©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

LES BOUTIQUES LUDIQUES



les Boutiques Ludiques
www.boutiques-ludiques.fr

SOMMAIRE

Enfant p 4
Ambiance p 18
Pour tous p 31
Jeux à 2 p 54
Coopératif p 60
Enquête p 69
Expérimenté p 72
Expert p 77
Jeu de rôle p 82
Index p 83
Boutiques p 85

En ces temps incertains, quoi de mieux que voyager un peu sans sortir de chez soi ? Alors bienvenue dans l'univers coloré des boîtes de jeux. Elles réservent à qui ose les ouvrir leur lot de surprises : univers variés, mécaniques innovantes, expériences insolites ... le tout à vivre et partager à votre guise !

Ce catalogue sera - nous l'espérons - un guide précieux dans un monde ludique foisonnant. Il vous est offert par notre groupement qui rassemble aujourd'hui plus de 160 ludicaires en France et Suisse. Les jeux présentés ont été choisis avec passion et engagement par un comité de sélection. Des joueurs et ludicaires passionné·e·s qui se sont réunis pour sélectionner un juste équilibre de jeux incontournables et de pépites ludiques fraîchement parues. Les pages suivantes sont le fruit de leur travail, rendu possible par la précieuse collaboration et le soutien des éditeur.ice.s.

Retrouvez en fin de catalogue, les informations utiles sur nos boutiques ainsi que l'assortiment de jeux qu'elle vous présente. Car au-delà des jeux de société, composant le cœur de notre métier, chacune vous propose une expérience propre et des collections selon son expertise et sa sensibilité.

Pour poursuivre votre expérience ludique, retrouvez tout au long de l'année nos conseils, coups de cœur et actualités sur notre site internet ou via les réseaux sociaux : facebook.com/boutiquesludiques

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

L'As d'Or est décerné par le Festival International des Jeux de Cannes avec trois catégories et le prestigieux titre de Jeu de l'Année.

Les boutiques décernent chaque année nos prix, avec des critères variés tels le type de jeu mais aussi le travail éditorial.

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Les Boutiques Ludiques

Les Boutiques ludiques : culture et passion !

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

Ludicaire ? Ce terme est très récent et pour tout vous dire, nous l'avons adopté en espérant qu'il devienne un mot commun aux côtés des disquaires ou libraires. Car, comme ces illustres cousins, il nous définit parfaitement. D'une part car nous vous proposons dans nos boutiques le jeu dans son immense diversité. Un jeu qui devient chaque jour un peu plus un objet culturel. Tant par les démarches de création et d'édition qui le font naître que par sa découverte et sa pratique « en société » de plus en plus développées. D'autre part car nous exerçons un métier de « passeurs » dans lequel nous transmettons jour après jours nos conseils, nos coups de cœur et nos dernières découvertes ou recommandations sur les jeux les plus adaptés à vos goûts ou attentes.

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

Alors, que vous soyez simple curieux ou joueuse experte, pour votre prochaine soirée ou pour une idée cadeau originale : rendez-vous chez votre ludicaire et bons jeux !





Pouic Pouic la Souris

Equipe Wilson
Editeur : Piatnik

Zut alors ! Une petite souris coquine s'est faufilée dans la maison et s'est bien cachée. Elle est peut-être sous le bureau ? Ou alors elle s'est cachée derrière le cadre sur la bibliothèque ? Essaye de découvrir sa cachette à l'aide du petit bâtonnet ! Tu l'entends couiner ? Bravo tu l'as trouvée ! Souviens toi bien des endroits déjà inspectés pour être le/la premier•e à déceler sa cachette !

10 à 15 | 2 à 4 | 3 et +

Premier Verger

Anneliese Farkaschosky Jutta Neundorfer
Editeur : Haba

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

10 à 15 | 1 à 4 | 2 et +







Rhino Hero Junior

Scott Frisco et Steven Strumpf Thies Schwarz
Editeur : Haba

Rhino Hero Junior est un vrai super héros ! Il va toujours plus haut en emmenant les petit•e•s explorateur•trice•s avec lui. Dans trois jeux différents, les enfants exercent leur motricité fine, la compréhension des premiers chiffres et des quantités en classant et en empilant les étages, et dans le troisième jeu, aussi leur mémoire. Etage après étage, l'amusement et l'apprentissage augmentent, jusqu'à ce que Rhino Hero Junior arrive tout en haut et que les enfants gagnent ensemble !

