

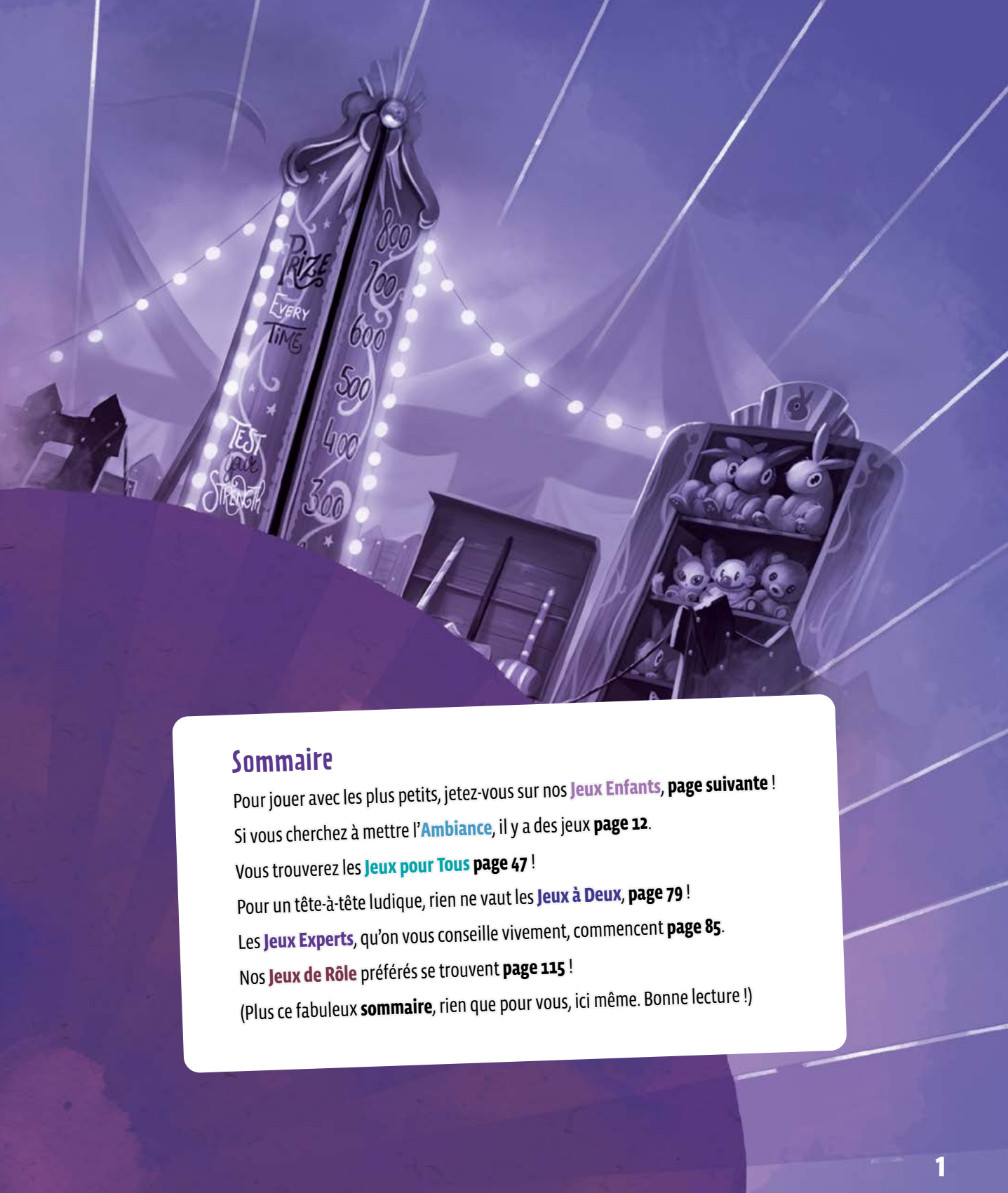


LA SÉLECTION DES JEUX

asmodee

Novalis.





Sommaire

Pour jouer avec les plus petits, jetez-vous sur nos **Jeux Enfants**, page suivante !

Si vous cherchez à mettre l'**Ambiance**, il y a des jeux **page 12**.

Vous trouverez les **Jeux pour Tous** **page 47** !

Pour un tête-à-tête ludique, rien ne vaut les **Jeux à Deux**, **page 79** !

Les **Jeux Experts**, qu'on vous conseille vivement, commencent **page 85**.

Nos **Jeux de Rôle** préférés se trouvent **page 115** !

(Plus ce fabuleux **sommaire**, rien que pour vous, ici même. Bonne lecture !)

Enfants



Le monstre des couleurs

Un moment privilégié pour partager ses émotions en famille !

Le monstre s'est réveillé tout désorienté, et il ne sait pas pourquoi. Ses émotions sont toutes en pagaille ! Il faut maintenant qu'il les trie et les remette chacune à leur place. Pour cela, il faudra penser à des choses qui vous rendent joyeux, triste, serein, qui vous mettent en colère ou qui vous font peur afin de remettre les émotions dans leur bocal. Un moment de partage entre enfants et adultes.



2-5



4+



20'





La chasse aux monstres

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

1-6 3+ 10'

Mia London et l'affaire des 625 fripouilles

Aidez Mia à attraper les 625 suspects !

Mia London, la fameuse détective, fait appel à vous afin de résoudre une affaire affolante ! Une féroce fripouille a commis un affreux méfait. Il faudra identifier le fripon parmi les 625 suspects pour le coffrer. Observez bien les indices et reformez le portrait du facétieux filou.



2-4 5+ 10'



Cap'taine Carcasse

Un jeu de « stop ou encore » sur un thème sous-marin. Les joueurs retournent les cartes de la pioche une par une. Pour les collecter, ils doivent s'arrêter avant d'avoir deux cartes de la même famille. Facile d'accès, **Cap'taine Carcasse** peut devenir plus complexe s'il est joué avec les compétences particulières.

2-5 8+ 15'

Brainbox

Pour devenir incollable en s'amusant, il y a BrainBox !

Le principe du jeu est simple : un joueur pioche une carte et a dix secondes pour mémoriser les informations, puis il la confie à son voisin. Si le joueur répond correctement à une des huit questions, il gagne la carte. Sinon, il passe son tour. Au bout de dix minutes, le joueur qui a remporté le plus de cartes a gagné !

1+ 4/8+ 10'



Des Suffragettes à la découverte de l'Australie, en passant par les dinosaures ou l'Empire Aztèque, explorez le passé grâce à cette BrainBox, pensée pour apprendre l'Histoire tout en s'amusant !



Dans **BrainBox - Trouve les différences**, les joueurs doivent en citer de mémoire autant de différences entre les illustrations qu'indiqué par le dé ! Si le but est atteint, le joueur remporte la carte.





Patatrap Quest

Oyez, héros intrépides de tous horizons !

Une vile créature s'est installée au sommet de la Tour aux 1000 miroirs du château de Patatrap !

Les joueurs incarnent des aventurières et des aventuriers qui partent explorer un donjon. Leur objectif : fouiller les trappes pour trouver le bon équipement (bouclier, épée, etc.) en vue d'affronter le boss final. Mais attention aux pièges ! Voici le jeu que tous les adultes attendaient : l'exploration de donjon pour les enfants ! Toute la famille peut se retrouver pour combattre 5 boss différents, autour d'un matériel immersif avec une vraie tour miroir... et des trappes qui changent selon le scénario !

2-4 6+ 20'

Pour une poignée de marguerites

Duel de vaches dans les alpages !

Dans le val d'Hérens, les fleurs sont savoureuses et les trèfles succulents. Cela attire toutes les vaches de la région qui ne reculeront devant rien pour une poignée de marguerites !

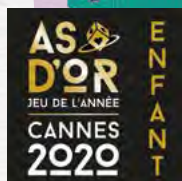
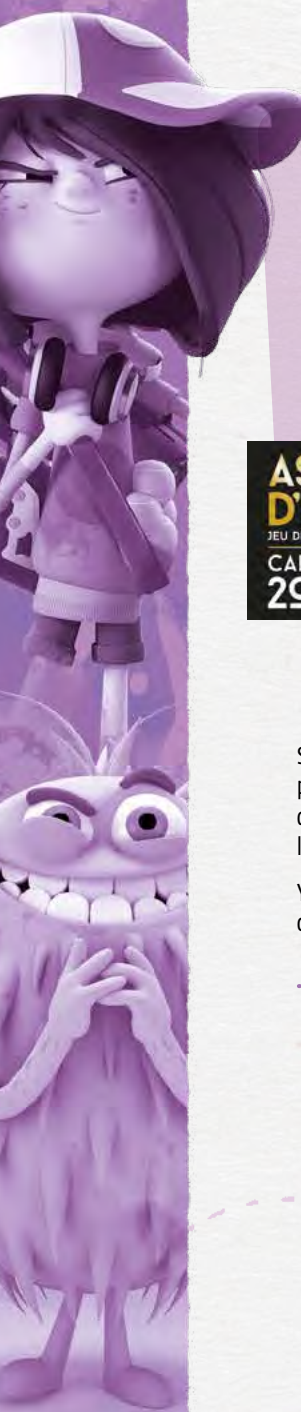
Les enfants ont leur jeu de stratégie ! Draft de dés et programmation de déplacement sont au menu de ce jeu de duel, accessible dès six ans. Le matériel est pensé pour eux : de (vrais) dés-vaches flexibles pour des duels en toute sécurité et un univers coloré. Parents et enfants vont enfin se livrer à des duels tendus et tactiques !

Une variante pour « vaches aguerries » existe, pour aller plus loin dans les alpages !



2-4 6+ 20'





Attrape Rêves

D'affreux cauchemars veulent nous empêcher de dormir !

Heureusement nos doudous sont là pour nous protéger, mais il faut choisir le bon ! Les plus gros sont rassurants, mais se cacher derrière un petit doudou, c'est l'assurance de faire de beaux rêves à raconter. Qui sera le premier à retrouver un sommeil plein de rêves ?

Attrape-Rêve est un jeu d'observation tout doux, avec une variante coopérative pour faire de beaux rêves ensemble !

2-4 4+ 15'

Yum Yum Island

Largage de fun !

Sur l'île de Yum Yum, cochon, lion, panda et autres animaux de tout poil vivaient en paix... Jusqu'au jour où Ferdinand le géant débarqua pour dévorer toute la nourriture de l'île ! Votre mission : sauver les animaux en leur parachutant de la nourriture... les yeux masqués

Yum Yum Island est un jeu coopératif qui mélange savamment communication et adresse. Il est destiné autant aux enfants qu'aux adultes, autour d'un thème et d'un matériel colorés.

2-4 6+ 20'



Retrouvez
Concept
page 24

Enfants



CONCEPT
Kids
Animaux

Concept Kids Animaux

Concept Kids Animaux est une version coopérative du jeu *Concept* adaptée aux enfants qui ne savent pas encore lire. Chacun à leur tour, les enfants tentent de faire deviner un animal en posant des pions sur les icônes illustrées du plateau de jeu. Par ce moyen, l'enfant indique une caractéristique de l'animal à trouver. Piochez 12 cartes et tentez d'en deviner autant que possible pour avoir le plus de points tous ensemble !

2-12 6+ 20'

Perlinpinpin

Collectez des princesses grâce aux pouvoirs des cartes. Elles seront réveillées par de charmants princes. De preux chevaliers s'aventureront en territoire ennemi pour les enlever et les emmener dans leur propre camp. Mais l'apparition de bouffons pourrait bien inverser toutes les situations !

2-5 6+ 20'



La Salsa des Œufs

Ne marchez pas sur des œufs !

Lancez le dé et réagissez rapidement pour pouvoir gagner l'œuf sur le coquetier. Coincez-le sous le menton, sous le bras, entre les genoux... et essayez de continuer jusqu'à avoir 5 œufs. Attention à l'omelette !

2-4 7+ 15'



Retrouvez
Carcassonne
page 64



Mon premier Carcassonne

Piochez des tuiles et posez-les en contact avec des tuiles déjà placées. Si le chemin est achevé, posez un pion sur chaque enfant de votre couleur représenté sur les tuiles constituant ce chemin. Dès qu'un joueur a placé tous ses pions, c'est gagné !

2-4 4+ 20'

Catan Junior

Catan Junior permet aux plus jeunes d'apprécier l'expérience de *Catan* et de s'immerger dans cet univers riche en rebondissements. À bord moussaillons et soyez les bienvenus à Catan. Un grand classique enfin à la portée des plus jeunes ! L'introduction parfaite au jeu original.

3-4 6+ 30'



Retrouvez
Catan page 74



L'Âge de pierre Junior

Faites découvrir **L'Âge de pierre** aux enfants ! Avec Jono et Jada, ils exploreront le monde, construiront votre maison de A à Z, cueilleront des baies, pêcheront et vivront des aventures palpitantes.

2-4 5+ 15'



Retrouvez
L'Âge de pierre
page 64



Retrouvez
Les Aventuriers
du rail
page 74

Les Aventuriers du rail : Mon premier voyage

Les enfants ont aussi leurs Aventuriers du rail !

Un jeu à part entière pour initier les joueurs au succès du jeu ferroviaire ! Grâce à des règles adaptées, les enfants pourront se joindre à leurs parents dans la conquête du rail et s'emparer des chemins de fer d'Europe. Collectez des cartes Wagon et reliez les villes listées sur vos cartes Destination pour remporter la victoire.

À vous de vivre votre toute première aventure ferroviaire à travers l'Europe !

2-4 6+ 30'





Zombie Kidz Évolution

Les zombies ont décidé d'envahir ton école. Tu ne voudrais pas que le gymnase et la bibliothèque soient saccagés ! Il va falloir repousser ces créatures !

Zombie Kidz Évolution est un jeu qui évolue et s'enrichit au fil des parties et de tes exploits. Tu vas acquérir de nouveaux pouvoirs, mais les zombies deviendront plus féroces !

2-4 joueurs 7+ ans 15'



Zombie Teenz Évolution

Une suite pour **Zombie Kidz Évolution** !

Des zombies sèment la pagaille dans toute la ville. Coopère avec tes amis et trouve quatre ingrédients pour préparer un antidote qui rendra leur forme humaine aux zombies !

Zombie Teenz est un jeu évolutif, comme **Zombie Kidz** dont il est la suite. Ce sont deux jeux différents, indépendants et compatibles !

Travaillez ensemble, chassez les zombies de la ville, fabriquez l'antidote, ouvrez des enveloppes et faites évoluer votre jeu !

2-4 joueurs 8+ ans 20'





Parent épuisé

Que vous partiez en voyage, que vous soyez au restaurant, un anniversaire, que vous soyez des grands-parents préoccupés ou que vous tentiez de profiter d'une grasse matinée, il faut toujours résoudre LA question : comment occuper les enfants ? À chaque carte son un gage à réaliser. Si l'enfant tire la carte « appareil photo », il doit faire des sourires à tout le monde pendant 5 minutes. Les 54 cartes de chaque Kit sont la promesse de moments de partage entre enfants et parents !

2+ 4/8+ Infinie





Ambiance

Mimtoo et extensions

Mimez des centaines de situations improbables et faites-les deviner à vos camarades !

Mimtoo est un jeu d'ambiance incontournable, entre amis ou en famille grâce à sa version « family ». Ses milliers de combinaisons possibles garantissent des parties délirantes et toujours différentes !

Pour vivre des situations farfelues et déclencher à coup sûr les rires, misez sur **Mimtoo** !



Aïe Aïe Burrito

Duel de Burritos à l'horizon !

Lancez-vous dans une dinguerie à base de burritos, de batailles rangées, de duels et de réflexes. Tout cela autour d'un jeu de cartes et... De burritos. L'objectif est de remporter deux manches en gagnant le maximum de points. Pour y parvenir, faites passer les cartes autour de la table afin d'en réunir trois identiques aussi vite que possible. Certaines séries spéciales déclenchent des combats de Burritos durant lesquels le premier joueur touché perd 1 point.

Bataaaaaaïlle de burriiiiiitoos !

2-6 7+ 15'



Top Ten

Le top dix des bêtises à ne pas faire !

Répondez tous à l'un des thèmes (drôles ou étonnants) en fonction de votre degré d'intensité ou d'intuition (entre 1 et 10). Ensuite, l'un de vous tente de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !

500 thèmes variés et délirants qui vous feront inventer, raconter et mimer n'importe quoi ! Enfin un jeu où la surenchère de c*nneries est payante !

4-9 14+ 20'





Dobble

Dobble est un jeu d'observation et de rapidité dans lequel tous les joueurs jouent en même temps.

55 cartes comportant chacune 8 symboles, 5 variantes de jeu... et c'est parti !

Repérez plus vite que vos adversaires le seul symbole identique entre deux cartes puis nommez-le à haute voix. Récupérez la carte comportant le symbole, défaussez votre carte ou donnez-la à un adversaire, selon les règles avec laquelle vous jouez. Chaque Dobble propose des symboles qui lui sont propres.

Le **Dobble 360** propose une nouvelle manière de jouer à Dobble, tandis que le **Dobble Collector** contient deux sets de cartes inédits !



Dobble Kids

Dobble Kids, ce sont 30 cartes d'animaux et un animal en commun entre chacune. Repérez-le plus vite que vos adversaires ! La gamme Dobble s'ouvre aux plus petits et permet aux parents de jouer avec eux !

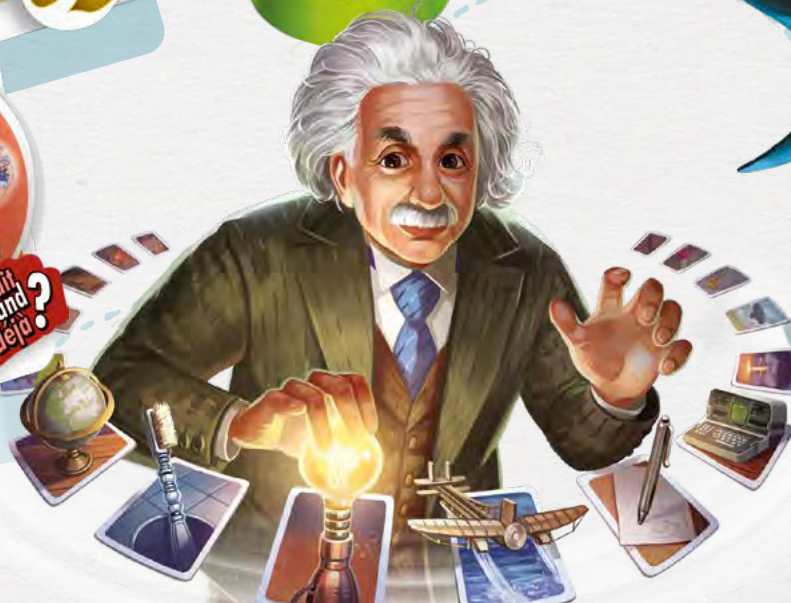


HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

Ambiance

Placez correctement toutes vos cartes sur la ligne de temps. En cas d'échec, il faut piocher. Bien entendu, le jeu se complique au fur et à mesure, et il faut parfois caler un événement entre deux autres, séparés de bien peu d'années !

Si à la fin d'un tour, un seul joueur n'a plus de cartes, il gagne la partie.





8+ 30'



12+ 40'



Time's Up

Amusez-vous à découvrir en famille ou entre copains des objets, des métiers et des animaux. Durant la première manche, décrivez-les sans les nommer. Faites-les ensuite en ne prononçant qu'un seul mot, puis, pour finir, mimez-les. Soyez vif, malin, inspirez et reprenez votre souffle entre deux fous rires !

Une version Kids existe pour les plus petits : pas besoin de savoir lire, toutes les cartes sont illustrées !

4-12



4+ 20'



Duplik

L'un des participants joue le rôle du maître d'œuvre. Sa mission : décrire une illustration rigolote en donnant aux autres joueurs autant de détails que possible. Ses camarades dessinent la scène. Il suffit que votre œuvre réunisse plus de critères requis que celles de vos camarades !

