce numéro : Monsieur Guillaume, Jean-Michel Auzias, Delphine Auzias, Jean Balczesak, Lia-Sabine Laverrière, Hervé Loiselet, Antonin Mérieux, Alex Kim, KyokoLanHua et Reyda Seddiki.

Merci tout spécialement : À Richard Garfield pour son accueil et ses réponses à l'interview menée par Reyda Seddiki. À Antoine et François Chacra. À Roberto Fraga et Antonin Boccara pour leur génie créatif ! À Isabell Doll pour sa rapidité de création !

À Bruno Bechu et le GBL, et à Seppy. Mais aussi à Julien Parry, à Monsieur Guillaume. Et à Tarek Magic Web Systems !

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

Crédits photos : Carpeto, Eso, Hervine Galliou, Florian Belmonte, Jean Michel Auzias, Isabelle Doll. Les photos et les visuels appartiennent à leurs auteurs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Dépôt légal et ISSN à parution, BNF identifiant éditeur 00047845 BNF • Impression : Trulli Nice

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, Reyda, Mathieu, Kyoko, Stéphane, Isabelle, Jean & M. Guillaume !



Attention : Aucun meeples n'a été blessé ou maltraité pour ces 130 chroniques de jeux ! Et plus sérieusement, seuls les annonceurs du secteur du jeu sont autorisés à communiquer 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 : Widika en 4C, Dont Panic Game en 2C, Origames en 3C. Kid Distri pour SpyGuy p13, Wilson pour Tales of Kunugi en p33 et pour Odin et Taco Loco en p25, Lucky Duck p59, Ravensburger pour Bonsai en p49 et Oh My Pigeons p51, Le Groupement des Boutiques Ludiques p37, Tiki p41, Aspic Games p41, Megableu p39, Geek Factory p53, Bankiiz / Catch Up Games p31, Asmodée en p27 et en p43 pour Azel Duel. Arkada en p39.

FAMILIAL

JEU À 2 - PLACEMENT - CONNEXION



ET SI VOUS
POUVIEZ ENFIN
CHOISIR VOS
VOISINS ?



SUIVEZ-NOUS



www.origames.fr

DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR NEOLUDIS



FIJ
Cannes
Stand 13.01

NOUVEAUTÉ 2025

Un jeu de cartes
stratégique !

SMATCHY MATCHY



Complétez la ligne de cartes !



Faites un **Matchy**
pour rejouer...



...ou un **Smatchy**
pour vous défier !

FABRIQUÉ EN
FRANCE

7+
ans

2
Joueurs

30 min

NINE

Débarrassez-vous
de vos cartes et
tentez d'avoir un
total de 9 ou moins
pour crier « **NINE** »
avant les autres !



FABRIQUÉ EN
FRANCE

8+
ans

2
Joueurs

20 min



www.widyka.com

widyka!
S'amuser, on ne pense qu'à ça!