10 à 15 | 1 à 4 | 2 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Au Chantier

Christiane Hüppe / Anna Lena Filipiak et Ines Frömelt / *Editeur : Haba*



Un jeu de classement et de mémoire coopératif pour les tout-petits. Aidez le chef de chantier Bruno à construire une maison ! Avec un camion-benne pour transporter les plaquettes et blocs en bois et une histoire à lire.

10 à 15 | 1 à 4 | 2 et +

Le Monstre des Couleurs

J. M. Allué, D. Gomez et A. Llenas / Anna Llenas
Editeur : Purple Brain





Le monstre des couleurs se sent bizarre : toutes ses émotions sont chamboulées ! Il faut l'aider à les réunir. Les enfants expliquent ce qui les attriste, les énerve ou leur fait peur pour remettre les émotions du monstre dans les jarres.

15 à 25 | 2 à 5 | 4 et +

Attrape Rêves

David Franck et Laurent Escoffier / Maud Chalmel
Editeur : Space Cow



D'affreux cauchemars veulent nous empêcher de dormir ! Heureusement nos doudous sont là pour nous protéger, mais il faut choisir le bon ! Attrape-Rêve est un jeu d'observation tout doux, avec une variante coopérative pour faire de beaux rêves ensemble !

15 à 20 | 2 à 4 | 4 et +

Au Dodo les Oursons

Diset / Florence Langlois
Editeur : Nathan



C'est l'heure d'aller au dodo ! Aide chaque ourson à trouver le livre, le pot, la couverture et le doudou de sa couleur avant que les 5 étoiles brillent dans le ciel. Un jeu coopératif sur les rituels des petits avant d'aller se coucher.

10 à 15 | 1 à 4 | 2 et +

Enfant



La Chasse aux Monstres

Antoine Bauza / Nikao
Editeur : Scorpion Masqué

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

10 à 15 | 1 à 6 | 3 et +

Mollo Escargot

Felix Beukemann / Gediminas Akelaitis
Editeur : Gigamic

Un jeu basé sur l'ingéniosité et la logique, avec des éléments 3D. Il développe la pensée créative et enseigne une stratégie bien utile : comment ralentir pour gagner ? Un jeu facile à appréhender pour les enfants et amusant pour les adultes !

15 à 20 | 2 à 4 | 4 et +





Dragomino

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

Le grand moment est arrivé. Vous avez été nommé « dresseur•se de dragon » et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas seul.e a avoir été envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ?

10 à 15 | 2 à 4 | 5 et +



©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Roulapik

Urtis Sulinskas ✓ Irina Pechenkina
Editeur : Lifestyle Games

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

15 à 20 | 1 à 4 | 4 et +





Mr Wolf

Wilfried et Marie Fort ✓ Gaëlle Picard
Editeur : Blue Orange

Mr. Wolf avance doucement dans la forêt. « Vite les ami•e•s, allons nous cacher ! » s'écrie l'un des petits animaux de la ferme. Voulez-vous les aider ? Alors, guidez-les vers la bonne maisonnette avant que le loup n'arrive dans le pré par le chemin de pierre.

10 à 15 | 1 à 4 | 4 et +

Pyramide d'Animaux

Klaus Miltenberger ✓ Daniel Döbner
Editeur : Haba

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

15 à 20 | 2 à 4 | 4 et +



Mia London



Antoine Bauza et Corentin Lebrat / Nicolas Francescon
Editeur : Scorpion Masqué

Mia London, la détective, fait appel à vous afin de résoudre une affaire ! Il faudra identifier une fripouille parmi les 625. Observez les indices et reformez son portrait. On fait défiler les accessoires des fripouilles, chaque participant•e doit les identifier. Celui ou celle qui trouve le plus grand nombre d'accessoire remporte la partie !

10 à 15 | 2 à 4 | 5 et +

Pour une Poignée de Marguerites



Frank Crittin et Grégoire Largey / Rémy Tornior
Editeur : Space Cow

Dans le val, les fleurs sont savoureuses. Cela attire les vaches, qui ne reculeront devant rien pour une poignée de marguerites ! Baladez-vous dans les prés, mangez les fleurs et défendez votre petit coin de verdure ! Draft de dés et programmation sont au menu de ce jeu, accessible dès 6 ans. Parents et enfants vont se livrer à des duels tendus et tactiques !