3-10 8+ 45'



Jungle Speed

Jungle Speed évolue avec son temps et se tourne vers l'écologie : moins de plastique et un totem en bois éco-responsable. C'est un retour aux valeurs originelles : de l'observation, des réflexes et une ambiance survoltée. Attrapez en premier le totem posé au centre de la table, dès que deux cartes identiques apparaissent. Débarrassez-vous de vos cartes le plus vite possible !

2-10 7+ 15'



illu games



Jungle Speed Kids

Jungle Speed Kids, c'est un jeu et un totem pour les plus jeunes ! Sauvez les animaux de la jungle menacés par le réveil du lion. Alliez observation, mémoire et réflexes pour reconnaître les paires d'animaux !

2-6 4+ 15'

Perudo

Empoignez votre gobelet, glissez-y vos dés, secouez le tout et cachez le résultat à vos adversaires. **Perudo** est un jeu de bluff et d'embrouille où votre capacité à mentir sera votre seul atout !

2-6 8+ 30'



Contrario

Devinez les expressions et les titres de films ou de chansons détournés en retrouvant les mots qui se cachent derrière les synonymes, contraires ou termes de la même famille. Vous savez quel film se cache derrière « Les 69 lévriers » ? Soyez le premier à le dire !

3-10 12+ 20'



Creativity

Creativity, c'est le jeu d'ambiance par équipe à tester ! À chaque tour de jeu, 5 mots à faire deviner sont dévoilés. C'est le joueur actif qui décide de quelle manière le faire deviner : du mime au dessin, en passant par la sculpture et le fredonnement ! Le tout est en temps limité... À la fin de la partie, l'équipe qui a marqué le plus de points l'emporte.

2-8 12+ 30'

Mot pour mot

Mot pour mot marie habilement le jeu d'ambiance et de lettres !

Deux équipes s'affrontent. À votre tour, trouvez vite un mot correspondant à la catégorie imposée puis déplacez chacune de ses lettres vers vous. La première équipe à capturer six lettres en les extirpant du plateau l'emporte !

Réunissez tous les joueurs autour de ce « tir à la lettre » !

2-12 10+ 20'





Flash 8

Taquinez la route à toute vitesse !

Alignez bien vos électrons pour faire passer le courant et doubler vos adversaires au passage.

Pour gagner, reproduisez vite les défis demandés. C'est tout ! **Flash 8** modernise un classique bien connu : le taquin, en mode vitesse-lumière ! Comme on joue en continu, **Flash 8** s'avère un des jeux les plus dynamiques !

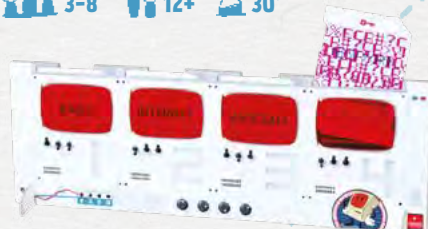
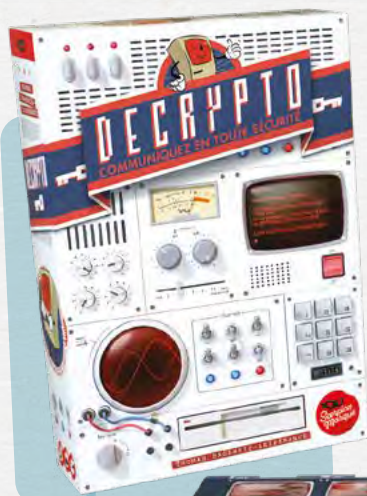
Flash 8 se joue également en solo. Entraînez-vous pour figurer au tableau des « High Score » !

1-4 7+ 15'

Decrypto

Communiquez en toute sécurité ! Rejoignez les plus grandes équipes d'encrypteurs de la planète. Votre mission : transmettre des codes secrets à vos coéquipiers sans que vos adversaires ne puissent les intercepter. **DECRYPTO** est un jeu de communication brouillée : il faut donner des indices suffisamment clairs à votre équipe pour qu'elle vous comprenne, mais qui n'en révèlent pas trop à vos adversaires.

3-8 12+ 30'





Le monde est fou

Transformez votre salon en cabinet de psy délirant !

Les joueurs, sauf vous, souffrent d'un trouble de la personnalité. Se croient-ils prisonniers d'une bouteille ou en train d'auditionner pour une pièce de théâtre ? Interrogez-les, faites les bonnes déductions et posez le bon diagnostic.

Vous trouverez 400 « troubles » différents dans la boîte !

4-12 12+ 40'

C'est pas faux

C'est pas faux ! est un quizz original. Vous devrez rapidement donner de MAUVAISES réponses aux questions faciles qui vous seront posées. Le cri du chat ? Wouf ! La langue parlée en France ? L'espagnol ! Mais voilà, il arrive parfois que l'animateur vous indique de répondre par une bonne réponse... À vous de vite réagir à la consigne visuelle !

3-10 10+ 20'

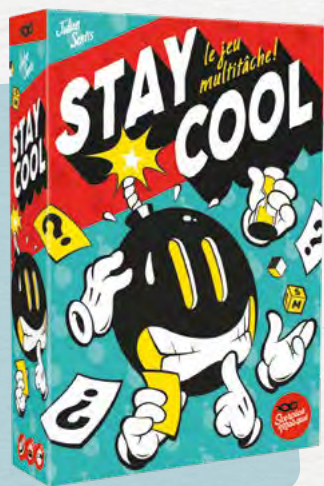


C'est pas faux : patates et ninjas !

C'est pas faux : patates & ninjas s'inspire de son grand frère, C'est pas faux ! Un joueur pose des questions simples à tous les autres. La réponse se trouve sur l'image. Pour remporter la carte, il vous faudra donner très vite une bonne ou... une mauvaise réponse à la question. Dans cette version, c'est le dé qui indique comment répondre.

3-7 7+ 15'





Stay Cool

Restez cool !

Stay Cool est un jeu d'ambiance unique, explosif, tendu et drôle à la fois, où la vitesse prime... Autant que le sang-froid ! Deux joueurs vous bombardent à tour de rôle de questions. Répondez le plus vite possible à un maximum d'entre elles ! Attention, répondez oralement à l'un en même temps que vous écrivez vos réponses avec les dés pour l'autre. Gardez aussi un œil sur le sablier, car il vous faudra le retourner au bon moment.

Et n'oubliez pas de sourire !

3-7 12+ 25'

Fou fou fou

Fou Fou Fou ! est un jeu de gages délirant et contagieux.

Les règles sont simples : les joueurs sont fous. Ils disposent d'ailleurs de 3 jetons (3 grains).

Le but du jeu est de le rester en respectant les consignes énoncées au cours de la partie. Piochez une carte, lisez la consigne à voix haute et posez-la sur la table. Elle vous affecte collectivement ou individuellement tant qu'elle n'est pas recouverte. Si l'on remarque qu'un joueur oublie une consigne, il perd alors un jeton. La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs n'a plus de jeton. Il n'est plus fou !



3-8 8+ 15'





Just One

Avec **Just One**, LE jeu d'ambiance coopératif, jouez tous ensemble pour découvrir le plus de mots mystère ! Trouvez le meilleur indice pour aider votre équipier et soyez original car tous les indices identiques seront annulés !

Just One a reçu le prix prestigieux, le Spiel des Jahres, en 2019 !





Master Word

Suivez le guide, trouvez le ma tre-mot !

Master Word est un jeu enti rement coop ratif. Discutez, d duisez, analysez et trouvez le ma tre-mot ! Une  quipe de chercheurs formule chaque manche une s rie de pistes pour trouver la nature du ma tre-mot. Le guide, qui conna t la r ponse, peut uniquement indiquer combien sont bonnes, sans dire lesquelles ! Un jeu hautement interactif, malin, rapide et addictif.

3-6 12+ 15'





Imagine

À l'aide de cartes transparentes, faites deviner l'une des mille énigmes aux autres joueurs ! Chaque carte comporte un motif, un objet, que vous pouvez superposer, assembler, combiner et même animer pour symboliser un film, un lieu, etc. Les possibilités sont infinies, votre seule limite sera votre imagination.

3-8 12+ 30'

Imagine Family

Imagination en format familial !

Imagine revient dans une version pour les enfants... et leurs parents ! Cet incontournable du jeu d'ambiance se pare de couleurs et d'illustrations amusantes, pour plaire à un public jeune et créatif. Ils vont s'amuser à faire deviner ou à deviner un animal, un objet, un métier, un personnage... avec toutes les cartes transparentes ! Elles pourront être assemblées, superposées et animées. Un jeu testé et approuvé par les enfants qui stimule la créativité et l'imagination !



2-12 4+ 20'



Concept

Par équipes, faites deviner des mots aux autres joueurs en plaçant des pions sur différentes icônes du plateau.

Grâce aux nombreuses icônes et aux possibilités offertes par leurs interactions, il existe plusieurs façons de faire deviner chaque mot. À chaque fois, le joueur qui trouve le mot et l'équipe qui l'a fait deviner remportent des points de victoire. Pour gagner, il faut cumuler le plus de points en fin de partie.

4-12 10+ 40'



Profiler

Chewbacca ou Shakira ?

Jouez dans la même équipe pour retrouver ensemble le bon personnage parmi 6. Par exemple, qui ferait du saut en parachute et soignerait son look ? Dracula ou Lady Gaga ? Mettez-vous d'accord et prouvez que vous êtes la meilleure équipe de Profilers ! Mettez en commun votre sens de la déduction et éliminez les personnalités, pour trouver la bonne.

3-8 12+ 30'

Portrait Robot

Cinq manches, cinq coupables... Vous êtes les seuls témoins !

Vous apercevrez le coupable à chaque manche pendant cinq secondes précisément... avant de découvrir quelles parties de son visage vous devez décrire. Arrivez-vous à mémoriser et à transmettre les informations correctement et rapidement à votre coéquipier enquêteur ? Arrêtez le plus de vilains possibles sans faire d'erreurs pour espérer gagner la partie !

3-6 10+ 15'





Jet Lag

Pour gagner, répondez à côté !

Vous connaissez les réponses de ce drôle de quiz, mais saurez-vous les donner en répondant à la question précédente ? À la deuxième question, répondez à la première, et ainsi de suite. Rapidement, bien sûr !

3-8 12+ 20'



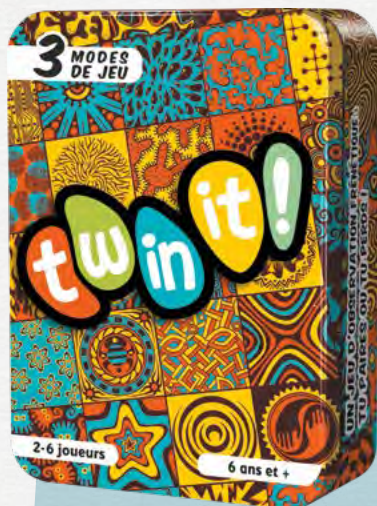
Plouf Party

Jeu de bain, jeu de vilains !

Poussez les autres pions à l'eau pour être le dernier au sec sur le bord de la piscine. Rusez pour ne pas dévoiler trop tôt votre couleur secrète et pour piéger les adversaires ! Pas de pitié pour les poules mouillées !

3-6 6+ 15'





Twin it!

Tu paires ou tu perds !

Dans **Twin it!**, les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée.

Essayez de détecter plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs identiques ! Les cartes s'accumulent sur la table : retrouvez vite les motifs, qu'ils soient au sommet d'une pile, tirés il y a plusieurs tours ou il y a quelques secondes à peine. Certains sont même en triple ! Trois modes de jeu sont inclus.



Unanimo

Soyez unanimes... sur 8 mots !

Les joueurs posent une carte au milieu de la table. Chacun inscrit sur un bloc-notes huit mots que lui inspire l'illustration. Mais attention, seules les réponses communes avec les autres joueurs comptent ! Lorsque trois manches se sont écoulées, le joueur qui a le plus de points l'emporte.



Unanimo Party

Chaque joueur inscrit sur une feuille 6 mots que lui inspire un thème. Évitez l'originalité car seules comptent les réponses communes avec les autres joueurs ! Plus de 200 thèmes avec la moitié pour experts : « Ce qu'un mari devrait faire plus souvent », « Que l'on ne ferait pas, même pour 10 000 € », etc.





Sushi Roll

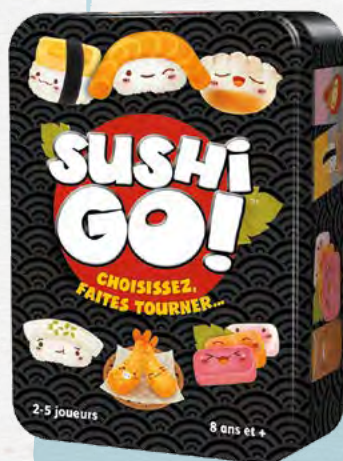
Plus on est de fous, plus on riz !

La version dés du célèbre jeu de cartes *Sushi Go* !

Lancez les dés sushis et mettez-les sur le tapis roulant, choisissez un dé savoureux et gardez-le sur votre plateau et faites tourner le tapis roulant avec les dés restants vers votre voisin ! Visez les meilleures combinaisons pour gagner des points : prenez plusieurs raviolis, ne laissez pas tous les makis à vos adversaires, gardez de la place pour le dessert... Et utilisez vos baguettes pour voler des dés sous le nez des adversaires !



2-5 8+ 20'



Sushi Go

Devenez le roi des sushis !

Pendant que les Sushi passent de mains en mains, choisissez les cartes que vous placerez devant vous. Collectionnez-vous les raviolis ou tenterez-vous d'avoir le plus de desserts ? À vous de choisir, mais n'oubliez pas de garder un œil sur les cartes prises par vos adversaires pour les contrer !

2-5 8+ 20'





Hanabi Grands Feux

Feu d'artifice coopératif !

Les joueurs sont des artificiers qui coopèrent afin de composer cinq feux d'artifice de couleurs différentes. Les joueurs ne peuvent pas consulter leurs cartes, tournées vers leurs camarades. Pour l'emporter, ils devront constituer en s'entraîdant cinq suites croissantes de cartes de même couleur.

Cette édition contient trois extensions (Avalanche de couleurs, Poudre noire et 5 flamboyants) et un matériel amélioré, pour des feux d'artifice grandioses !

2-5 8+ 30'

Bluff Party

Relevez le défi !

Chacun tire en secret une carte comprenant trois défis à réaliser en temps limité. Ces trois défis rapporteront au joueur qui les réalisera des points. Mais attention : les autres joueurs pourront à tout moment empêcher un des participants d'exécuter son défi en s'écriant « Tu bluffes ! ».

4-50 12+ 120'



Face de Bouc

Le plus drôle des trous de mémoire !

Inventez un nom aux personnages au fur et à mesure de leur apparition : Mister Melon ? Tronche de cake ? Ce que vous voulez ! Mais quand un personnage revient, souvenez-vous de son nom et criez-le en premier ! Un jeu très simple qui encourage la créativité et l'humour !

2-7 6+ 15'



Chabyrinthe

Chat déménage !

Un jeu tactique où il faut créer un parcours sans obstacles pour permettre aux félins de trouver un toit. Déplacez et faites pivoter les cartes gouttières : dès que vous reliez un matou à un foyer accueillant, il est sauvé et vous gagnez des points !

1-4 6+ 5-10'



Ouga Bouga

Grognez pour gagner !

Ayez le moins de cartes à la fin du jeu. Le premier joueur pose une de ses cartes, en effectue la mimique puis défie un autre joueur, qui pose une carte et poursuit la suite entamée. Chaque joueur peut accuser un autre de ne pas suivre la phrase. S'ils ont raison, l'accusé reçoit les cartes du centre de la table. Sinon, le malus est pour eux.

3-8 7+ 15'





Give me Five

5 secondes pour trouver le bon mot !

Imaginez des mots sur un thème donné (à la montagne, ça coule, ça se mange...) et qui commencent par une certaine lettre, puis faites-les deviner en 5 secondes chrono à votre partenaire ! Soyez sur la même longueur d'ondes pour éviter les quiproquos !



Rythme & Boulet

Il y a un boulet parmi nous !

Vous allez taper sur vos genoux et dans vos mains à la manière de We Will Rock You. À partir de ce rythme scandé par tous, vous devrez créer une chaîne de signes. Chaque joueur appelé doit répéter son signe avant de mimer sans tarder celui d'un adversaire.

La version **Replay** emploie le langage des signes, pour l'apprendre tout en s'amusant !



Tokyo Train

Terminus, tout le monde déjante !

À Tokyo, il n'est pas simple de trouver sa place dans le train. Un joueur prend le rôle du contrôleur qui aide son équipier à placer ses six cartes dans la bonne configuration. Accrochez-vous, les instructions sont uniquement données par des mouvements de bras et quelques mots en japonais !

4-8 8+ 20'



Killer Party

Méfiez-vous de vos amis !

Un joueur incarne l'organisateur de la partie. Il assigne à chaque participant une mission et une cible. Les cartes « Mission » indiquent en détail la méthode et les conditions d'assassinat de la victime. En fin de partie, le tueur qui a éliminé le plus de joueurs et le dernier survivant seront récompensés !

8-50 14+ jusqu'à 4h



Happy Hour

Le meilleur des jeux à boire !

À chaque tour, un joueur tire une carte au hasard. Que ce soit une carte Défi ou une carte « à boire », il faudra faire preuve d'esprit, de ruse et/ou de rapidité ou simplement savoir s'effacer pour ne pas être obligé de boire sa gorgée !

3-10 18+ 30'





Cortex Challenge

Testez votre rapidité, votre mémoire, votre sens de l'observation et votre logique dans 8 défis différents. Avec **Cortex Challenge**, **Cortex² Challenge** et les deux **Cortex Kids**, mettez aussi à l'épreuve votre sens du toucher en devinant à l'aveugle l'objet représenté en relief sur la carte entre vos mains ! Et avec **Cortex³ Challenge**, découvrez les cartes odorantes !

2-6 6/8+ 15'



Cortex Challenge +

Découvrez **Cortex +**, le Cortex ultime, avec près de deux fois plus de cartes, neuf challenges au lieu de huit, et de véritables petits cerveaux en 3D à assembler ! Testez votre mémoire, votre rapidité et votre réflexion avec des challenges 100% inédits créés spécifiquement pour cette version !

3-10 18+ 30'



Story Cubes

Lancez les dés et inventez des histoires pleines de rebondissements incluant les illustrations tirées. Découvrez de nombreuses extensions, pour des thèmes toujours variés ! Que vous choisissiez de mélanger les dés ou de séparer les genres, **Story Cubes** vous permettra de créer des histoires – à n'importe quel moment, n'importe où, ce qui compte, c'est de laisser faire votre imagination !



1-12



6+



20'

Plongez dans des univers célèbres et excitants : Poudlard et Star Wars™ !

Ces versions écologiques de **Story Cubes** (Harry Potter et l'Original) répondent à une exigence : un meilleur respect de l'environnement, à travers des matériaux responsables et des procédés de fabrication sains.



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)

Les Loups-Garous de Thiercelieux

Chaque nuit, dans le petit village de Thiercelieux, de cruels loups-garous éliminent un villageois. Le lendemain, les camarades de la victime se vengent en exterminant un monstre présumé. Pour l'emporter, éliminez tous les joueurs du clan adverse !

La gamme compte des extensions, pour plus de personnages, d'événements et de loups-garous !

8-18 10+ 30'



Le Pacte réunit toutes les extensions précédentes des Loups-Garous de Thiercelieux pour la première fois dans une même boîte ! Une édition cartonnée de qualité, avec des sacs en tissus spéciaux magnifiques.

9-47

Grâce au **Best Of des Loups-Garous de Thiercelieux**, retrouvez 28 personnages qui ont marqué les centaines de milliers de parties ! Vous trouverez dans cette édition exceptionnelle le jeu de base et du matériel de grande qualité, au design très... Loups-Garous ! Un best of pour joueurs chevronnés ou pour commencer à jouer !





Shabadabada

Il faudra faire preuve d'inspiration pour retrouver des chansons à partir de simples mots. Interprétez-les ! Les joueurs se répartissent en deux équipes pour une partie bruyante et drôle.