20 | 2 à 4 | 6 et +

Pique Plume



Klaus Zoch / Doris Matthäus
Editeur : Gigamic

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

15 à 20 | 2 à 4 | 4 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Chatons et Dragons

Jarvin / Ju
Editeur : Makaka Editions

Le royaume des chats est dans tous ses états : un terrible dragon y sème la terreur ! Mo, chaton audacieux, décide de partir à la recherche du monstre, malgré l'interdiction de son père, le roi. Heureusement, petit lecteur, petite lectrice, il va pouvoir compter sur toi pour l'accompagner ! C'est toi le héros ou l'héroïne !

10 à 15 | 1 | 3 à 7





Fabulia

Marie et Wilfried Fort / Eugenia Smolenceva
Editeur : Lifestyle

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

15 à 20 | 2 à 6 | 5 et +

Ma Première Aventure

Roméo Hennion, Mathilde Mlaburet et Quentin Guidotti / Arnaud Boutle, Jade Mosch, Thibaut Kraeber et Achile / *Editeur : Game Flow*

Avec les livres de la gamme Ma Première Aventure, vivez de grandes aventures dans lesquelles vous devrez faire des choix. Dès 4 ans en lecture accompagnée ou seul•e, ces livres vous offrent de nombreuses possibilités en toute simplicité !

\- | 1 et + | 4 et +





La Maison des Souris

Theo Rivière et Elodie Clément
Jonathan Aucomte *Editeur : Gigamic*

Dans ce jeu de mémoire coopératif, vous devez observer et mémoriser tous ensemble la position et le sens des différents jetons afin de retrouver les objets dérobés par les souris. Réussirez-vous à tous les retrouver avant qu'elles ne reviennent ?

15 à 20 | 2 à 6 | 5 et +

Pas de Pitié pour les Monstres

Jérôme et Emilie Soleil Kasia Fryza et Felix Kindelan
Editeur : Helvetic



À vos chaussettes, prêts, lancez !
Ouvrez la boîte, dépliez les rabats pour construire une maison, et placez les monstres dans le jardin. Deux d'entre eux pénètrent dans le salon... Vite ! Faites-les tomber, et tournez les pages pour passer de pièce en pièce ! Eliminez tous les monstres jusqu'au dernier avant d'avoir épuisé tous les jetons. Les dés attribueront des gages et certaines pièces comportent des projectiles « bonus », pour un moment coopératif, joyeux et amusant pour tous !

15 à 25 | 1 à 4 | 4 et +



La Chasse aux Chaussettes

Liesbeth Bos et Anja Dreier-Brückner Irina Pechenkina
Editeur : Lifestyle

Quand personne n'est à la maison, des elfes s'affairent pour tout ranger : fouillez les placards, trouvez les chaussettes et regroupez 3 paires avant les autres. Mais prenez garde aux monstres tapis dans le noir, toujours à l'affut pour voler les chaussettes qui traînent. Mieux encore, envoyez-les sur vos adversaires. Explorez de nouvelles pièces, découvrez les objets cachés dans les compartiments secrets de la boîte de jeu, et laissez le jeu évoluer au fil de vos parties.

15 à 20 | 2 à 4 | 6 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Monza

Jürgen Grunau / Haralds Kalvinius
Editeur : Haba





Quatre voitures de course sont sur le départ ! Les couleurs des dés correspondent aux couleurs des cases. Pour avancer sur la piste, il faut lancer les 6 dés en même temps et bien observer les couleurs obtenues. La voiture ne peut avancer que si les dés indiquent les mêmes couleurs que les cases avoisinantes. Qui franchira en premier•e la ligne d'arrivée en ayant évité les obstacles et fait reculer ses concurrent•e•s ? Une version collector en boîte métal pour ses 20 ans avec un plateau double face et deux variantes de jeu.

15 à 20 | 2 à 4 | 5 et +

Save the Dragon



Frédéric Moyersoen / Stivo
Editeur : Blue Orange

Gravissez l'imposant escalier du donjon pour sauver le dragon ! Selon la légende, celui ou celle qui arrivera à libérer le dragon rendra sa gloire au royaume. Mais ce dragon est retenu par un mage diabolique qui lance d'énormes rochers pour les empêcher de monter. Zigzaguez, protégez-vous derrière le bouclier et franchissez la porte pour délivrer le dragon.

10 à 15 | 2 à 4 | 5 et +

Nom d'un Renard !

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



AS D'OR JEU DE L'ANNÉE CANNES



C'est la révolte dans le poulailler : un renard a volé l'œuf doré. Les poules sont noires de colère. C'est ensemble que vous vous mettez dans la peau de poules enquêtrices pour trouver des indices ! Avec le scanneur de renard super sophistiqué, vous aurez vite fait de retrouver la trace du voleur. Mais le renard est futé et ne doit pas être sous-estimé, car avant que vous ayez fini de picorer, il avait déjà pris la poudre d'escampette !

10 à 15 | 2 à 4 | 5 et +



La Vallée des Vikings

Wilfried et Marie Fort / Maximilian Meinzold
Editeur : Haba

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

15 à 20 | 2 à 4 | 6 et +

La Mine aux Trésors

Shaun Graham et Scott Huntigton / Natalie Behle
Editeur : Haba

La mine du Mont étincelant regorge de splendides pierres précieuses. A vos marteaux ! Récupérer les trésors les plus précieux, mais attention : si vous frappez trop fort, vous risquez de réveiller le dragon Dragomir et de repartir bredouille ! Accomplissez vos missions en ramassant le bon nombre et la bonne catégorie de pierres précieuses, elles vous aideront à remplir vos wagonnets. Le/la premier•e à avoir rempli 4 wagonnets remporte la partie. Un jeu d'adresse qui frappe fort.

15 | 2 à 4 | 5 et +







SOS Dino

Théo Rivière et Ludovic Maublanc / Mathieu Leyssenne
Editeur : Loki

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

20 à 25 | 1 à 4 | 7 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Le Labyrinthe Magique

Dirk Baumann ✓ Rolf (ARVi) Vogt
Editeur : Gigamic

Ne perdez pas la boule ! Il faut être le/la premier•e à atteindre le symbole qui apparaît sur le plateau. Chacun•e votre tour, lancez le dé et déplacez votre magicien. Si un magicien se cogne dans un mur invisible, la bille sous le pion tombe et le tour est terminé. Si vous atteignez le symbole magique recherché sur le plateau, vous le gagnez. La partie prend fin lorsque l'un de vous a remporté 5 symboles.

30 | 2 à 4 | 6 et +





Bandido

Martin Nedergaard Andersen ✓ Lucas Guidetti Perez et Odile Sageat / *Editeur : Helvetiq*

Arrêtez-les ! Les 2 bandits essaient encore de s'échapper ! Dans ces jeux coopératifs, liguez vous contre Bandido en bloquant toutes ses issues ! Nouveau : avec Bandida, vous aurez le choix entre le mode « empêchez l'évasion ! » ou « aidez-la à sortir ! » Une version « Bonnie and Clyde » vous permettra d'assembler les 2 jeux pour faire fuir ensemble les amoureux !

15 à 20 | 1 à 4 | 6 et +

Concept Kids

Alain Rivollet et Gaëtan Beaujannot ✓ Éric Azagury
Editeur : Repos Production

Retrouvez le principe de « Concept », adapté aux enfants ! Concept Kids Animaux propose aux plus jeunes de faire deviner des animaux aux autres, grâce à des icônes plus simples, mais pas plus bêtes. Les cartes à faire deviner ne nécessitent pas de savoir lire. Ambiance et communication entre enfants et adultes sont au rendez-vous !

15 à 20 | 2 à 12 | 4 et +







La Soupe à la Grenouille

Jean-Philippe Sahut / Camille Chaussy
Editeur : Tiki Edition



Faites sauter vos grenouilles pour faire tomber les cibles sur la table dans le bon ordre ! La sorcière va cuisiner une soupe et vous êtes des grenouilles bien décidées à ne pas finir dans le chaudron. Sautez pour renverser ses objets magiques et lui retirer ses pouvoirs, et échappez-vous avant qu'elle ne vous passe à la casserole !