Shabadabada Party comprend les jeux **Shabadabada Classic** et **Shabadabada 2** dans la même boîte, avec des mots bonus !

4-16 14+ 45'



Fantasy

Les créatures de la forêt élisent leur représentant. À leur tour les joueurs piochent une carte, en posent une de leur main et en appliquent immédiatement les effets. Pour l'emporter, ils devront réunir dans leur camp le plus grand nombre de créatures.

Fantasy 2, ce sont de nouveaux mécanismes et pouvoirs qui ont été ajoutés pour rendre le jeu plus tactique.

2-4 8+ 15'



Petits meurtres et faits divers

Petits meurtres et fait divers est un jeu de société pour 4 à 7 joueurs à partir de 13 ans. Il vous confrontera aux plus horribles ou aux plus loufoques des forfaits commis par des joueurs qui vont tout faire pour échapper au flair implacable de l'inspecteur !

4-7 13+ 45'



Extension disponible

Mafia de Cuba

Le parrain a invité ses hommes à partager son repas. La journée a été bonne : le double-fond de sa boîte à cigares est garnie de diamants. Le parrain s'absente et confie sa boîte à ses fidèles. Quand il revient, il manque des diamants. Qui les a volés ?

Chaque joueur doit en tirer un élément : un rôle, un ou des diamants. Choisissez d'être un fidèle, un voleur ou la taupe infiltrée : à chacun sa condition de victoire. **Mafia de Cuba**, c'est un jeu de bluff et de déduction à l'ambiance exotique à jouer sans modération, et doté d'un matériel original !

6-12 10+ 20'

Skull

Pour les connaisseurs, voici la véritable édition de Skull, ramenée du bout du monde par l'ancêtre de l'auteur. Heureux soient les novices, qui auront le plaisir de découvrir un des plus grands jeux de bluff du 21^{ème} millénaire !

3-6 10+ 45'





Extensions
disponibles

Le Donjon de Naheulbeuk

Les joueurs incarnent des aventuriers qui s'enfoncent dans un donjon à la recherche de la statuette de Gladeulfeurha. S'ils triomphent de l'infâme Zangdar (le boss de fin), la partie est gagnée. Tout l'esprit de la bande dessinée dans un jeu de plateau à scénarios et 4 niveaux de difficulté.

3-6 10+ 60'



Robin Wood

Dans la forêt de Sherwood, la lutte entre les compagnons de Robin des Bois et les adjoints du shérif de Nottingham fait rage. En tant que simple citoyen, vous êtes coincé entre ces deux factions. Vous sauverez votre peau en dénonçant Robin et ses compagnons, ou en démasquant le shérif et ses adjoints, infiltrés dans le campement de Robin.

2-4 10+ 15'



Bang!

Un shérif, des hors-la-loi et un renégat s'affrontent dans l'impitoyable Far West. La partie se termine à la mort du shérif. À l'inverse, si le shérif est le dernier survivant, il remporte la partie.

Bang! the Bullet réunit toutes les extensions, avec une étoile pour le shérif dans une balle géante pour égayer votre ludothèque !

4-7 8+ 20-40'

Extensions disponibles

Mais **Bang!** c'est également un jeu de dés vif et dynamique, avec aussi de la dynamite et des indiens, pour y jouer absolument partout !

3-8 8+ 15'

Pour les aficionados du face-à-face dans la grande rue, **Bang ! le Duel** comblera toutes les attentes !

2 10+ 30'

Enfin, **Bang! Walking Dead** vous transporte du côté des survivants, des Sauveurs et des hordes de morts-vivants... Lancez les dés, sauvez ou abattez le Chef des Survivants, dégoupillez des grenades pour éloigner les morts-vivants mais, surtout, prenez garde aux morsures !

3-8 13+ 15'



Zombie Dice

Dans **Zombie Dice**, vous incarnez un zombie : frais ou pas, entier ou partiel, lent ou rapide... Peu importe, car vous ne voulez qu'une seule chose : des cerveaux ! Et chez les zombies, la camaraderie n'existe pas. Chaque dé est une victime : lancez-les à vos risques et périls ! Ce jeu de « stop ou encore » est déjà mythique.

2+ 10+ 10-20'



Soviet Kitchen

Vous êtes une brigade de chefs cuisiniers, en U.R.S.S, qui coopèrent pour créer des plats à partir d'ingrédients rares. Tout ce que vous trouvez sur le champ de bataille peut être mis dans le mixeur (qui est représenté par une application) ! La saucisse n'est pas assez rouge ? Quelques clous rouillés feront l'affaire ! Mais attention, ne tuez tout pas vos invités et gravissez les échelons jusqu'à devenir les chefs de la gastronomie soviétique !



1-4 14+ 15-30'



Clinic Rush

Jeunes médecins engagés dans une toute nouvelle clinique, vos collègues et vous devez vous coordonner pour accueillir, diagnostiquer et soigner les patients qui se pressent à vos portes. Prenez les malades en charge dès leur admission jusqu'à leur complète guérison. Mais soyez vigilants car les erreurs médicales se paient cher !

Clinic Rush est un jeu coopératif : tous les joueurs forment une seule équipe et doivent collaborer pour remporter la victoire contre le jeu. À chaque manche, accueillez de nouveaux patients, diagnostiquez-les et apportez-leur les traitements appropriés.



Kitchen Rush

Vous venez d'hériter d'une vieille gargote que vous voulez transformer en l'un des restaurants les plus branchés de la ville.

Kitchen Rush est un jeu coopératif de placement d'ouvriers dans lequel vous gérez votre personnel à l'aide de sabliers. En quatre manches de quatre minutes, vous devrez prendre les commandes, préparer les plats et assurer le service sans faire attendre vos clients.





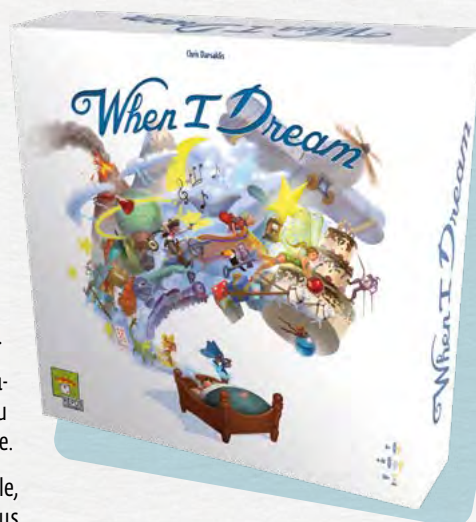
When I Dream

When I Dream est un jeu onirique où tous les joueurs incarnent à tour de rôle un rêveur.

Il doit deviner le plus de mots possibles, le temps d'une nuit, représentée par le sablier. Les autres joueurs incarnent les esprits du rêve. Il y a 3 esprits différents : la fée aide le rêveur, le croque-mitaine l'induit en erreur et enfin le marchand de sable souhaite une égalité entre bonne et mauvaise réponse.

À la fin de la manche, le rêveur conte son rêve afin de faire voyager les autres joueurs. Puis les rôles changent et un nouveau tour commence.

When I dream est un jeu de communication pour toute la famille, jusqu'à 10 joueurs, qui stimule l'imagination. Arriverez-vous à vous rappeler de vos rêves ?



4-10 8+ 30'



Dream On!

Dream On! est un jeu onirique et coopératif. En deux minutes, les joueurs vont créer un rêve, à partir de leurs cartes. Il faut ensuite se souvenir de tous ses éléments. Chaque joueur doit annoncer la carte et la retourner. Si chacun a annoncé la bonne, l'équipe remporte des points, sinon, elle en perd.

Dream On! est accessible à toute la famille, pour rêver ensemble.

2-8 7+ 15'





Obscurio

Le Sorcier est à vos trousses ! Trouvez votre chemin parmi les illusions, mais attention au Traître dans vos rangs ! Le Grimoire oriente son équipe vers la sortie à l'aide d'images dont il met en avant certains détails. En coopération, les autres joueurs doivent réussir à la retrouver le plus vite possible sans choisir les mauvaises cartes. Mais attention, car un membre de l'équipe est un Traître.

Obscurio est un jeu pour un public familial, mélange original entre un jeu de communication par l'image et un jeu à rôles cachés.

2-8 10+ 45'

Shadows : Amsterdam

Amsterdam, de nos jours. Un délit a été commis. Votre agence de détectives privés est donc mobilisée, mais une agence rivale est également sur le coup. Dans Shadows, chaque équipe de détectives se déplace à travers la ville d'Amsterdam pour y trouver trois preuves et les ramener avant l'autre équipe. Un opérateur envoie des indications visuelles à ses détectives pour les orienter, le plus vite possible.

Shadows est un jeu d'interprétation d'images rapide pour tout type de joueurs. À partir de règles courtes et d'un gameplay simple, ressentez le stress de la compétition en temps réel.



2-8 10+ 30'

Mysterium Park

Bienvenue à **Mysterium Park** ! Ses barbes à papa, son cirque et ses sombres secrets...

Son ancien directeur a disparu. Depuis, d'étranges événements ont lieu. En tant que médiums, vous êtes convaincus qu'un fantôme hante cette fête foraine et vous êtes déterminés à l'aider à dévoiler la vérité.

Dans ce jeu asymétrique, le fantôme envoie des visions avec des cartes illustrées. Les médiums tentent de les interpréter pour d'abord innocenter des suspects et enquêter dans les différents lieux pour finalement identifier le meurtrier et le lieu du crime. Vous avez 6 agréables nuits avant que la fête foraine ne lève le camp.



2-6 10+ 28'



Extensions disponibles

Mysterium

Le manoir hanté de Warwick vous ouvre ses portes. Osez en franchir le seuil, prenez un siège et installez-vous autour de la table. Laissez-vous guider par votre sixième sens afin de délivrer l'âme d'un fantôme prisonnier depuis des années.

Un jeu coopératif de déduction : le joueur qui incarne le Fantôme doit faire deviner le coupable, le lieu et l'arme d'un meurtre ancien à l'aide d'images. Et dans un temps limité. Aux autres joueurs, les médiums, de se mettre d'accord et d'éclaircir ce mystère.

2-7 10+ 42'

Dixit

Dixit est un jeu de société enchanteur qui vous invite à vous laisser porter par votre imagination. Découvrez 84 illustrations oniriques sur de grandes cartes et interprétez ces images énigmatiques.

Un joueur, le conteur, sélectionne une carte de sa main et énonce un thème en rapport avec l'illustration. Les autres joueurs choisissent une carte de leur main qui leur évoque ce thème. On mélange puis on révèle toutes les images : les joueurs doivent retrouver la carte du conteur. Pour marquer des points, son thème ne doit être ni trop simple, ni trop complexe.

Découvrez les extensions pour **Dixit** : chacune est une invitation au rêve et à l'aventure, avec à chaque fois un thème et un univers graphique à part entière.

Dixit - Odyssey est un jeu à part entière, pour jouer jusqu'à 12 !

3-6 8+ 30'

Extensions disponibles

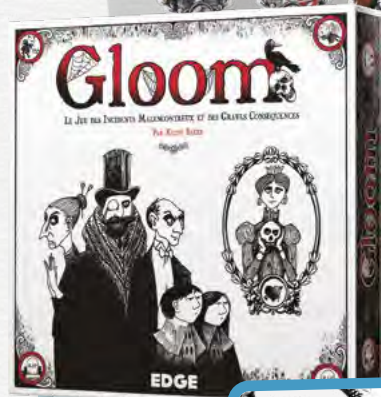


Gloom

Vous voici à la tête d'une famille de marginaux. Votre but, c'est d'éliminer tous ces « braves gens ». Abattez sur eux toutes sortes de malédictions. Abruisez-les de rhum, déshéritez-les, qu'ils soient nargués par des nains ! Plus leur vie sera misérable, moins de points ils vous rapportent. Dès qu'une famille est décimée, la partie s'achève et les points des morts sont comptabilisés. Le joueur avec le moins de points gagne.

Des extensions vous autorisent davantage de vilénies et de drames, dans des contextes exotiques ! Ou avec des morts-vivants ! Soyez les pionniers de la dépression !

2-4 14+ 60'



Extensions disponibles



Extensions disponibles

Exploding Kittens

De l'humour, des chats, de GROSSES EXPLOSIONS, des CHATONS EXPLOSIFS NUCLÉAIRES, c'est tout ce que vous propose ce jeu à l'humour délirant !

Piochez une carte ! Si vous tirez un chaton explosif, vous explosez avec lui. Sauf si vous jouez un kit de désamorçage. Des cartes trop mignonnes de chats traînent aussi dans la pile, pour voler des cartes aux autres joueurs !

Le joueur qui a évité toutes les explosions gagne la partie !

2-5 7+ 20'



Pour tous

Codex

Vous êtes chargé de poursuivre le travail du moine enlumineur Tybor Kwelein. Pour cela, assemblez les pages d'un manuscrit qui recense les espèces vivantes dans les forêts primaires.

Placez judicieusement vos cartes en fonction des espèces qu'elles représentent pour remplir les objectifs. Serez-vous prêt à recouvrir et perdre une espèce pour développer votre manuscrit ?

Codex est un jeu accessible, magnifique et addictif, dans lequel les choix et les placements stratégiques possibles vont vous faire travailler les méninges !



 2-4  7+  25'



Linkto

49 cartes d'indice, 50 cartes de mot, à vous de trouver le lien !

Linkto, ce sont des jeux d'ambiance, coopératifs et astucieux. 50 mots sont disposés devant les joueurs. Ils ont également 49 cartes d'indice, à relier à ces mots. Dès que les mots sont liés à leur indice respectif, il en reste donc un : celui que les joueurs devaient trouver... S'ils ont bien relié les mots aux bons indices !

5 niveaux de difficulté sont inclus, de très simple, pour s'approprier les mécaniques, à très difficile, pour se lancer des défis entre amis ou en famille ! Linkto est en plus jouable en solo, pour tester ses connaissances et ses intuitions.

2 thèmes sont disponibles : **Cuisine** et **Voyage**.

1-10 10+ 30-45'



Longueur d'onde

Longueur d'Onde est un jeu de devinettes convivial où deux équipes tentent de lire dans les pensées de l'autre. À tour de rôle, elles essaient de deviner l'emplacement de la cible en déplaçant leur curseur sur un spectre dissimulé. Un des membres de l'équipe active – le Médium – sait où se trouve la cible, mais il peut seulement donner un indice SUR LE SPECTRE couvert par deux concepts. Ses coéquipiers devront en déduire où se trouve la cible.

2-12 14+ 30-45'



Mixmo

Une course endiablée dans laquelle chaque joueur construit sa propre grille de mots. Placez et déplacez vos lettres en toute liberté pour enchaîner les « MIXMO ! » et griller vos adversaires. Quand le bandit surgit, un thème est annoncé.

Intégrez un mot en rapport à votre grille avant la fin !

2-6 8+ 15'



Chromino

Dans cette alternative idéale aux dominos, placez vos pièces de couleur en contact avec les Chromino déjà posés. Simple et fluide, se jouant rapidement, Chromino se pratique aussi bien en famille qu'entre amis, quels que soit l'âge des joueurs !

1-8 6+ 30'



Takenoko

Les joueurs incarnent les courtisans de l'empereur. Ils prennent soin de son Grand Panda en aménageant une bamboueraie. Leur mission : cultiver des parcelles de terrain, les irriguer, et y faire pousser du bambou. Tandis que le Grand Panda le dévore !

3-5 10+ 45'



Extensions disponibles



Pingouins

Dans ce jeu familial, deux à quatre joueurs contrôlent des pingouins affamés à la recherche du plus gros repas. Il faudra compter avec les pingouins adverses et un plateau changeant et de plus en plus petit : la banquise fond !

2-4 8+ 20'





Ramen Fury

Marquez des points en savourant des bols de Ramen, ces nouilles japonaises emblématiques ! Pour cela, collectionnez des combinaisons de cartes selon les différentes recettes, tout en ajoutant des garnitures pour augmenter votre score. Faites attention aux autres joueurs qui vous lancent des piments chili épicés ou retirent les aliments directement de vos bols !

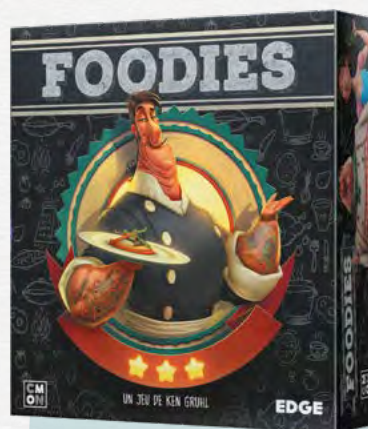
Attention, ce jeu est très digeste mais pas comestible ! Itadakimasu !

2-5 8+ 30'

Foodies

Dans **Foodies**, vous êtes toujours au four et au moulin ! Achetez des stands culinaires et placez-les dans votre salon. Avec une bonne organisation, votre réseau s'enrichira de stars internationales de la gastronomie et votre renommée augmentera ! Chaque gastronomie a ses spécificités, il vous appartiendra de décider QUI recruter pour votre salon et OÙ sera sa place.

2-5 14+ 20-30'



Dicycle Race

Dicycle Race est un jeu de course extrêmement simple, rapide et complètement addictif ! Remportez la course en validant des combinaisons sur un parcours différent à chaque partie. Chaque joueur s'empare d'un pion et c'est parti ! Lors de votre tour choisissez 6 dés parmi les 18 disponibles, lancez-les 3 fois pour réunir les combinaisons demandées sur le parcours et avancez votre petit cycliste !

Avec ses 4 modes de jeu, ses 5 variantes et ses 3 modes de comptage des points, il est complètement modulable et pour toute la famille !

2-6 7+ 20'



Tipsy

Adresse et réflexion dans un seul jeu !

Un jeu de la gamme *Marbles : des jeux pour entraîner son cerveau en s'amusant !* Le but : faire basculer le plateau en 3D sur ses angles, pour faire glisser ses palets et ceux de l'adversaire et les positionner stratégiquement.

Pour gagner il faut être le premier à réussir à sortir ses 6 jetons par les issues, puis à les replacer face décorée sur le plateau ou à sortir le jeton noir.



2 8+ 15'



Otrio Deluxe

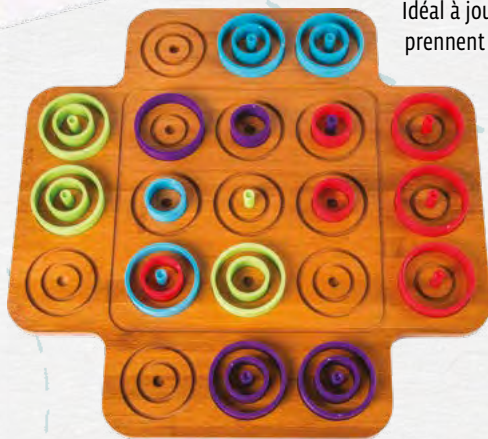
Un jeu de la gamme *Marbles : des jeux pour entraîner son cerveau en s'amusant !*

Voici un jeu d'alignement basé sur le principe bien connu du morpion, mais avec 3 façons de gagner, ce qui le rend bien plus stratégique. Un jeu parfait pour exercer la vision 3D, la mémoire et la concentration.

Les 3 manières de gagner sont : aligner 3 pièces de couleur et de taille similaires, aligner 3 pièces de même couleur et de taille croissante, aligner 3 pièces de même couleur et tailles concentriques.

Idéal à jouer en famille : ludique, coloré, des règles qui s'apprennent en une minute chrono ! Cette version bois en bambou est un superbe objet, avec un plateau de 36 cm de large.

2-4 8+ 10'





Perplexus

Faites progresser une bille dans un labyrinthe 3D coloré contenu dans une sphère ! Chaque *Perplexus* propose un thème et un parcours uniques, pour varier les plaisirs et... La difficulté !

Revolution Runner, c'est un *Perplexus* exceptionnel : il est motorisé ! Il faut diriger la bille jusqu'au centre, en se frayant un chemin dans les obstacles en perpétuel mouvement, en évitant de tomber dans les trous qui ramènent la bille au départ.

Les **Perplexus Go** sont à mi-chemin des *Perplexus* classiques et des *mini-Perplexus*. Plus faciles à prendre en main et à transporter, mais tout aussi redoutables ! Leurs 35 étapes sont à votre portée, mais non sans de nombreux essais !

L'heure est venue de relever le défi des défis ! Voici un challenge où les neurones le disputent à la dextérité. Deux casse-têtes réunis en un labyrinthe mobile : un **Perplexus** inédit couplé d'un **Rubik's Cube** !

Enfin, traversez toutes les épreuves magiques que vous réserve le **Perplexus Harry Potter** !

1 8+ 40-90'



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)



Décode

Un jeu de déduction fun !

Décode est un jeu de logique et de déduction simple et très rapide à assimiler ! Chaque joueur reçoit une série de tuiles numérotées de 1 à 7, parmi les vingt-huit disponibles. Il ne peut voir que celles révélées au centre de la table et celles des autres joueurs. À son tour, il faut appeler un numéro qu'on pense avoir dans sa suite, pour être le premier à la décoder !

Décode réunit tous les ingrédients des grands jeux tout public : simplicité, rapidité, prix attractif.

2-5 6+ 15'



Déblok!

Déblok!, c'est un savant mélange d'observation, de rapidité, de logique... Et de frénésie ! Chaque joueur dispose de 5 blocs qui comportent chacun 8 symboles. Une carte est retournée, qui comporte un schéma à reproduire le plus vite possible, avant de crier « Déblok ! ». S'il a raison et que le schéma est respecté, il gagne la carte. Celui ou celle qui a le plus de cartes l'emporte.

Déblok! possède deux modes de jeu, 60 défis et cinq niveaux de difficulté !

1-4 6+ 20'



Crazy Tower

Un jeu renversant !

Crazy Tower est un jeu passionnant de stratégie et de dextérité. Les joueurs construisent une tour avec leurs blocs, en disposant les étages le plus solidement possible tout en défiant la gravité. Le premier à se débarrasser de tous ses blocs gagne la partie. Profitez de deux modes, pour jouer chacun pour soi ou faire équipe contre un saboteur. Il y a également des dizaines de défis individuels à essayer et à relever. **Crazy Tower** prend quelques secondes à apprendre et quelques minutes à jouer.

1-4 8+ 15'



MegaCity Océania

Gold Coast, Australie, 2100. La construction de la première MegaCity océanique va commencer. Gérer la surpopulation et la montée du niveau de la mer sont désormais les priorités de la planète.

Les progrès technologiques permettent d'édifier des superstructures sur des Plateformes flottantes. Vous incarnez une nouvelle génération d'architectes, missionnés pour construire ces merveilles d'ingénierie structurale. Devenez l'architecte le plus renommé de la nouvelle MegaCity en y construisant des bâtiments, en réalisant des Contrats et en marquant le plus possible de points de prestige... **Megacity Oceania** est un jeu de construction et d'équilibre pour toute la famille qui se démarque par son matériel, des pièces de construction aux lignes brisées, élégant et riche.

2-4 8+ 45-60'





Jamaïca

Comment fêter les 30 ans de gouvernance de l'île de la Jamaïque par l'honorable Henry Morgan ? Par une course de bateaux autour de l'île, pardi ! Cela s'appellera le « grand défi » et tous les pirates se devront d'y participer.

 2-6  8+  45'



The Island

Des explorateurs s'apprêtent à quitter une île mystérieuse : elle commence à couler ! Les aventuriers tentent d'échapper à leur destin. Les chanceux feront le voyage en barque, les autres à la nage. Mais personne ne sera à l'abri des monstres marins qui peuplent les mers environnantes !

 2-4  8+  45'



Vendredi

Votre nom est Vendredi et vous habitez une île déserte. Du moins, elle était déserte jusqu'à ce que Robinson débarque sur votre plage après le naufrage de son navire, mettant ainsi fin à votre vie paisible. Afin d'aider Robinson à quitter l'île, vous lui apprenez les rudiments de la survie contre les dangers de l'île. **Vendredi** est un jeu original, qui utilise des mécaniques de deckbuilding.

1 10+ 20'

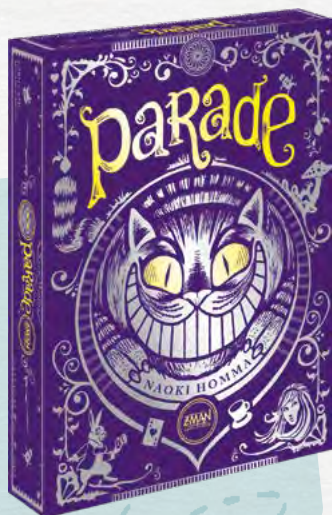
Bermuda Pirates

Des pirates téméraires tentent de mettre la main sur des trésors dans le triangle des Bermudes. Déjouez-vous les pirates adverses en naviguant votre bateau au travers des tourbillons cachés ?

Bermuda Pirates est autant un jeu de dextérité, de mémoire que de tactique ! Les tourbillons sont des disques métalliques répartis aléatoirement sous le plateau, alors que les navires sont aimantés. Chaque joueur doit s'emparer d'un maximum de trésors, tout en évitant les périls. Observer les autres joueurs est primordial, tout en sautant sur les richesses qu'ils abandonnent en sombrant dans un tourbillon.

2-4 7+ 20'





Parade

Tous en costume, les gens défilent dans les rues. Tentez de garder le plus de personnes possibles dans la parade. Évitez de mettre le même costume que les autres, car sinon ils partiront avec la mine basse.

Parade, ce sont plusieurs jeux de cartes classiques réunis en un seul, simple mais profond !

2-6 14+ 60'

Minivilles Deluxe

Dans **Minivilles**, les joueurs vont acheter des cartes qui représentent divers types d'établissements qui vont composer leur ville. Il y a 6 établissements majeurs que nous appellerons « Monument ». Pendant la partie les joueurs construisent des cartes Etablissement et les posent devant eux sur la table.

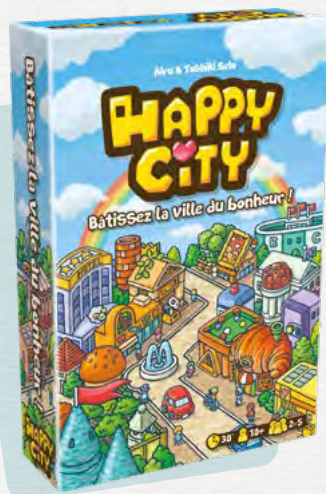
Les joueurs n'ont jamais de cartes en main. Le but du jeu : être le premier joueur à avoir construit 5 Monuments.

Cette édition contient le meilleur de **Minivilles** et de ses extensions !



2-5 7+ 30'





Happy City

La stratégie du bonheur !

Bâissez votre petite ville, carte après carte, en gérant vos revenus, pour faire venir des habitants et les rendre heureux. Choisissez chaque bâtiment avec soin et gardez un œil sur vos adversaires ! Trouvez la bonne tactique pour créer un endroit où il fait bon vivre. **Happy City** porte parfaitement son nom : la quête du bonheur tient dans cette petite boîte pleine de joie et de fraîcheur... Deux modes de jeu sont proposés : pour les familles, avec 18 bâtiments spéciaux uniques et pour les experts, avec plus d'interactions et de nouvelles stratégies.

2-5 10+ 30'

Les Bâtisseurs

Les Bâtisseurs Moyen-âge

Devenir le premier bâtisseur du royaume... Un rêve qui semble enfin à votre portée ! Seul l'artisan le plus efficace pourra prétendre à ce titre prestigieux. Les bâtisseurs est un jeu de gestion/ optimisation rapide, avec des règles simples et astucieuses.

Les Bâtisseurs Antiquité approfondit les stratégies possibles ! Grâce à l'emploi d'esclaves, des emprunts, des outils et de la formation !

2-5 7+ 30'



Troyes Dice

Troyes Dice vous invite à découvrir l'histoire de la ville de Troyes au cours du Moyen Âge. Mettez à profit les 8 journées que dure une partie pour lutter contre les événements, ouvrir des échoppes dans la grande Halle ou participer à l'édification de la Cathédrale. Attelez-vous à la construction des 3 bâtiments de fonction de la ville (le Palais des comtes, l'Hôtel de ville et l'Évêché) pour gagner des points de victoire !

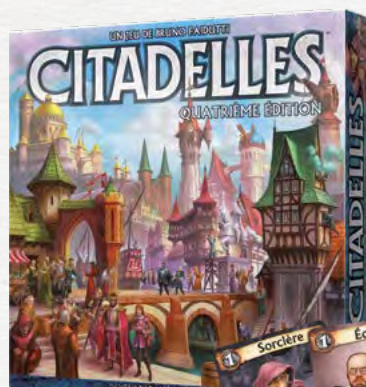
Troyes Dice mélange habilement les mécaniques de gestion au principe du Roll & Write, pour des parties sans cesse différentes !

1-10 12+ 30'

Citadelles

Dans **Citadelles**, chaque joueur doit bâtir une cité à l'aide de cartes représentant les quartiers de la ville. À chaque tour, les joueurs doivent incarner un personnage doté d'un pouvoir particulier. Le gagnant sera celui auquel ambition, fortune et filouterie auront permis de bâtir la plus belle cité.

2-8 10+ 30-60'



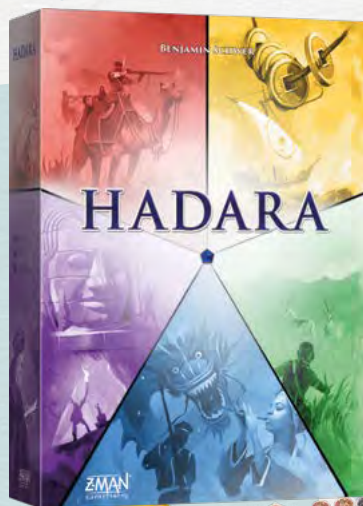
Hadara

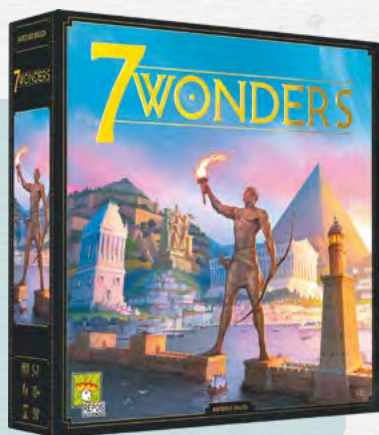
Hadara vous plonge au cœur des civilisations. Vous peuplez votre civilisation de personnages issus de plusieurs continents, mais aussi de cultures et d'époques différentes. Dans Hadara, les joueurs développent en 3 époques leur empire en recrutant, grâce la roue de priorité, des spécialistes dans des domaines clés : Arts et Culture, Agriculture, Forces Armées, Commerce et Artisanat...

À la fin, la civilisation la plus florissante sera victorieuse !

Le système de jeu original, simple et riche séduira les familles comme les joueurs aguerris en quête d'un jeu de stratégie accessible et sans temps mort.

2-5 10+ 45-60'





7 Wonders

Pour ses 10 ans, **7 Wonders** s'offre une nouvelle jeunesse !

De nombreux éléments ont été repensés : les illustrations, la rédaction des règles, l'ergonomie des cartes, la taille des Merveilles, etc.

À la tête d'une grande Cité du monde antique, exploitez les ressources naturelles de vos terres, développez vos relations commerciales et affirmez votre suprématie militaire.

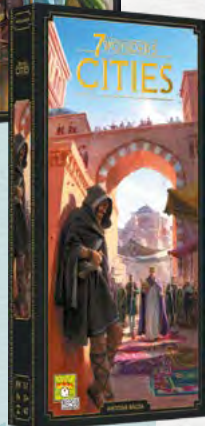
Les extensions **Leaders**, **Cities** et **Armada** ont également été remaniées.

3-7 10+ 30'



Leaders

Cette extension introduit dans le jeu d'éminents personnages offrant différents avantages. Avec **Leaders**, vous n'avez pas fini de faire des Merveilles !



Cities

L'extension **Cities** pour *7 Wonders* propose une nouvelle famille de cartes qui viennent s'ajouter aux cartes Âges déjà présentes dans *7 Wonders*. Mercenaires, voleurs, espions et diplomates donneront une envergure nouvelle à vos cités !



Armada

L'extension **Armada** pour *7 Wonders* ouvre tous les horizons aux joueurs ! Dorénavant, maîtres de leurs flottes, ils interagissent entre eux.

Il y a dorénavant plus de possibilités de vaincre par la force, grâce à la marine de guerre. Les mers font également place à de nouvelles opportunités commerciales qui permettent d'augmenter votre influence.



Retrouvez
la version Mon
premier voyage
page 9



Extensions
disponibles

Les Aventuriers du rail

En prenant le contrôle de lignes de chemins de fer reliant les différentes villes des États-Unis, vous accumulerez des points et plus les trajets seront longs plus ils seront lucratifs. Les règles rapides à assimiler, vous permettront de parcourir le monde en locomotive !

Les Aventuriers du rail : Europe vous emmène des remparts d'Edimbourg aux docks de Constantinople des années 1900.

2-5 8+ 45'



Rapide à mettre en place, avec des parties dynamiques, **les Aventuriers du Rail : Express** reprend la carte de l'Europe. Reliez les villes emblématiques entre elles ; cherchez avant tout à utiliser une même couleur entre Londres et Istanbul, de façon continue. Il s'agit du bonus, introduit dans cette édition, pour gagner un maximum de points.

2-4 8+ 40'

Les Aventuriers du Rail : New York, **Les Aventuriers du Rail : Londres** et **Les Aventuriers du Rail : Amsterdam** sont des variantes plus courtes des Aventuriers du Rail. Avec leur rythme soutenu et leur format réduit, ces versions plaisent aussi bien aux débutants, qui apprennent à jouer en 3 minutes, qu'aux joueurs expérimentés.

2-4 8+ 15'





© 2020 MARVEL

Splendor: Marvel

Splendor aux couleurs des plus grands héros !

Dans **Splendor: Marvel**, vous dirigez un groupe de super-héros chargés d'empêcher Thanos de rassembler les Gemmes de l'Infini. Réunissez une équipe, prenez possession de lieux emblématiques et marquez suffisamment de points d'Infini pour vous emparer du Gant !

Des règles adaptées, un thème qui déborde de super-pouvoirs et un enjeu de taille : **Splendor: Marvel** promet des dizaines d'heures de jeu !



2-4 10+ 30'



Splendor

Splendor s'explique en cinq minutes et se joue en une demi-heure, aussi bien à deux qu'à trois ou quatre joueurs. Dans Splendor, vous dirigez une guilde de marchands.

Chaque tour est rapide : une action et une seule ! Le premier joueur à parvenir à quinze points de prestige en cumulant nobles et développements déclenche la fin de la partie.

2-4 10+ 30'



Extension disponible





Retrouvez
la version
Junior page 8

Carcassonne

Placez vos partisans sur les différentes tuiles constituant les environs de Carcassonne afin d'obtenir le plus de points de victoire possible ! Un classique du jeu de société moderne, vendu à travers le monde entier. Différentes versions de ce jeu légendaire autorisent les joueurs à explorer des univers auxquels on s'attendait le moins !

Retournez à la vie sauvage de nos très lointains ancêtres, dans **Carcassonne : Chasseurs et Cueilleurs**. Placez judicieusement vos meeples en leur attribuant toujours une caractéristique (pêcheurs, cueilleurs ou chasseurs) afin d'engranger les points.



Extensions
disponibles



2-5 7+ 35'

Paleo

En pleine préhistoire, les joueurs devront explorer leur environnement, afin de recueillir les éléments nécessaires à la réalisation de leurs tâches. Ils seront amenés à rencontrer des animaux sauvages, à agrandir leur tribu, construire des abris. Toutes ces situations nécessitent de l'entraide ! Mais leur véritable objectif, c'est de laisser une trace pour les générations futures : des peintures sur les murs de leur grotte.



2-4 10+ 40'

Retrouvez
la version
Junior page 9



L'Âge de pierre : un avenir radieux

À l'aube des civilisations, nos ancêtres travaillèrent sans relâche afin de survivre. **L'Âge de pierre** lance les joueurs dans cette époque rude et sans pitié. À l'aide d'outils, vous pourrez récolter bois, pierre et or. Ces ressources vous seront fort utiles dans vos négociations avec les villages voisins. Vous devrez vous dépasser et vous débrouiller, tout comme vos ancêtres, afin d'atteindre la victoire !

2-4 10+ 60-90'



© 2020 MARVEL

Love Letter : le Gant d'Infinité

L'univers est entre vos mains !

Dans **Love Letter : Le Gant d'Infinité**, le destin de l'Univers est en jeu ! Un des joueurs endosse le rôle du Titan, Thanos, tandis que les autres constituent une équipe de Super Héros déterminés à le stopper.

Basé sur un système élégant et accessible, **Love Letter : Le Gant d'Infinité** est un jeu de cartes rapide, simple et percutant ! Chaque joueur à son tour tire une carte et en joue une. L'objectif des Super Héros : réduire les points de vie de Thanos à zéro. Le but du Titan ? Terrasser ses adversaires ou trouver les 6 pierres d'Infinité dans son deck ! Déduction et prise de risques font de **Love Letter : Le Gant d'Infinité** un jeu à la fois tactique et profond, qui propose de nombreuses stratégies et des parties rythmées et tendues !

2-6 10+ 20'



Love Letter

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

2-6 10+ 20'





Mascarade

Pour être le plus riche, les joueurs utilisent à chaque tour le pouvoir de leur carte Personnage. Au fil des échanges entre les joueurs, il devient difficile de savoir où se trouvent Roi, Reine ou Sorcière... d'autant que les échanges se font sous la table !

2-13 10+ 30'



Extension
disponible

Le Trône de Fer – La main du roi

Ne perdez pas la Main !

Le Roi de Westeros vient tout juste d'annoncer son intention de nommer une nouvelle Main du Roi. Varys s'immisce parmi les nobles, murmure des noms et obtient des appuis. Mais obtiendra-t-il plus de soutien pour vous ou pour vos adversaires ?

Dans ce jeu d'intrigue, deux à quatre joueurs se disputent des cartes Personnage pour obtenir des blasons : celui qui en obtient le plus l'emporte ! Réussirez-vous à gagner le titre de Main du Roi ?

2-4 14+ 15-30'



AnLudim

La magie au creux de votre main !

Au sein de l'Université AnLudim, des assemblées d'apprenties-sorcières et apprentis-sorciers sont en compétition. Seuls les meilleurs accéderont à l'enseignement des plus grands mages !

L'objectif est de réaliser les meilleures combinaisons, afin d'attirer devant soi les mages présents au centre du plateau ou chez vos adversaires et remporter ainsi des objets magiques de plus en plus puissants. Le cœur du jeu réside dans la gestion de sa main de cartes. Des règles simples, pour des parties en famille avec du rythme, de l'interaction et de multiples choix !



2-5 8+ 30'

Via Magica

Un jeu magique pour toute la famille !

Retrouvez les joies du bingo en famille. Cristallisez les Animus des éléments et ouvrez des portails pour invoquer créatures et animaux fantastiques.

Ce jeu propose des parties dynamiques et de nombreuses interactions ! Poursuivre ses objectifs (l'ouverture de portails) ou freiner ses adversaires est un vrai dilemme. Joueurs aguerris ou néophytes y prennent un plaisir égal : les règles sont à la fois simples et porteuses de nombreuses stratégies !

Chance, tactique et opportunisme seront vos meilleurs atouts !



2-6 8+ 30-60'





Extensions
disponibles

Munchkin®

Dans les Donjons, on ne vous entendra pas mourir de rire...

Vous rêviez de monstres à trucher et de donjons à piller. Mais la dure réalité vous rattrape : les armuriers vous arnaquent, vos compagnons d'aventure sont des pitres, les monstres savent que vous êtes niveau 1... et toujours pas une pièce d'or à l'horizon.