15 à 25 | 1 à 4 | 5 et +

Crazy Cups

Haim Shafir / Yaniv Shimoni et Barbara Spelger
Editeur : Gigamic

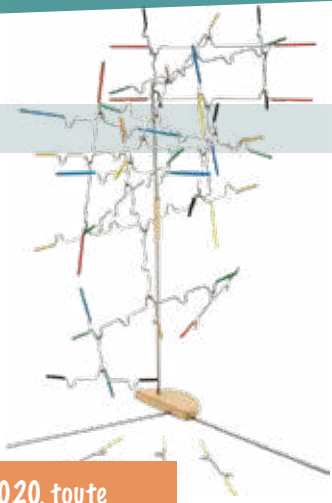


De la suite dans les gobelets ! Dans Crazy Cups, reproduisez avec vos gobelets la même disposition de couleurs que celle de la carte en jeu. Attention de bien respecter l'ordre et le sens des couleurs ! Empilez ou alignez sans erreur, sonnez et c'est gagné ! Un jeu d'observation renversant où il vous faudra de la suite dans les gobelets si vous voulez remporter la victoire !



10 | 2 à 4 | 6 et +





Suspend

Editeur : Melissa & Doug

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

15 à 20 | 1 à 4 | 8 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Zombie Kidz Evolution

Annick Lobet / Nicolas Francescon
Editeur : Scorpion Masqué

Les ZOMBIES ont envahi ton école ! Rassemble tes camarades autour de ce jeu coopératif et évolutif. Au fur et à mesure des parties, le jeu s'étoffe de nouveaux personnages, nouveaux zombies, nouvelles règles... pour une expérience de jeu de plus en plus riche. Ensemble, développez la meilleure stratégie pour repousser ces vilaines créatures !

15 à 20 | 2 à 4 | 7 et +





Kraken Attack

Antoine et Esteban Bauza / Betowers
Editeur : Loki

Kraken Attack est un jeu coopératif dans lequel vous devez coordonner vos actions pour défendre le navire contre une attaque qui arrive aussi bien à bâbord qu'à tribord ! Utilisez les sabres d'abordage pour repousser les tentacules les plus proches et les canons pour ceux qui sont plus éloignés. Mais attention : petit à petit votre résistance et vos grimaces énervent le Kraken ! Il ne tardera alors pas à émerger complètement pour un redoutable duel final !

20 à 25 | 1 à 4 | 7 et +

Patatrap Quest

Marie et Wilfried Fort / Michel Verdu
Editeur : Space Cow

Une vile créature s'est installée au sommet de la Tour aux 1000 miroirs du château de Patatrap ! Fouillez les trappes du château et équipez-vous en vue de l'affrontement final. Portez le coup fatal à la créature pour remporter la partie !

20 | 2 à 4 | 6 et +



Enfant



Doudou

Xavier Violeau ⁄ Pauline Berdal
Editeur : Oka Luda

Doudou est un jeu d'enquête coopératif dans lequel les détectives en herbe vont débusquer le doudou dans sa cachette, avant la tombée de la nuit ! Doudou propose une mécanique simple et innovante de résolution, avec réponse automatique aux questions posées directement via le matériel !

min 5 | 1 à 4 | 3 et +

Detective Charlie

Théo Rivière ⁄ Piper Thibodeau
Editeur : Loki

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



min 20 à 25 | 1 à 5 | 7 et +



Heroi'Cartes

Steven Bertal et Charles Soland ⁄ Marcel Pixel
Editeur : 404 On Board

Des jeux de cartes dont tu es le héros. Pour remporter la partie, pioche et découvre au fur et à mesure tes cartes pour faire avancer ton aventure au fin fond de la galaxy ou encore à bord d'un bateau pirate !

min 15 à 20 | 1 | 8 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Gagne ton Papa !

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





Ce jeu évolutif est un véritable outil pédagogique : puzzles, initiation à la géométrie dans l'espace, logique, imagination... En solo ou à deux, succombez à Gagne ton Papa, un jeu déjà culte.

15 à 20 | 1 à 2 | 3 et +

Babushka

Inon Kohn / Marek Bláha
Editeur : Huch !





Grand-Mère et ses deux petites-filles ont du mal à garder l'équilibre et à marcher sans glisser sur le sol gelé. Parviendrez-vous à toutes les rassembler ? Vous devez déplacer jusqu'à 3 poupées russes sur le plateau pour les regrouper et les emboîter.