3-6 10+ 60'

Parcourez le Munchkin Donjon ! Trahissez vos amis à la première occasion ! **Munchkin Donjon** est un « stop ou encore » sans pitié ! Chaque tour, explorez les salles du donjon, en quête de renommée et de monstres à tataner. Plus vous vous enfoncez dans le donjon, plus vous prenez des risques, car les ennemis sont de plus en plus balèzes...

2-5 14+ 60-90'

Histoires de Peluches

Histoires de Peluches est un jeu d'aventures dans lequel les joueurs endossent le rôle de courageuses peluches qui cherchent à sauver leur précieuse fillette d'un génie maléfique et sournois. Toute l'action se déroule grâce à un livre d'histoires unique qui sert à la fois de règles du jeu, de guide d'aventure et de plateau !

2-4 7+ 60-90'



Set a Watch

Des hordes d'ennemis impies menacent le Royaume. C'est à vous, aventuriers, de mettre un terme à cette menace ! Dans **Set a Watch**, vous coopérez pour sécuriser neuf lieux de pouvoir. L'un d'entre vous y entretient le feu, s'y repose, tandis que les autres affrontent des vagues de monstres. Ingéniosité et déduction sont vos meilleurs alliés pour sélectionner vos dés et choisir les pouvoirs à employer !

1-4 10+ 60'





Harry Potter : Hogwarts' Battle

Revivez les aventures de Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley et Neville Londubat ! Ce jeu de deckbuilding coopératif transporte les joueurs dans Poudlard, durant sept scénarios. À eux de vaincre les antagonistes emblématiques de la saga, grâce aux sorts, artefacts et alliés tout aussi mythiques. Plus la campagne avance, plus leurs adversaires seront nombreux, déterminés et puissants !

Hogwarts' Battle est un jeu accessible à tous les fans de Harry Potter. Les 3 premiers scénarios sont parfaits pour s'emparer des règles, avant de plonger dans le combat contre les forces de Celui-Dont-On-Ne-Doit-Pas-Prononcer-Le-Nom !

2-4 11+ 30'

Harry Potter : Bataille à Poudlard – Défense contre les Forces du Mal

Face à la recrudescence des manifestations de magie noire, le directeur Albus Dumbledore a autorisé les étudiants à suivre des cours pratiques de Défense contre les Forces du Mal afin de s'assurer qu'ils puissent se protéger. Sous la supervision des professeurs de Poudlard, les élèves lanceront des Sorts et des Maléfices et gagneront des Alliés dans le but d'étourdir leurs adversaires.

Harry Potter : Bataille à Poudlard – Défense contre les Forces du Mal est un jeu de deckbuilding compétitif pour 2 joueurs. L'objectif de chaque round est d'étourdir votre adversaire. Pour remporter la partie, vous devrez y parvenir trois fois.



2 11+ 30-60'



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. WIZARDING WORLD trademark and logo © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights © JKR. (s19)



5211

Avez-vous les cartes bien en vue ? Seuls les joueurs à l'affût de ce que les autres manigancent pourront marquer des points dans ce jeu de cartes. Plus il y a de cartes d'une même couleur sur la table, plus vous pourriez gagner de points. Mais soyez vigilants, s'il y en a trop, elles ne vaudront rien !



5211 édition Azul

Vent de fraîcheur sur les azulejos !

Dans **5211 édition Azul**, vous devez commander des azulejos afin de décorer les murs du palais royal. Les joueurs qui auront influencé au mieux la demande se mériteront du prestige (et des points). Mais soyez attentif, car si le roi juge qu'une demande est trop forte, il rejettera certains lots de tuiles. Choisissez-les judicieusement et évaluez les risques en tenant compte des cartes de vos adversaires !

La rencontre de deux best-sellers, frais et destinés autant aux familles qu'aux joueurs confirmés, c'est **5211, édition Azul** !



Azul

Azul vous place dans le rôle d'un chef décorateur chargé de poser des Azulejos dans le palais du roi Manuel 1^{er}, au XVI^e siècle.

Chaque joueur dispose d'un plateau composé d'une piste de score, de lignes de motifs et d'un mur de palais. C'est grâce à ce plateau qu'il va bâtir sa portion de mur, en s'emparant des tuiles disponibles qui peuvent lui rapporter des points.

Azul est un jeu de pose de tuiles très malin, qui sort des poncifs habituels du jeu abstrait pour offrir un jeu séduisant et dépaystant.

2-4 8+ 30-60'



Les vitraux de Sintra est un jeu à part entière qui met en compétition les joueurs qui doivent choisir judicieusement des panneaux de verre, servant à décorer de motifs colorés les fenêtres de la chapelle. Si vous endommagez ou gaspillez ces ressources, vous serez pénalisés. Les planches à motif ainsi que les plateaux Palais à double face permettent une rejouabilité presque infinie !

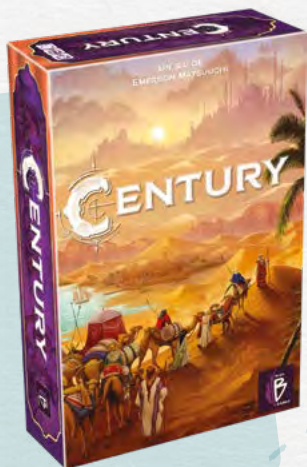
2-4 8+ 30-45'

Azul – Pavillon d'été

Le pavillon du roi Manuel 1^{er} attend ses artisans ! Votre objectif : parfaire les sols de cet édifice magnifique. Le troisième opus d'**Azul** utilise des mécaniques similaires aux précédents, tout en variant sur le système de placement, les méthodes pour marquer des points et les plateaux personnels. Deux choses ne varient pas : **Pavillon d'été** est haut en couleurs et aussi jouissif que ses prédécesseurs !

2-4 8+ 30-45'





Century : La Route des Épices

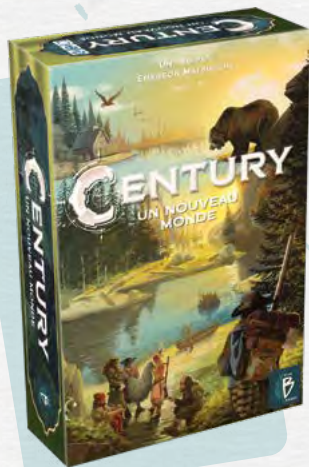
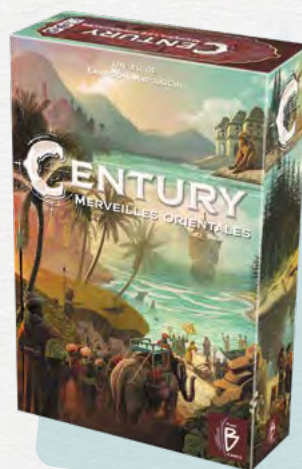
Faites la découverte des beautés de la route des épices et de ses marchés colorés. Laissez-vous capturer par des mécaniques de jeux simples et pures, combinées à un système de deck-building. Des choix cruciaux à faire à chaque tour, d'infini stratégies possibles à chaque partie. **Century: La Route des Épices** est définitivement un jeu exceptionnel. Un jeu auquel vous jouerez, encore et encore !

2-5 joueurs 8+ ans 40'

Century – Merveilles Orientales

Century – Merveilles Orientales est un jeu à part entière qui peut être combiné avec *Century – La Route des Épices*. Il apporte de nouvelles mécaniques et une richesse supplémentaire à Century, ainsi qu'un nouveau design.

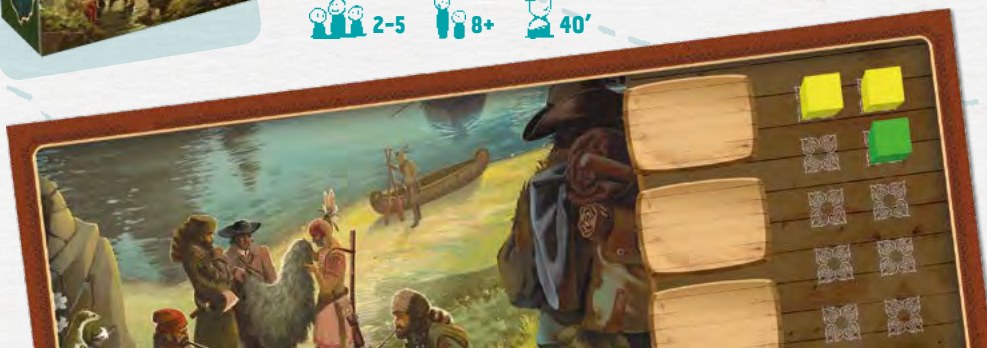
2-5 joueurs 8+ ans 40'



Century : un Nouveau Monde

La trilogie *Century* se conclut sur la découverte d'un monde neuf, à explorer et où s'installer ! Propice aux échanges, ce **Nouveau Monde** intègre le placement d'ouvriers. Comme tous les autres titres, il est jouable seul ou en complément des deux autres *Century*, pour des heures de jeu !

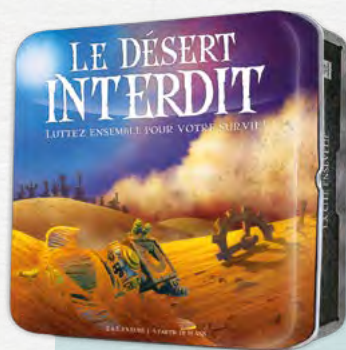
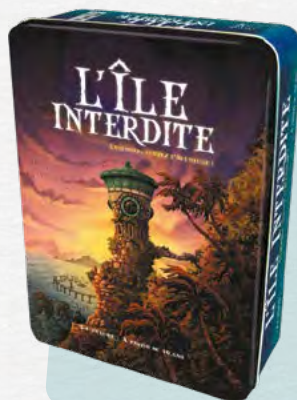
2-5 joueurs 8+ ans 40'



L'île Interdite

Votre équipe ouvrira-t-elle une brèche dans l'île Interdite, prendre ses trésors et en sortir vivant ? Travaillez collectivement pour éviter que l'île ne sombre trop vite. Une fois les trésors récupérés, vous devez vous rendre à l'héliport pour vous échapper et gagner !

2-4 10+ 30'



Désert Interdit

Dans ce jeu coopératif, accordez-vous avec vos coéquipiers pour faire les meilleurs choix, tirer parti des capacités de chacun et échapper à une tempête de sable. Arriverez-vous à décoller dans la machine volante ou périrez-vous ensablés ?

2-5 10+ 45'

Le Ciel Interdit

Après avoir quitté le désert brûlant, c'est une mission sous haute tension qui vous attend ! Travaillez en équipe pour explorer une plate-forme flottant au milieu d'un orage violent. Ce défi est un numéro d'équilibriste qui mettra à l'épreuve la coopération et le sang-froid de votre équipe. Seule issue possible : connecter un circuit de câbles pour faire décoller une fusée avant d'être électrocutés ou projetés dans le vide !

Si vous parvenez à alimenter la fusée, elle vous gratifiera d'un grondement de moteur !

2-5 10+ 30'



Retrouvez
la version
junior
de Catan
page 8

Catan

25 ans d'exploration et de colonisation !

Depuis un quart de siècle, **Catan** propose aux joueurs de découvrir et d'exploiter une île désormais mythique. Jeu de ressources et de gestion familial, il a conquis un public toujours plus fan et fait jouer des centaines de millions d'heures.

Une édition spéciale fête cet anniversaire. Elle contient le jeu de base, l'extension Marins de Catan ainsi que deux scénarios.

Lancez-vous à la conquête d'une île vierge, remplie de ressources et de promesses. Saurez-vous construire vos villes et colonies plus vite que vos adversaires ? **Catan**, ce sont plusieurs millions d'exemplaires vendus à travers le monde et le porte-étendard d'une nouvelle manière de jouer.

C'est le jeu qui a fait découvrir au monde tout ce qui fait le sel des jeux à l'allemande : une mécanique fluide et bien pensée, des règles simples, des parties courtes pour un jeu de stratégie et la non-élimination des joueurs en cours de partie.

Extensions
disponibles

3-4 10+ 60'



Unlock!

Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. **Unlock!** vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table.

Prenez connaissance du contexte du scénario et commencez votre aventure dans une pièce (une carte de lieu qui indique divers numéros). Fouillez-la pour trouver des indices ! Des énigmes visuelles ou audio ralentissent votre progression... Coopérez pour avancer et terminer dans les temps !

L'application gratuite **Unlock!**, compatible avec les téléphones et tablettes Android et iOS, est nécessaire pour jouer. Elle permet d'obtenir des indices, de repérer des objets cachés et d'entrer les codes découverts. Elle contribue à l'ambiance avec ses musiques dédiées, ses énigmes audios, ses pénalités et son compte à rebours fatal !

Chaque boîte **Unlock!** est indépendante. Venez à bout des énigmes et découvrez les secrets de ces nouveaux scénarios !

 2-6  10+  1-2h



Star Wars™ Escape Game : Un Jeu Unlock!

Retrouvez les sensations des Escape Games, les salles thématiques dont vous devez vous échapper en moins d'une heure, dans la galaxie de *Star Wars*™ ! Voici trois nouvelles aventures passionnantes où vous incarnez des Rebelles qui fuient la planète Hoth, des contrebandiers qui doivent s'échapper d'un Star Destroyer ou des agents impériaux qui explorent l'ancienne Lune de Jedha, en quête de cristaux Kyber.

Observez les cartes illustrées, trouvez-y des indices et résolvez des énigmes incroyables. Coopérez et... Que la Force soit avec vous !





Còatl

L'élection au titre de grand prêtre aztèque est imminente. Saurez-vous réaliser les plus belles sculptures de serpents à plumes (appelés Còatl) pour vous démarquer et ainsi accéder au titre tant convoité ? Dans **Còatl**, les joueurs construisent les plus beaux et précieux serpents à plumes qui soient. Ces reptiles sont constitués de parties en plastique épais et coloré. Lorsqu'un joueur complète son troisième Còatl, les joueurs reçoivent des points pour la réalisation d'objectifs. Celui qui en a cumulé le plus est déclaré grand prêtre aztèque !

1-4 joueurs 10+ ans 60'

Dice Forge

Les Dieux offrent une place à leurs côtés à celui qui triomphera de ses concurrents. Votre courage et votre astuce seront vos meilleurs alliés. Grâce aux dés offerts par les Dieux, récoltez les ressources qui vous assureront la victoire ! Personnalisez et améliorez vos dés pour récolter les ressources dont vous avez besoin, augmenter votre gloire et gagner des récompenses.

Dice Forge est un jeu aussi exceptionnel qu'original, grâce à ses règles simples, à l'évolution continue du dé selon la stratégie du joueur et à sa grande rejouabilité !

2-4 joueurs 10+ ans 40'



Extension disponible



Solenia

Le cycle du jour et de la nuit s'est figé sur la minuscule planète Solenia, plongeant son hémisphère nord dans l'obscurité et son hémisphère sud dans une clarté ininterrompue. Votre mission est de livrer aux habitants de la planète les ressources qui leur font défaut. Soyez le plus efficace et prenez de vitesse vos concurrents afin de posséder le plus d'étoiles en or lorsque la partie prendra fin !

1-4 joueurs 10+ ans 45'

Demeter

Poursuivez l'aventure de *Ganymède*, dans ce jeu à part entière de « flip-and-write ». Vous y incarnez un scientifique qui se dirige vers Demeter 1 et Demeter 2, dont la similarité avec la Terre est estimée à 0,98 ! Des dinosaures ont été repérés sur la première lune : il est temps de l'explorer et d'en découvrir les secrets ! Faites progresser la science en 12 tours. Révélez les cartes d'un des paquets, appliquez-en les capacités, cherchez les meilleures combinaisons possibles, recrutez d'autres scientifiques, observez la faune...

Dans **Demeter**, les choix sont comme l'espace : infinis !



1+ 14+ 20'



Ganymede

Ganymède est un jeu de cartes dans lequel les joueurs dirigent une Corporation spécialisée dans le transport de Colons de la Terre vers Ganymède, où se trouve la base de lancement de Vaisseaux destinés à coloniser des planètes lointaines de la galaxie.

Chaque type de colon a sa spécialité et son utilité dans la conquête spatiale.

Au fil des vaisseaux qui parviennent sur Ganymède, les joueurs engrangent des points de victoire.

Extension disponible

2-4 14+ 20-40'





Shining

Shining est un jeu de survie au suspense intense. Les joueurs y incarnent les gardiens de l'hôtel qui chaque mois en arpentent les couloirs et les pièces. Ils doivent réunir suffisamment de volonté pour résister à son influence corruptrice. Ceux qui échouent sont temporairement possédés et attaquent, parfois jusqu'à ce que mort s'ensuive, les autres joueurs. Vous gagnez collectivement si vous survivez tous jusqu'à la fin du quatrième mois.

Plusieurs modes permettent de s'emparer du jeu, de ses règles, puis de se confronter au défi du Corrompu... Une difficulté à pâlir de terreur.



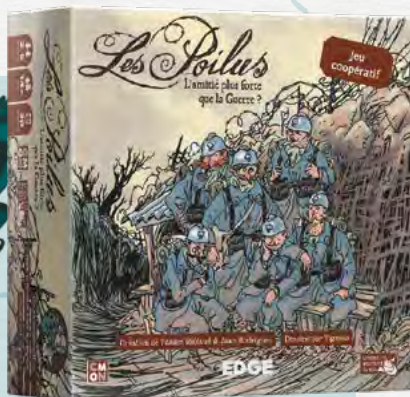
Not Alone

25^e siècle, vous vous posez sur Artémia, une planète mystérieuse...
Mais vous n'êtes pas seuls.

Not Alone est un jeu asymétrique opposant un joueur (la Créature) aux autres joueurs (les Naufragés). La Créature a pour objectif de dévorer les Naufragés ; elle est aidée par la planète elle-même... Tension, rebondissements et stratégie sont au rendez-vous des parties de **Not Alone** !



Extensions disponibles



Les poilus

C'est au cœur de la Première Guerre Mondiale que nous transporte ce jeu formidable, **Les Poilus**.

Il s'agit d'un jeu coopératif, autour d'un groupe d'amis enrôlés qui se sont jurés de revenir ensemble du front. Durant les 10 scénarios qui composent la campagne, les objectifs peuvent varier, mais le but est le même : survivre aux tranchées.



À deux

Santorini

Santorini est un jeu qui allie simplicité et profondeur. Votre objectif, c'est de placer l'un de vos deux ouvriers au sommet d'un bâtiment de trois étages. À chaque tour, vous devez en déplacer un et construire sur l'une des cases adjacentes un élément d'immeuble. Regardez une ville s'élever rapidement sur le plateau, à l'image de l'île de Santorin !



2



8+



20'



Extension
disponible





Abalone

Jeu de capture et d'affrontement au succès planétaire, **Abalone** est un grand classique du jeu abstrait pour deux, **Abalone** vous invite à tenter d'éjecter d'un plateau hexagonal six billes de votre adversaire en les poussant avec les vôtres.



Pop It !

Un jeu infini !

Pop It! c'est à la fois un jeu de logique pour deux, un excellent anti-stress et un jouet ! Le but du jeu est simplissime : évitez d'être le dernier à presser un des boutons. Il occupera vos mains durant des heures, comme si vous aviez du papier-bulles à exploser à l'infini !

Pop It! vient en présentoir avec un choix de 3 couleurs.

Le disque en silicone se nettoie facilement à l'eau chaude et au savon.



Catan Duel

Plongez à deux au cœur de **Catan** avec **Duel**. Vous commencez avec une petite principauté de quelques cartes. Au hasard des dés, les terrains vous livrent des ressources, que vous devez utiliser judicieusement pour placer de nouvelles cartes. De la stratégie et un soupçon de chance feront la différence entre victoire et défaite !

2 10+ 30-60'



Pirates under Fire

Pirates under Fire est un jeu de pose de tuiles original, tactique et rythmé pour 2 joueurs, d'une durée de 30 minutes. Chaque joueur incarne un pirate à la tête d'une flotte de bateaux (numérotés de 1 à 9, chacun avec une capacité spéciale). Le but du jeu est de déployer ses bateaux de façon à former des combinaisons tout en réalisant des effets.

Un dilemme permanent : organisez votre flotte de pirates pour marquer des points ou utilisez les effets de vos bateaux pour freiner votre adversaire !

2 10+ 30'





Mr Jack

Un joueur incarne l'inspecteur lancé à la poursuite de Jack l'Éventreur tandis que son adversaire joue le criminel en fuite. Le quartier de Whitechapel sera-t-il le théâtre de l'arrestation ou de l'évasion du terrible tueur ?

La version **New York** est un jeu complet, à part entière, avec de nouveaux rôles, pouvoirs et un plateau inédit !

2 joueurs 14+ 15'

Mister Jack Pocket

Découvrez la version poche de **Mr Jack**, le jeu d'enquête préféré des fins stratèges ! Comme dans la version plateau, un joueur incarne l'inspecteur qui tente de démasquer Jack l'éventreur alors que son adversaire joue le rôle du criminel en fuite.

2 joueurs 14+ 15'



Royauté vs Religion : Révolution

Royauté vs Religion : Révolution est un jeu abstrait de placement pour 2 joueurs où toutes les informations sont visibles. Chacun des deux joueurs incarne le leader de la Royauté ou celui de la Religion et devra gagner le plus d'influence grâce à des personnages. Ils placeront ceux-ci sur un plateau représentant le Royaume. La personne qui aura le plus d'alliés en jeu lorsque le plateau sera intégralement rempli, remportera la partie. Toutes les informations sont visibles. Pourrez-vous surpasser la stratégie de votre adversaire et contrôler plus de la moitié du royaume ?

2 joueurs 14+ 30'



Ankh'or

Un jeu tactique de connexion et de gestion ! Choisissez judicieusement vos ressources et achetez des tuiles sur un marché aux prix mouvants. Assemblez au mieux ces tuiles pour construire l'empire commercial le plus puissant d'ancienne Égypte !

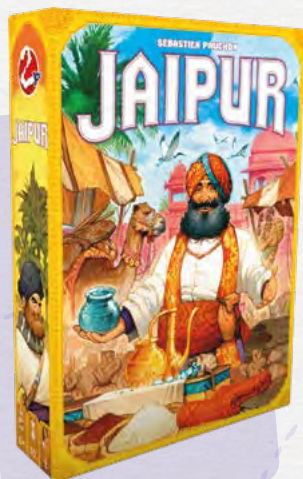
2-4 10+ 30'

Tea for Two

C'est l'heure du thé ! Rejoignez Alice et la Dame de Coeur dans ce jeu de cartes, qui mêle les règles simples de la Bataille à des mécanismes tactiques de deckbuilding ! Les joueurs doivent alors figurer la construction de leurs decks, activer leurs pouvoirs au bon moment et accumuler des points de victoire en atteignant des objectifs qui changent à chaque partie et dont ils peuvent décider de leur déclenchement via leurs achats. Des règles simples pour un jeu extrêmement riche et tactique, dans le merveilleux Pays d'Alice !



2 10+ 10'



Jaipur

Vous espérez devenir le marchand attitré du Maharaja en étant à la fin de chaque semaine plus riche que votre concurrent. Pour ce faire, récoltez et troquez des marchandises au marché, puis vendez-les pour amasser des roupies. À la fin de chaque manche, le marchand le plus riche gagne la partie.

2 10+ 30'





7 Wonders Duel

Que vous choisissiez la victoire militaire ou scientifique, vous aurez trois âges pour bâtir votre civilisation ! Placez vos cartes de ressources et observez à la loupe le jeu de votre adversaire. 7 Wonders pour deux joueurs !

Grâce à l'extension Panthéon, attirez-vous les faveurs des dieux grâce à vos offrandes ou mieux, déchaînez leurs foudres sur la cité adverse.

.....

 2  10+  30'



Experts

Marvel Champions

Relevez le défi !

Marvel Champions est un Jeu de Cartes Évolutif coopératif dans lequel vous incarnerez les héros les plus célèbres ! Avec cette boîte de base, un à quatre joueurs vont combiner leurs efforts pour contrecarrer les terribles manigances de trois super-vilains différents. Découvrez des pouvoirs extraordinaires, affrontez les forces du mal et vivez l'Univers Marvel comme jamais auparavant.

De nouveaux héros, méchants, défis et aventures inédites paraîtront à un rythme régulier dans de futures extensions pour ce Jeu de Cartes Évolutif !

1-4 joueurs 14+ ans 45-90'



Extensions disponibles





Extensions
disponibles

Key Forge

Entrez dans un monde où tout est possible !

Dans **Key Forge** chaque deck est unique.

Deux joueurs s'affrontent pour être le premier à forger les clés qui ouvriront les caveaux secrets du Creuset, ce monde artificiel construit à partir d'éléments issus d'innombrables planètes et civilisations.

L'incroyable éventail de créatures, d'artéfacts et de capacités garantit des batailles palpitantes et elles aussi uniques. Les combinaisons possibles sont innombrables. La simplicité des règles et leur profondeur tactique sont la garantie de parties rythmées, surprenantes et rapides !

De nouvelles cartes apparaissent à chaque extension, pour des combos incroyables ! Et de nouvelles Maisons sont introduites dès le set **Collisions des Mondes** !



Protégez vos jeux avec du **GAMEGENIC**,
si vous ne le faites pas pour vous, faites-le pour eux !

Voici une gamme d'accessoires dédiés à la
protection de vos cartes, du protège-carte
à la deck box, pensés et conçus pour le
transport et le stockage de vos decks...
Et de tous les jetons, pions et Clefs !





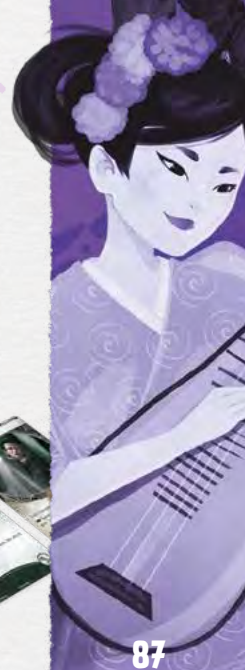
Extensions disponibles

Horreur à Arkham : le jeu de cartes

Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes est un jeu coopératif pour un ou deux joueurs (jusqu'à quatre avec un deuxième exemplaire de cette boîte de base). Chacun d'eux incarne un investigateur qui tente d'élucider des mystères surnaturels au cours d'une campagne haletante. Chaque partie met en scène un de ses chapitres où chaque décision a des implications profondes et des conséquences insoupçonnées pour la suite.

Le jeu s'étoffe grâce à de nombreuses extensions, sous forme de cycles, pour pénétrer davantage dans les arcanes du mythe de Cthulhu au travers de campagnes inoubliables !

1-2 14+ 60'





Conspiracy

Retrouvez l'univers d'*Abyss* dans *La p'tite ludothèque* ! Intrigues et corruption rythment toujours la vie des profondeurs. À l'Assemblée Océanique du Sénat, vous êtes au cœur de cette lutte de pouvoir permanente et vos adversaires manigencent sans relâche pour gagner de l'influence. Parviendrez-vous à asseoir votre pouvoir et régner en maître sur l'Assemblée Océanique du Sénat ?

Conspiracy est un jeu indépendant dans l'univers d'*Abyss*.

Les règles sont assimilées en cinq minutes, pour des parties trépidantes, rythmées selon vos choix... Et ceux de vos adversaires !



2-4 8+ 30'



Abyss

Les peuples sous-marins règnent sur les Océans. Bientôt, le trône sera libre. Pour y accéder, fédérez les représentants des alliés, recrutez des seigneurs et contrôlez les territoires. Un jeu de développement, de collecte et de combinaisons de cartes : un cocktail ludique explosif !

2-4 14+ 45'

Extensions
disponibles



Res Arcana

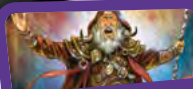
Embrassez la toute-puissance !

Incarnez un mage en quête du pouvoir ultime ! **Res Arcana** est un jeu de cartes qui entraîne les joueurs dans un univers de Fantasy flamboyant, à travers des mécaniques de combinaisons, de gestion de ressources et d'achats... et les illustrations sublimes de Julien Delval.

Chaque joueur choisit un mage parmi les 8 disponibles et tente de construire le laboratoire le plus performant ! Tous les éléments du jeu sont intimement liés au thème. Par exemple, la Nécromancienne collecte des essences de Mort et peut les convertir. Cette logique s'applique à tous les éléments du jeu. Les mages représentent chacun une école de magie. À eux de prouver que leur science arcanique est plus puissante et plus efficace que celle de ses rivaux et qu'il mérite le titre de roi des Arcanes.

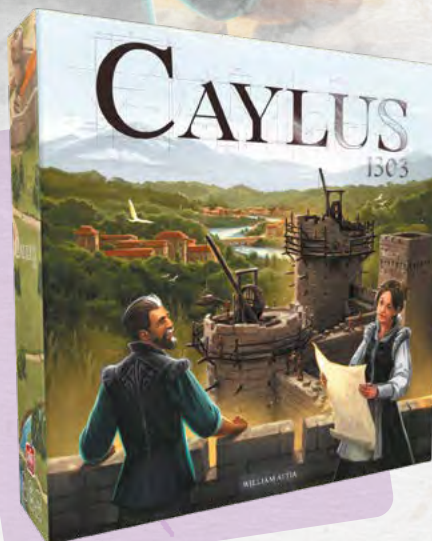


2-4 12+ 60'



Extension disponible





Caylus 1303

« Bienvenue à Caylus, Maîtres bâtisseurs ! Construisez de nombreux bâtiments sur cette route ! Faites-y travailler vos ouvriers, sous l'œil affûté du prévôt. Créez les ressources nécessaires et contribuez à ériger le plus grand des châteaux pour obtenir les faveurs du Roi et un maximum de Prestige. »

Caylus, le jeu mythique, est de retour ! **Caylus 1303** est la nouvelle version de *Caylus*, sorti en 2005 et récompensé à de multiples reprises. Remis au goût du jour par l'équipe créative d'origine, **Caylus 1303** est plus nerveux et accroît l'interaction entre les joueurs. Les parties de **Caylus 1303** sont rapides, fluides et combinent des règles simples avec des mécanismes profonds.

.....

 2-5  12+  1-2h





Small World of Warcraft

Découvrez une édition exceptionnelle de **Small World** ! Elle est entièrement créée autour du monde incroyable de *World of Warcraft*, l'un des jeux vidéo les plus populaires au monde.

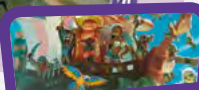
Choisissez votre peuple parmi ceux de l'Alliance et de la Horde et affrontez vos adversaires pour la conquête des îles d'Azeroth. Dynamique, fun, stratégique, **Small World of Warcraft** propose un matériel riche avec de superbes illustrations. Vos sens de la tactique et de la diplomatie vont être mis à l'épreuve !

2-5 joueurs 8+ ans 30-75'

Smallworld

Nains, mages, amazones, géants, orcs et humains luttent pour conquérir et dominer les régions d'un monde fantastique et fantasque. Une gamme étendue vous permettra de lutter avec d'autres peuples, dans les profondeurs, avec la royauté, un plateau pour jouer à six et tant de choses encore !

2-5 joueurs 8+ ans 40-80'



Extensions
disponibles



Smallworld - Underground

Smallworld Underground est un jeu complet se déroulant dans le même univers fantastique et décalé que *Small World*, mais sous terre, où les empires se font et se défont au fil de conquêtes épiques. Le jeu peut même être combiné avec les éléments de *Smallworld* pour une expérience encore plus intense, et ravira les joueurs plus expérimentés.





Berlin 1936

Berlin, 1936, le château de Charlottenbourg est en pleine rénovation. Les travaux mettent à jour une galerie secrète menant à un tombeau égyptien ! Un ouvrier meurt pendant l'opération et un agent du Führer est retrouvé mort. La Gestapo veut des réponses rapides ou embarquera tout le monde !

Berlin signe le grand retour des **Soirées Enquêtes**. C'est la première d'une tétralogie « *Dossiers 1936* ». Chaque soirée sera indépendante et jouable dans n'importe quel ordre. Toutefois, leurs intrigues seront reliées par un fil rouge, une sombre affaire dissimulée sous les crimes commis.

Berlin 1936 est une Murder pour 5 à 6 joueurs, dont l'organisateur.

.....

5-6 14+ 2h

Murder & Friends – Surprises et Mystères

Vivez des soirées inoubliables !

Incarnez des personnages variés dans des histoires incroyables, où l'immersion et le plaisir sont la norme. Des règles simples accompagnent les scénarios, le déroulement de la soirée et les interactions qui font de ces meurtres party des bijoux.

Trahisons et révolution lors du réveillon « *Viva El Presidente !* ».
Que vous soyez ministre ou dictateur, prenez garde !

Archéologues, vous avez éveillé un mal ancien dans « *La Pyramide Maudite* ». Coopérez pour sortir en vie de l'édifice antique... Même si trois d'entre vous devront mourir.



.....

8-11 14+ 2-3h

Sherlock Holmes Détective Conseil : Les Francs-tireurs de Baker Street

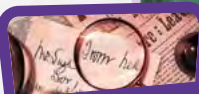
Sherlock Holmes : Détective Conseil est un jeu coopératif dans lequel vous enquêtez avec vos partenaires sur des affaires dont vous a chargé le fameux détective. Armé du *Times*, d'un plan de Londres, d'un annuaire et de votre logique, parcourez les rues en tentant de résoudre les crimes les plus odieux. Marchez dans les pas du plus illustre des détectives : Sherlock Holmes !

Dans **Les francs-tireurs de Baker Street**, vous êtes l'armée de l'ombre de Sherlock Holmes. Gamins errants dans les rues de Londres, dotés d'une connaissance parfaite des bas-quartiers et de leurs secrets, il fait parfois appel à vos services pour le seconder.

Sherlock Holmes vous laisse résoudre ces 10 affaires seuls, les estimant légèrement plus simples et rapides. À vous de prouver que le maître détective de Baker Street a raison de vous faire confiance !

Ce jeu complet et indépendant contient 10 affaires inédites, généralement plus courtes que celles des autres boîtes *Sherlock Holmes : Détective Conseil*.

1-6 14+ 90'



Autres titres
disponibles

Watson & Holmes

Suivez la piste de votre enquête et soyez le premier à résoudre l'enquête ! Veillez à ne pas laisser d'autres détectives exploiter vos preuves et vous bloquer dans votre investigation... Et ne leur épargnez aucune de ces bassesses pour assurer votre victoire ! **Watson & Holmes** contient 13 enquêtes pour rivaliser d'esprit de déduction et de fourberie.

2-7 12+ 45-75'





Extensions
disponibles

T.I.M.E Stories Cycle Blanc

Dans ce jeu coopératif, votre équipe doit sauver la trame temporelle des intrusions et paradoxes causés par des voyageurs imprudents ou mal intentionnés. Une expérience de jeu unique, une immersion totale. Un système de sauvegarde qui vous permet de jouer en autant de sessions que nécessaire.

Pour commencer, le Cycle Blanc pose les fondations d'une histoire exceptionnelle ! Le dernier scénario de ce cycle, **Madame**, bouleverse l'Agence ! **Madame** est un scénario extrêmement original, mais qui va proposer de bousculer les Unités Temporelles et la manière de jouer.



2-4



12+



90' par session



T.I.M.E Stories Cycle Bleu

Rejoignez la Revolution TIME Stories !

Le Cycle Blanc s'achève après 9 histoires incroyables, ponctuées de révélations sur l'Agence et ses ennemis. Il est temps de plonger plus avant dans l'aventure, grâce au Cycle Bleu !

T.I.M.E Stories change de format, chaque scénario est un jeu à part entière, indépendant mais inscrit dans un récit global. La jonction entre les deux Cycles est un roman à elle seule : **Le Dossier Heiden**, aux éditions Bragelonne !

De nouveaux personnages y font leur apparition, ainsi que l'Azrak, une substance qui permet des séjours temporels prolongés et préserve la santé des réceptacles.



Chaque scénario peut être joué indépendamment. **Hadal Project**, envoie les agents dans une base sous-marine, située au fin fond de l'Océan Atlantique, en l'an 2099. L'étrange découverte qui y a été faite pourrait décider de l'avenir de l'Humanité.



Songe d'une nuit d'été entraîne les agents dans un monde onirique, où tout est apparence. Les joueurs devront démêler le vrai du faux dans cette aventure construite comme un grand jeu de miroirs.

Grâce à **Experience**, plongez dans **T.I.M.E Stories : Revolution**.

Cette extension optionnelle lie tous les événements du Cycle Bleu pour former une véritable campagne. Découvrez ce qui se passe entre les missions de **TIME Stories : Revolution**, faites évoluer vos agents, influez sur les événements à venir et percez les secrets de l'univers **T.I.M.E Stories** !

Cette boîte ne peut être jouée seule. Il est indispensable de posséder au moins une mission **TIME Stories : Revolution** pour l'utiliser. Toutes les missions peuvent être jouées sans **Experience**.

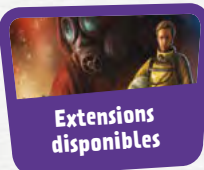




Pandemic

Vous faites partie d'une équipe d'élite combattant des maladies mortelles. Coopérez et tirez profit de vos forces individuelles afin de contenir les maladies avant qu'elles n'affligent le monde entier. Utilisez à bon escient les compétences de votre personnage, décidez quelles régions sauver et anticipez les éclosions de pandémies... car le temps et le plateau jouent contre vous !

2-4 joueurs 14+ ans 45'



Pandemic – Intervention d'Urgence

Pandemic : Intervention d'Urgence inaugure une nouvelle ère dans la gamme *Pandemic*, qui s'enrichit de nouvelles mécaniques de jeu pour une expérience ludique inédite ! Ce jeu coopératif en temps réel, avec des lancers de dés, exige une coordination et une entente parfaites pour venir à bout des défis qui apparaissent sans cesse.

2-4 joueurs 8+ ans 20'



Pandemic Zone Rouge : Amérique du Nord

Enrayez l'épidémie en 30 minutes !

Plus rapide, plus nerveuse, cette version de *Pandemic* se prépare et se joue en trente minutes seulement. La sensation de danger est immédiate, immersive. Le sort d'un des plus grands pays du monde se joue sur une succession de décisions... Choisissez la meilleure stratégie, aussi vite que possible !

2-4 joueurs 8+ ans 30'

Pandemic Cthulhu

Les Grands Anciens menacent l'humanité. Des cultistes fous leur ouvrent des portails à Innsmouth, Arkham, Kingsport et Dunwich. Seuls des investigateurs chevronnés, armés de leur savoir et de leur courage, peuvent leur faire barrage... et empêcher la fin du monde !

2-4 14+ 40'



Pandemic Legacy

Pandemic Legacy Saison 1 et **Saison 2** sont des jeux complets et indépendants.

Le monde est au seuil de la catastrophe.

Dans **Pandemic Legacy**, votre équipe d'élite doit repousser quatre maladies mortelles pendant une année complète. Chaque saison et chaque mois amèneront leur lot de surprises et vos actions auront un impact sur les parties suivantes. Quelles villes tomberont ? Parviendrez-vous à empêcher les maladies de décimer l'humanité ? Le destin de l'humanité est entre vos mains !



Pandemic Legacy Saison 0 vous plonge dans l'année 1962. La guerre froide atteint son paroxysme. Les Soviétiques développent une nouvelle arme : un pathogène inconnu qui pourrait faire de nombreuses victimes.

Vous êtes entrés à la CIA pour anéantir de telles menaces. Le destin du monde est entre vos mains et le temps presse...

Grâce à ce jeu coopératif, 2 à 4 joueurs participeront à une campagne de 12 mois. Leurs réussites et leurs échecs auront un impact sur vos futures missions. Appliquez les règles et consignes fournies et nous sommes certains que votre mission sera un succès.

2-4 14+ 60'





Last Bastion

Une poignée de héros vient de dérober les puissantes reliques de la Reine Funeste. Les récupérer est désormais son seul but. Retranchés dans le Bastion des Rois Anciens, les Hauts Mages tentent de les détruire, pendant que les héros défendent le lieu au péril de leur vie. Dans **Last Bastion**, les joueurs incarnent des héros qui vont devoir défendre le dernier bastion contre l'assaut des hordes du mal. À chaque tour, les hordes de monstre se pressent autour du fort, tandis que les héros rendent les coups.

3-5 joueurs 14+ ans 45'



Boss Monster

Qui c'est le Grand Méchant Boss de jeu vidéo ? C'est vous ! Dans ce jeu aux accents rétro, construisez un donjon mortel, écrasez les misérables héros qui osent s'y aventurer et devenez le Boss Ultime !

2-4 joueurs 14+ ans 30'



Gloomhaven

Gloomhaven est une véritable plongée scénaristique sans précédent. Ce *dungeon-crawler* propose 95 scénarios, plus de 1500 cartes, 17 classes de personnage, des choix multiples accompagnés d'un système évolutif, qui font de chaque campagne de **Gloomhaven** une expérience unique. La vie d'un mercenaire aux confins du monde civilisé n'a rien d'une sinécure. C'est au plus profond de cryptes oubliées ou d'impénétrables forêts que se trouvent la richesse et la gloire.

1-4 12+ 120-180'



Tainted Grail : la Chute d'Avalon

Les Héros sont tombés !

Avalon fait face à un péril mortel : la Mort Rouge, qui avait poussé ses habitants à s'y installer, est de retour. Les grands héros de la Table Ronde se mobilisent pour rejoindre Camelot et y trouver de l'aide. Mais ils ne reviendront pas... Ce sont à de simples paysans et reclus qu'échoit la mission. **Tainted Grail : la Chute d'Avalon** est un jeu narratif et immersif. Il propose une campagne incroyable, aux multiples embranchements, selon les choix des joueurs. Chaque campagne sera unique. Un système de statuts permet de suivre les effets des décisions, tout le long des deux cents pages d'histoire que propose ce jeu exceptionnel !

1-4 14+ 2-3h

Le Trône de Fer – le Jeu de Figurines

Le jeu des trônes est fait d'intrigues... Laissons parler l'acier !

De nombreux jeux ont pour thème les romans de Georges R.R. Martin. La plupart proposent de mener le Jeu des Trônes depuis les palais ou les banquets, là où se nouent (et se concluent) les intrigues.

Voici enfin le jeu de figurines qui vous donne l'occasion de plonger au cœur des batailles, aux côtés des soldats qui sont les pions des familles de Westeros.

Grâce à un système centré sur 5 actions, **Le Trône de Fer : le Jeu de Figurines** fournit les bases pour reproduire ou inventer des conflits armés de la saga. Le tout pour permettre à deux joueurs, ou plus, de s'essayer aux 5 modes de jeu possibles...

2 14+ 60'



Flanqué de géants nordiques, **le Peuple Libre** dispose de sa propre boîte de base pour *Le Trône de Fer : Le Jeu de Figurines* !

La Garde de Nuit débarque également sur les tables du jeu de figurines *Le Trône de Fer : Le Jeu de Figurines*. Nul autre qu'eux ont le courage nécessaire pour patrouiller au-delà du Mur et de faire face aux horreurs qui y « vivent ».

Enfin, les héritiers légitimes montent au front, grâce à la **boîte de base : Barathéon** !



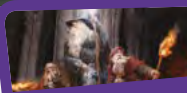
Extensions disponibles

Le Seigneur des Anneaux : Voyages en Terre du Milieu

Voyages en Terre du Milieu est un jeu coopératif d'aventures dans les Terres du Milieu ! Vous y endossez les rôles des personnages héroïques de l'œuvre de J.R.R. Tolkien, pour voyager et combattre d'infâmes créatures. Prenez des décisions courageuses et opposez-vous à la présence maléfique qui menace le pays tout entier. Avec une campagne passionnante proposant de nombreux embranchements narratifs et un système de génération aléatoire du plateau de jeu, **Voyages en Terre du Milieu** se renouvelle sans cesse, vous proposant une très grande rejouabilité.

Ce jeu nécessite l'utilisation d'une application numérique gratuite.

1-5 14+ 60'



Extensions
disponibles



Extensions
disponibles

Blood rage

Les joueurs prennent le contrôle de clans Vikings en quête de gloire avant que le monde ne touche à sa fin ! Les Vikings vont devoir faire ce qu'ils font le mieux : envahir et piller, tuer et périr dans des batailles épiques, qui vous ouvriront les portes du Valhalla.

Faites votre choix dans ce jeu de conquête et de draft : lancez-vous dans le sac de provinces, recrutez des créatures mythiques, lancez les membres de votre clan dans des conflits désespérés pour obtenir des points de victoire... Plusieurs extensions amplifient ce conflit magistral !

2-4 14+ 60-90'



Nouvelle
édition !

Zombicide

Massacrez du zombi à la chaîne !

Coopérez face à des hordes de morts-vivants, jouées par le jeu, tandis que vous incarnez des survivants dotés de compétences spéciales. Les dalles modulaires du plateau de jeu permettent de jouer les dix scénarios proposés dans la boîte. Il est aussi possible de créer les siens !

Cette nouvelle édition de **Zombicide** promet des heures de carnages et d'épreuves à surmonter !

1-6 14+ 60'

Lancez-vous dans un *Zombicide* de grande ampleur, mais dans les étoiles ! Enfin, sur un caillou baptisé PK-L7. Réunissez les mastodontes en armure assistée, les intellos de la base et apprenez à coopérer pour survivre. À l'intérieur, vous serez vite débordés.

Dehors, le manque d'oxygène est une contrainte... mortelle.

Zombicide : Invader vous immerge dans une nouvelle aventure, avec un environnement dynamique inédit, des règles spécifiques à ces adversaires inconnus et beaucoup, beaucoup, beaucoup de tripes extraterrestres !



Extensions
disponibles





Black Plague, c'est aussi du zombie. Mais avec du seigneur nécromancien, des elfes, des nains, des épées et des haches. Cryptes, goules, lichs, tous les ingrédients sont réunis pour menacer le royaume !



Extensions disponibles



Tandis que des héros luttent dans les villes, les campagnes de **Zombicide Black Plague : Green Horde** sont épargnées. Mais la peste nécromantique a traversé la frontière des races. Les tribus orques ont été touchées. Si leur faim a changé de nature, leurs méthodes restent les mêmes : tout envahir, tout détruire ! Ce jeu et sa campagne sont compatibles avec toutes les extensions et le jeu de base *Zombicide Black Plague*.



Imaginarium

Soyez les bienvenus dans l'usine à rêve ! Comme c'est votre premier jour ici, la présentation sera rapide.

Vous trouverez ici toutes les machines disponibles, avec leurs coûts en ressources et leurs capacités. Libre à vous de les démanteler, de les fabriquer, d'en réparer certaines, d'en combiner d'autres ! L'important est de produire du Charbonium et des ressources.

Choisissez bien vos actions : sur la roue d'ordres, les aiguilles sont fixes. Chaque action en entraîne une autre. Gestion de ressources, combinaisons, planification, **Imaginarium** propose des mécaniques fines et complètes, qu'un design novateur sert magistralement. Tous les joueurs doivent mettre les pieds dans cette usine !

2-5 14+ 90'



Imaginarium - Chimera

Les bricoleurs ont décidé de construire leurs propres songes ! Pour cela, il y a une extension, **Chimera**, qui contient des fragments de rêves, des actions, des machines, des assistants et de nouveaux projets. Un mode de jeu par équipes, jusqu'à 6 joueurs, leur permet de partager ressources et séquences oniriques. Communiquez, combinez, rêvez !



Fallout : le jeu de plateau

La Grande Guerre de 2077 est maintenant un lointain passé. Elle a laissé derrière elle des plaines et des villes dévastées, radioactives, où la vie s'est adaptée pour survivre.

Les humains y errent parmi les créatures mutantes et les pillards. Vous êtes maintenant parmi eux. Ce monde cache encore de nombreuses aventures pour les voyageurs courageux. Et votre périple ne fait que commencer... Car la guerre... La guerre ne meurt jamais.

1-4 14+ 2-3h



Fallout Shelter : le jeu de plateau

Bonheur et radiations !

La guerre nucléaire a ravagé la surface, heureusement Vault-Tec a conçu des Abris pour sauver (une petite fraction) de l'Humanité. Le Superviseur de votre Abri est mort, il est temps d'en choisir un nouveau... Et c'est là que vous, officier, entrez en jeu !

De 2 à 4 joueurs vont se disputer la faveur des résidents en s'assurant de leur bonheur et de la natalité, tout en utilisant judicieusement les ressources disponibles. Tiré du jeu vidéo de Bethesda Softworks, **Fallout Shelter** est un jeu de gestion et de placement.

2-4 14+ 60-90'

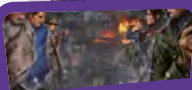




Dead of winter

Dans l'hiver d'un monde apocalyptique, l'humanité lutte pour survivre. En plus des menaces extérieures, les tensions internes pourraient bien détruire la colonie ! Parviendrez-vous à déjouer les morts ET les vivants afin de remporter la partie ?

La nuit la plus longue est un jeu à part entière qui peut se greffer au jeu Dead of Winter. Il introduit des améliorations et des nouveautés, pour faire de **Dead of Winter** une expérience plus terrifiante ! Survivre à l'hiver arctique, aux morts-vivants, c'était déjà un défi en soi. Dorénavant, les colonies se font également la guerre ! Un seul camp l'emportera : leurs objectifs sont communs ! De nouvelles règles, des modules et une saveur inédite... **Colonies en guerre** vous propose tout cela, en plus de pouvoir jouer jusqu'à 11 !



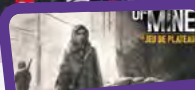
Extensions
disponibles

2-5 14+ 90'

This War of Mine

Avec vos amis, aménagez votre refuge, fabriquez les outils nécessaires à votre survie et à votre défense, explorez les ruines de la ville et risquez votre vie pour collecter des ressources dans This War of Mine : le Jeu de Plateau ! Interagissez avec tous les membres de votre groupe, parcourez le journal des rescapés, vivez chaque heure de la journée entourés de périls.

Survivre à la guerre, est-ce une victoire ? Tout dépend de ce que vous devenez...



Extensions
disponibles

1-6 18+ 45-120'



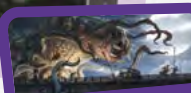
Horreur à Arkham 3^e édition

Nous sommes dans les années vingt, dans le Massachusetts. Mais pas les années vingt telles que nous les connaissons. Dans cette réalité, des complots indicibles naissent dans l'ombre, fomentés par des adeptes fous à lier. Des créatures de cauchemar rôdent à la frontière de la réalité, cherchant inlassablement une porte d'entrée vers notre univers.

Mais des Investigateurs de l'étrange se dressent face aux abominations, au péril de leur vie et de leur équilibre mental. Voici la troisième édition de ce jeu coopératif qui mêle horreur et enquête, dans l'univers imaginé par H.P. Lovecraft.



1-6 14+ 2-3h



Extensions disponibles



Horreur à Arkham : Dernière Heure

Vous êtes arrivés trop tard pour suspendre l'ignoble rituel ; un monstrueux Grand Ancien venu d'une autre dimension a commencé à lacérer la réalité.

Réunissez vos amis pour un ultime baroud d'honneur dans Horreur à Arkham : **Dernière Heure**, un jeu de plateau coopératif au rythme effréné. Une marée interminable de monstres déferle sur le campus de l'Université Miskatonic et vous devez absolument l'endiguer... tout en cherchant les composantes du rituel dont vous avez besoin pour mettre un terme à cette folie.

1-4 14+ 30-60'



Les Demeures de l'Épouvante 2nd édition

Les Demeures de l'Épouvante est un jeu de plateau coopératif d'horreur et d'enquête pour un à cinq joueurs. Ils y incarnent des investigateurs qui s'aventurent dans les salles sombres des demeures hantées d'Arkham et autres endroits sinistres pour y découvrir d'étranges secrets, élucider des énigmes surnoises et affronter des dangers surnaturels.

Des campagnes vous entraîneront au travers du mythe et de ses horreurs, au plus près de la folie...



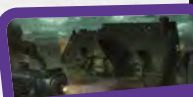
1-5



14+



2-3h



Extensions
disponibles





Cthulhu: Death May Die

Cthulhu: Death May Die est un jeu de plateau coopératif pour plonger dans le Mythe de Cthulhu ! Les Cultistes sont réunis pour invoquer un Grand Ancien, qui va dévorer le monde. Seuls des Investigateurs réunis à la hâte peuvent empêcher cette apocalypse en perturbant le rituel... Pour affaiblir le Grand Ancien et le tuer. Pour cela, réunissez vos amis, acceptez de plonger dans les scénarios dantesques, jonglez avec la santé mentale de votre personnage et souvenez-vous : même la Mort peut mourir !

L'extension de la Seconde Saison apporte son lot de nouveautés : Investigateurs, tuiles de lieux... Ainsi que les monstruosité qui en veulent à leur âme et à leur santé mentale.

1-5 14+ 90'

Extension
disponible





Black Angel

L'Humanité a rendu la Terre inhabitable. Les grandes Nations sont contraintes de construire le plus vaste vaisseau spatial jamais conçu : le Black Angel. Sa mission, transporter le patrimoine génétique de l'Humanité vers une nouvelle planète d'accueil.

Durant ce voyage long de milliers d'années, l'équipage robotique du Black Angel sera cogéré par plusieurs intelligences artificielles (IA)... Vous ! Tirez le meilleur parti des robots et des ressources que vous contrôlez, explorez l'Espace, fuyez les redoutables Ravageurs, etc. Une fois votre objectif atteint, l'IA qui aura obtenu le meilleur score aura le privilège de veiller au réveil de l'Humanité.

1-4 12+ 1-2h



Twilight Imperium 4^e édition

Twilight Imperium 4^e Édition, un jeu de conquête galactique dans lequel 3 à 6 joueurs endossent le rôle de l'une des 17 factions qui luttent pour dominer la galaxie à travers la puissance militaire, les manœuvres politiques et le marchandage économique.

Les joueurs gagneront des points de victoire en accomplissant des objectifs secrets à la fois publics et individuels, qui verront chacune de leurs factions manœuvrer des vaisseaux à travers une galaxie en pleine expansion. La première faction à atteindre ses objectifs remporte la partie, mais y parvenir est plus facile à dire qu'à faire.

3-6 14+ 4-8h



Bordure Extérieure

« Tu apprendras vite à m'apprécier. » - Jabba le Hutt

Tandis que l'Empire lutte avec l'Alliance Rebelle, le monde interlope est en effervescence. C'est l'heure des mercenaires, des contrebandiers et des malfrats !

Entrez dans la légende de la Bordure Extérieure.

Ce jeu est une course à la célébrité : le premier joueur à accumuler suffisamment de points de Gloire gagne. Choisissez votre personnage parmi des figures célèbres du crime, son vaisseau et sa cargaison ! **Bordure Extérieure** est un jeu d'interaction. Les joueurs échantent, s'associent, se trahissent à volonté, dans leur intérêt ou celui de la ou des Factions avec lesquelles ils traitent... ou qui les traquent.

1-4 14+ 2-3h



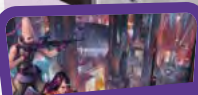


Star Wars™ : Assaut sur l'Empire

Un jeu d'aventures épiques dans l'univers de Star Wars™.

L'Armée Impériale, secondée par des chasseurs de primes, affronte d'audacieux héros Rebelles au cours d'une série de missions tactiques. Des personnages emblématiques peuvent renforcer les deux camps. Faites participer **R2D2 & C3PO**, **Han Solo** ou **Chewbacca** à vos missions de sabotage !

Des campagnes vous font visiter toute la Galaxie ! De Bespin à Lothal, en passant par Hoth, vous aurez de quoi utiliser tous ces personnages hauts en couleur !



Extensions disponibles

2-5 14+ 90'



© & ™ Lucasfilm Ltd.

Star Wars™ : Légion

Star Wars™ : Légion plonge les joueurs dans les plus grandes batailles galactiques ! Qu'ils décident de rejoindre l'Empire ou la Rébellion, ce jeu de figurines tactique leur propose des escarmouches épiques.

Doté d'un système de jeu qui allie simplicité et profondeur stratégique, **Star Wars™ : Légion** offre une maîtrise des unités et leurs actions. Des figures emblématiques de l'univers *Star Wars™*, comme Dark Vador, Luke Skywalker en prennent le commandement.

Une seconde boîte de base permet de (re)jouer les batailles les plus célèbres de la Guerre des Clones ! Ajoutez deux factions aux conflits qui ont lieu dans une lointaine galaxie !

Simple, efficace et complet, le jeu de figurines **Star Wars™ : Légion** est accessible aux joueurs aguerris comme aux débutants, grâce à des règles qui privilégient l'immersion et la stratégie.



Extensions disponibles



Extension
disponible

Star Wars™ : Rébellion

C'est une époque de guerre civile...

Les derniers vestiges de la Vieille République ont été balayés, et l'Empire a imposé le règne de la terreur sur la galaxie. Et pourtant, un nouvel espoir est né : l'Alliance Rebelle.

Star Wars™ : Rébellion permet de rejouer le conflit épique opposant l'Empire Galactique à l'Alliance Rebelle. Prenez le contrôle de l'Empire et employez votre puissance militaire pour écraser la base Rebelle, ou initiez une Rébellion de grande envergure rompue aux techniques de guérilla et de sabotage.



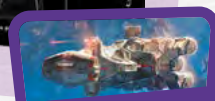
X-Wing 2^{de} édition

Nous sommes en pleine guerre civile. Contre toute attente, l'Alliance rebelle défie la tyrannie du maléfique Empire galactique.

X-Wing est un jeu de combat spatial épique. Les joueurs prennent le contrôle de chasseurs de l'Alliance rebelle ou de l'Empire galactique et disposent pour les équiper d'un large éventail de pilotes, d'armes spéciales et d'améliorations.

La gamme **X-Wing** est une mine pour collectionneurs et joueurs !

Chaque faction permet aux joueurs d'aligner ses vaisseaux emblématiques, du TIE de l'Inquisiteur au fameux Faucon Millenium !



Extensions
disponibles



© & ™ Lucasfilm Ltd.

Jeux de rôle

L'œil Noir

Un des ancêtres du jeu de rôle revient, plus beau et plus fort ! **L'œil Noir** est une vraie madeleine de Proust : il a été le premier jeu de très nombreux joueurs. Son système simple et efficace est rapide à prendre en main, tandis que son univers de fantasy riche, l'Aventure, a gagné en densité et en profondeur.

Incarnez le personnage que vous souhaitez, faites preuve de subtilité ou de bravoure pour défaire les adversaires hauts en couleur qui menacent l'équilibre du monde.

.....

2+ 12+ 2h+





Chroniques Oubliées

Les **Chroniques Oubliées** sont la porte d'entrée idéale pour découvrir le jeu de rôle !

Les joueurs y évoluent dans des univers de fantasy ou contemporains emblématiques, après s'être glissés dans la peau de personnages. Les **Chroniques Oubliées** proposent un système de jeu éprouvé et doté de nombreuses règles optionnelles.

Cette gamme complète vous offre de nombreuses opportunités d'aventures ! Des campagnes et des scénarios indépendants sont disponibles, dans des univers variés, pour y entraîner ses joueurs.



La boîte des **Chroniques Oubliées : Initiation au jeu d'aventure** contient tout le nécessaire pour vivre très rapidement des aventures avec vos amis ou votre famille : règles de jeu faciles d'accès et ponctuées de nombreux conseils, aventures prêtes-à-jouer, etc.

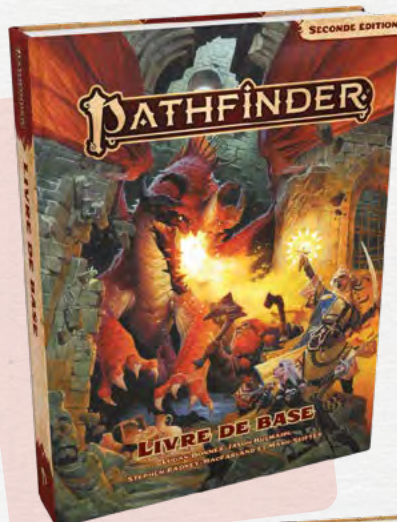
Chroniques Oubliées Cthulhu

Découvrez le jeu de rôle grâce à **Chroniques Oubliées Cthulhu** ! Partagez des moments inoubliables dans l'univers de H.P Lovecraft.

Arpentez les rues d'Arkham, déjouez les rites impies des cultistes et gardez-vous de la folie !



2+ 10+ 2h+



Pathfinder 2^e édition

Découvrez le monde de Golarion !

Pathfinder fait peau neuve ! Ce jeu de rôle continue de faire le plaisir des aventuriers, qui explorent les régions variées d'un univers médiéval-fantastique haut en couleur. Cette seconde édition est forte de centaines de milliers d'heures de parties, de retours de joueurs du monde entier et d'une refonte globale.

Une chose est certaine : de la Varisie à l'Ustalav, en passant par les royaumes Brigands, les gobelins et autres Seigneurs des runes n'ont pas fini d'en découdre avec vos aventuriers... Et eux de s'amuser !

Une véritable gamme d'aventures et de recueils vous ouvrent les portes de Golarion !

.....

2+ 12+ 2h+

Jeux de rôle





Runequest

Bienvenue dans Glorantha, un univers fantastique à nul autre pareil ! Un monde épique où se côtoient dieux et mortels, mythes et cultes, esprits et élémentaires, monstres et héros. La magie baigne chaque élément existant et les liens unissant tribu, clan et famille sont tout aussi importants que les relations qu'entretiennent les mortels avec les divinités qu'ils vénèrent. Au-delà des dieux et des esprits, les Runes font et définissent la réalité. Ceux qui parviennent à les maîtriser peuvent façonner le monde.

Chaman, sorcier, prêtre, personne du commun, noble, primitif, guerrier ou voleur, votre place est toute trouvée : sur les chemins de l'aventure !

2+ 14+ 2h+



Extensions
disponibles

The Witcher

Découvrez The Witcher, le jeu de rôle officiel !

En pleine Troisième Guerre nilfgaardienne, Geralt de Riv, le Loup Blanc, écumé le Continent à la recherche de son amour perdu. Mais il ne s'agit pas du seul récit. Un million d'autres aventures se jouent au travers de ce vaste continent et vous êtes au centre de l'une d'entre elles !

Le jeu de rôle **The Witcher** vous permet de raconter vos propres histoires dans le légendaire monde du Sorcelleur. Aventurez-vous sur le Continent, interagissez avec des légendes vivantes comme Yennefer de Vengerberg ou Vernon Roche, et influencez les politiques locales. Choisissez votre camp et combattez dans la brutale Troisième Guerre nilfgaardienne, ou jouez vos propres aventures et couvrez-vous de gloire !

2+ 14+ 2h+



Extensions
disponibles

Donjons & Dragons

Donjons & Dragons se décline dans une 5^e édition, qui fait la synthèse de toutes les qualités des éditions précédentes.

Véritable boîte à outils remplie de bonnes idées, la gamme propose des règles applicables à une majorité de types d'univers. La Fantasy demeure son cœur de cible... Et les campagnes publiées le prouvent !

Libérez votre imagination et vivez des histoires pleines de rebondissements avec le **Kit d'initiation Donjons & Dragons**. Cette boîte contient les règles essentielles du jeu et tout ce dont vous avez besoin pour jouer des personnages héroïques lancés dans de périlleuses aventures au cœur d'un monde fantastique.

Le **Manuel des Joueurs**, le **Manuel du Maître** et le **Manuel des Monstres** sont des outils nécessaires pour créer et vivre des histoires épiques, à travers des univers hauts en couleur !

2+ 10+ 2h+

Des campagnes exceptionnelles sont disponibles pour cette 5^e édition de **Donjons & Dragons** ! Embarquez à travers des aventures épiques, magnifiques ou glaçantes, grâce à ces livres superbement illustrés et écrits.

Chaque joueur y trouvera son bonheur et des dizaines d'heures d'exploration, d'intrigues et de batailles.



La Légende des Cinq Anneaux

Plongez dans l'Empire d'Émeraude !

Incarnez un Samouraï dans un univers médiéval-fantastique, inspiré par les nombreuses cultures orientales. Rokugan est un royaume sans pareil, habité d'esprits, de guerriers fiers, de shinobi fourbes et de shugenja aux pouvoirs spirituels incroyables. L'honneur y est une vertu cardinale et les Clans majeurs s'y affrontent, sur le champ de bataille comme à la Cour.

Intrigues, faits d'armes, dilemmes moraux et sociaux forment le cœur de cette 5^e édition du jeu de rôle de **la Légende des Cinq Anneaux**, la plus aboutie depuis 1999 !

Un **kit d'initiation** permet aux joueurs, vétérans ou débutants, de s'approprier ce jeu, son nouveau contexte, ses règles inédites, tout en s'amusant ! Des **suppléments** et des **aventures** sont également disponibles, pour explorer cet univers riche en intrigues et en mystères.



Extensions disponibles

2+ 14+ 2h+



Tales from the Loop et **Things from the Flood** sont deux jeux de rôle indépendants, mais néanmoins liés par une histoire commune. Chacun de ces jeux est parfaitement indépendant. Ils sont le point de départ d'une gamme qui explore ces thématiques si particulières. Des kits d'initiation sont disponibles, pour une entrée en matière ludique et dynamique !

Tales from the Loop

Cette histoire, c'est celle d'expérimentations scientifiques qui culminent dans les années 80, dans la petite ville où vivent les personnages... Qui sont alors des enfants. C'est ce cadre mystérieux que les joueurs évoluent celui de *Tales from the Loop*. Dans un monde où la technologie est en avance sur son temps, revivez les sensations inspirées des succès comme *E.T.*, *Super 8*, *Stranger Things* ou encore *Les Goonies*.

2+ 14+ 2h+



Things from the Flood

Plus de 10 ans séparent **Tales from the Loop** de **Things from the Flood**. Si le centre scientifique responsable des anomalies a fermé, tout n'y est pas forcément... éteint. D'autres anomalies émergent, tandis que leur ville est soudainement entourée de marais sombres et fétides. Les enfants, qui sont maintenant des ados avec leurs propres problèmes, vont devoir faire face... Comme il y a 10 ans.

2+ 14+ 2h+

Jeux de rôle





L'Appel de Cthulhu

L'Appel de Cthulhu, un des plus anciens jeux de rôle, revient dans une édition exceptionnelle !

Préparez-vous à plonger dans un classique de l'épouvante et de l'horreur : le mythe de Cthulhu, créé par Howard Philips Lovecraft, le reclus de Providence.

Les joueurs y incarnent des individus sans histoire, le plus souvent dans les années 20, confrontés à des situations et des abominations qui dépassent l'entendement. En sortir vivant est une chose, préserver sa santé mentale en est une autre. Il vous faut pourtant la mettre en jeu, pour comprendre les choses indicibles qui nous menacent depuis la lisière de cette réalité et leur échapper !

Ce cadre de jeu de rôle est riche comme aucun autre. Joueurs débutants et vétérans y trouvent un plaisir sans cesse renouvelé, tant le mythe de Cthulhu est profond.

Osez-vous répondre à l'Appel de Cthulhu ?



2+



14+



2h+



Vampire : la Mascarade 5^e édition

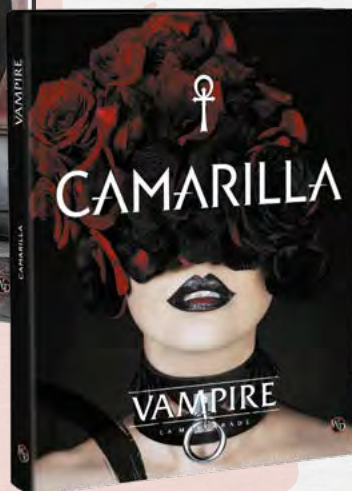
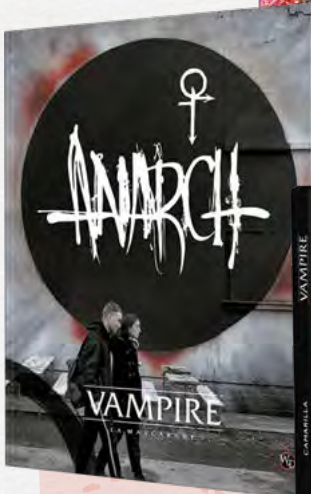
15 ans se sont écoulés dans le Monde des Ténèbres. Les Vampires ont poursuivi leurs intrigues, ont continué de chasser, de s'aimer et de s'entredéchirer... Jusqu'à ce que la Seconde Inquisition et la guerre de la Géhenne déferle sur eux.

Vampire : la Mascarade est de retour ! Ce jeu d'horreur personnel et politique a ouvert et influencé toute une période de l'histoire du jeu de rôle.

Les joueurs y incarnent des vampires, créatures maudites qui luttent pour leur survie dans un monde hostile, mais aussi pour leur suprématie et conserver leur humanité. Car en eux la Bête s'agite et réclame son dû : le sang, le vitae qui anime leur corps mort et alimente leur puissance.

Rôdez dans un Monde de Ténèbres, brillez ou agissez dans les ombres, souffrez votre condition ou jouissez-en... Mais soyez à l'affût : vous n'êtes pas au sommet de la chaîne alimentaire. Mais bel et bien un parasite qui s'en nourrit.

2+ 16+ 2h+



Kit de démarrage Cyberpunk RED

La 4^e Guerre Corporatiste s'est achevée, le monde se remet de ces années de conflits. Les nations ont été piétinées par les Mégacorporations. Tout ça pour s'arracher les ressources d'une Mégacorpo en faillite, régler de vieux impayés.

Mais vous vous en foutez un peu, non ? Tout ce que vous voyez, vous, ce sont des opportunités.

Parce que ce monde, c'est ce qui se fait de mieux pour les gens dans votre genre. Un ou une câblée. Vous avez des muscles en matériaux ultra-technologiques, vos neurones manipulent la Matrice à travers des puces implantées dans votre boîte crânienne, vous savez qui contacter pour un boulot qui réclame un flingue. Vous vivez à la marge d'un monde de Mégacorpos, de flics véreux et de politiciens corrompus, mais vous savez en tirer ce qui compte : le fric.

Bienvenus dans **Cyberpunk RED**.



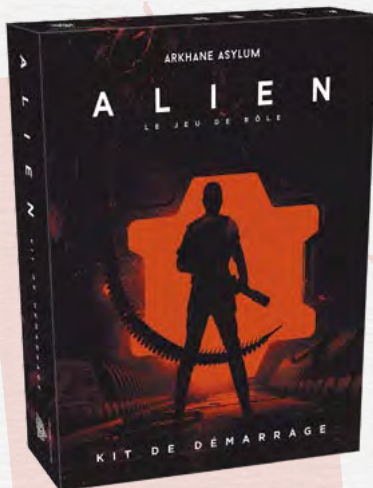
2+ 16+ 2h+

Kit de démarrage Alien

Ce boulot, c'était la routine. Puis la compagnie vous a détournés de votre route pour répondre à l'appel de détresse d'un vaisseau disparu il y a 80 ans – un navire à l'abandon transportant quelque chose d'étrange. Ce que les membres d'équipage gelés du vaisseau ont rapporté avec eux était... mauvais. Ajoutez à cela un signal fantôme qui vous suit dans le vide glacial. Votre niveau de stress est à son maximum. Vous n'êtes pas suffisamment payé pour tout ça. Retenez votre respiration, comptez jusqu'à trois et jouez bien vos cartes et vous pourriez bien revenir en vie. Non.

Vous allez tous mourir.

Voici le **Kit de démarrage du jeu de rôle officiel ALIEN**, un univers d'horreur et de frénésie corporatiste !



2+ 16+ 2h+



Mener des parties de jeu de rôle

Mener des parties de jeu de rôle est un recueil d'articles de conseils destiné à celles et ceux qui ont déjà l'occasion d'être meneur ou qui souhaitent le devenir.

Écrit par dix-huit auteurs reconnus aux profils variés, cet ouvrage aborde la plupart des aspects de la création et de l'animation de parties, quel que soit le jeu pratiqué.



Jouer des parties de jeu de rôle

Jouer des parties de jeu de rôle est un recueil d'articles de conseils destiné aux joueuses et joueurs.

Écrit par seize auteurs aux profils variés, cet ouvrage aborde la plupart des aspects liés au fait d'interpréter un personnage au sein d'une histoire collective. Il se penche sur les dynamiques qui régissent les relations entre les joueurs et sur les différentes manières de se servir des règles, quel que soit le jeu pratiqué.



1 à 9

5211	70
5211 édition Azul	70
7 Wonders	61
7 Wonders Duel	84

A

Abalone	80
Abyss	88
Abyss Conspiracy	88
Âge de Pierre (l')	64
Âge de Pierre Junior (l')	9
Aïe Aïe Burrito	13
Alien, Kit de Démarrage	124
Ankh'or	83
AnLudim	67
Appel de Cthulhu (l')	122
Attrape Rêves	6
Arkham : Dernière Heure	107
Aventuriers du rail (les)	62
Aventuriers du Rail : mon premier voyage (les)	9
Azûl	71

B

Bang!	39
Bâtisseurs (les)	60
Berlin 1936	92
Bermuda Pirates	57
Black Angel	110
Blood Rage	101
Bluff Party	29
Bordure Extérieure	111
Boss Monster	98
BrainBox	4

C

C'est pas faux	20
Caylus 1303	90
Cap'taine Carcasse	3
Carcassonne	64
Catan	74
Catan Duel	81
Catan Junior	8
Century	72
Chabyrinthe	30

Chasse aux Monstres (la)	3
Chromino	49
Chroniques Oubliées (les)	116
Ciel Interdit (le)	73
Citadelles	60
Clinic Rush	41
Cóatl	76
Codex	47
Concept Kids Animaux	7
Contrario	17
Cortex Challenge	33
Crazy Tower	55
Creativity	18
Cthulhu : Death May Die	109
Cyberpunk RED, Kit de démarrage	124

D

Dead of Winter	106
Déblok!	54
Decode	54
Decrypto	19
Demeures de l'épouvante (les)	108
Demeter	77
Désert Interdit (le)	73
Dice Forge	76
Dicycle Race	51
Dixit	45
Dobble	14
Donjons & Dragons 5 ^e édition	119
Donjon de Naheulbeuk (le)	38
Dream on !	42
Duplik	17

E

Exploding Kittens	46
-------------------	----

G

Gloom	46
Gloomhaven	99

F

Face de Bouc	30
Fallout : le jeu de plateau	105
Fallout Shelter : le jeu de plateau	105
Fantasy	36

Flash 8	19
Foodies	51
Fou fou fou	21

G	
GameGenic	86
Ganymède	77
Give me Five	31

H	
Hadara	60
Hanabi	29
Happy City	59
Happy Hour	32
Harry Potter : Hogwart's Battle	69
Harry Potter, bataille à Poudlard : Défense contre les Forces du Mal	69
Histoire de Peluche	68
Horreur à Arkham	107
Horreur à Arkham JCE	87

I	
Imaginarium	104
Imagine	24
Île Interdite (l')	73

J	
Jaipur	83
Jamaica	56
Jet Lag	26
Jouer des parties de JDR	125
Jungle Speed	17
Just One	22

K	
KeyForge	86
Killer Party	32
Kitchen Rush	41

L	
Last Bastion	98
Légende des Cinq Anneaux (la)	120
Linkto	48
Longueur d'onde	48
Loups-Garous de Thiercelieux (les)	35

Love Letter	65
Love Letter : le Gant d'Infinité	65

M	
Mafia de Cuba	37
Marvel Champions	85
Mascarade	66
Master Word	23
Megacity Oceania	55
Mener des parties de JDR	125
Mia London et les 625 fripouilles	3
Mimtoo	12
Minivilles Deluxe	59
Mister Jack	82
Mister Jack Pocket	82
Mixmo	49
Monde est fou (le)	20
Montre des Couleurs (le)	2
Mot pour Mot	18
Munchkin	68
Murder & Friends	92
Mysterium	44
Mysterium Park	44

N	
Nadège, super-héroïne de la PAO	85
Norhane, faiseuse de merveilles	63
Not Alone	78

O	
Obscurio	43
Œil Noir (l')	115
Otrio Deluxe	52
Ouga Bouga	30

P	
Paléo	64
Pandemic	96
Parade	58
Parent épuisé	11
Pathfinder	117
Patratap Quest	5
Perlinpinpin	7
Perplexus	53
Perudo	17

Petits meurtres et faits divers	37
Pingouins	50
Pirates under Fire	81
Poilus (les)	78
Plouf Party	26
Pop It	80
Portrait Robot	25
Pour une poignée de Marguerites	5
Premier Carcassonne (mon)	8
Profiler	25

R

Ramen Fury	51
Res Arcana	89
Robin Wood	38
Royauté et Religion : Révolution	82
Runequest	118
Rythme and Boulet	31

S

Santorini	79
Salsa des Œufs	7
Seigneur des Anneaux : voyages en Terre du Milieu (le)	101
Set a Watch	68
Shabadabada	36
Shadows Amsterdam	43
Sherlock Holmes Détective Conseil	93
Skull	37
SmallWorld	91
SmallWorld of Warcraft	91
Solenia	76
Soviet Kitchen	40
Splendor	63
Splendor Marvel	63
Star WarsTM: Assaut sur l'Empire	112
Star WarsTM : Légion	113
Stay Cool	21
Story Cubes	34
Sushi Go	28
Sushi Roll	28

T

Tainted Grail : la Chute d'Avalon	99
Tales from the Loop	121
Takenoko	50

Tea for Two	83
The Shining	78
The Island	56
The Witcher	118
Things from the Flood	121
This War of Mine	106
Thomas, rédacteur, CDP, miraculeur	89
TIME Stories	94
Time's Up	16
Timeline	15
Tipsy	52
Tokyo Train	32
Top Ten	13
Trône de Fer, la main du Roi (le)	66
Trône de Fer, le jeu de figurines	100
Troyes Dice	59
Twilight Imperium 4 ^e édition	110
Twin it!	27

U

Unanimo	27
Unlock!	75

V

Vampire 5 ^e édition	123
Vendredi	56
Via Magica	67

W

Watson & Holmes	93
When I dream	42

X

X-Wing 2 ^{de} édition	114
--------------------------------	-----

Y

Yum Yum Island	6
----------------	---

Z

Zombicide	101
Zombie Dice	40
Zombie Kidz Évolution	10
Zombie Teenz Évolution	10

Les éditeurs

Arkham Asylum
 Asmodee
 Bad Taste Game
 Banana Smile
 Black Book éditions
 Bombyx
 Cephalofair Games
 Chaosium inc.
 Cocktail Games
 Cool Mini or Not
 Days of Wonder
 DV Giochi
 Edge Entertainment
 Exploding Kittens
 Explor8
 Fantasy Flight Games
 Foxmind
 Friedmann Friesse
 Geek Attitude Games
 Hub Games
 Hurricane
 Igiari
 Itten
 Kosmos
 Kyf édition

Lapin Marteau
 Le Scorpion Masqué
 Libellud
 Ludically
 Lui-Même
 Next Move
 Olibrius
 Pandasaurus Games
 Parent Épuisé
 Pearl Games
 Plaid Hat Games
 Plan B
 Purple Brain
 Repos Production
 Rory's Story Cubes
 Sand Castle Games
 Sorry we are French
 Space Cow
 Space Cowboys
 Spin Master
 The Green Board Game
 USApoly
 Wizards of the Coast
 Z-Man Games
 Zygomatic



CE CATALOGUE VOUS EST OFFERT PAR



Ne pas jeter sur la voie publique

Asmodee France
821 169 794 000 12
RCS VERSAILLES B 821 169 794
18 rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt

Toute reproduction totale ou partielle, tant en France qu'à l'étranger, est interdite compte tenu des dispositions légales en vigueur relatives à la propriété intellectuelle et artistique.
© Asmodee

Imprimé chez Newsprint à Lieusaint (77)
Catalogue offert. Ne peut être vendu.