10 | 1 | 6 et +

Crazy Tower

M.Auger, F. Leblanc, M. Bergeron et A. Harvey / Chris Setra
Editeur : Synaps Games



Crazy Tower est un jeu de stratégie et de dextérité. Les participant•es construisent une tour avec leurs blocs, en disposant les étages tout en défiant la gravité. Débarrassez-vous de vos blocs pour gagner la partie.

15 à 20 | 1 à 4 | 8 et +

Leolino

Inon Kohn / Oliver Freudenreich
Editeur : Huch !



Un zoo avec 4 chemins qui serpentent et 9 lieux disponibles. Choisis un défi, suis les indices et place les animaux et les kiosques aux bon endroits. Mobilise ton sens de la déduction sur 60 défis en guidant les animaux jusqu'à leurs nouveaux enclos.

10 | 1 | 5 et +



Poule Poule

Charles Bossart / Pauline Berdal
Editeur : Oka Luda

Empilez les cartes, une par une, les unes sur les autres au centre de la table. Pendant ce temps, les autres joueur•euse•s devront « juste » compter les œufs « disponibles » et être le/la premier•e à taper sur le tas dès qu'il y en a 5... facile non ?

15 à 20 | 2 à 8 | 8 et +

Taco Chat Bouc Cheese Pizza

Dave Campbell
Editeur : Blue Orange

Taco Chat Bouc Cheese Pizza ! Taco Chat Bouc Cheese Pizza ! Mémorisez bien ces 5 mots loufoques. Dès qu'une carte correspondant au mot annoncé est révélée, tapez la pile centrale. La main au-dessus ramasse tout ! Il faudra de l'observation et de la vigilance pour vous débarrasser de toutes vos cartes. La moindre erreur vous coûtera des cartes de pénalité.

10 à 15 | 2 à 8 | 8 et +





Jungle Speed Eco

Tom et Yako
Editeur : Asmodée

Continuons de nous amuser avec Jungle Speed tout en protégeant l'environnement ! Jungle Speed, c'est LE jeu d'observation et de réflexes ! Débarrassez-vous de vos cartes en vous emparant le plus vite possible du totem. En voici une version résolument écologique : moins de plastique, un totem en bois certifié FSC.

15 à 20 | 2 à 10 | 7 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Mito

Emely et Lukas Brand / Rolf (ARVi) Vogt
Editeur : Drei Magjier Spiele

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



20 à 25 | 3 à 5 | 7 et +



Wazabi

Guilhem Debricon / Jonathan Aucomte
Editeur : Gigamic

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

15 à 20 | 2 à 6 | 8 et +

Pandaï

Igor Polouchine / Paul Mafayon
Editeur : Origames

Une famille de pandas explore ses environs. Elle peut y trouver des fruits délicieux, des animaux qui ne manquent pas de piquants, des pièges, des tigres terrifiants, mais aussi d'autres pandas rigolos. À chaque tour, avancez d'une case, choisissez une carte parmi la pioche de la forêt ou de la plaine et appliquez son effet. Neuf cartes panda vous permettront de faire des bébés. Le/la premier•e joueur•euse à en faire quatre gagne la partie !



20 à 30 | 2 à 4 | 7 et +

Fou fou fou !



Théo Rivière et Corentin Lebrat / Piérô La lune
Editeur : Kyf Edition

Soyez la ou le plus taré•e pour ne pas perdre... NINJA ! À votre tour, piochez la première carte du paquet, lisez-la à haute voix et posez-la sur la table. Le seul but du jeu est de toujours respecter les consignes données ! Si vous oubliez une consigne et que les autres le remarquent, vous risquez de perdre la partie... Attention, surveillez-bien tout le mondes !

15 à 20 | 3 à 8 | 8 et +

Rythme and Boulet : Replay



Gabriel Ecoutin / Stéphane Escapa
Editeur : Cocktail Games

Il y a un•e 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 chaine de signes. Chaque participant•e appelé•e doit répéter son signe avant de mimer sans tarder celui d'un•e adversaire. Contient 48 nouveaux signes pour se déchainer et découvrir la langue des signes française !

30 | 4 à 12 | 10 et +

Docteur Pilule



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

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

25 à 35 | 4 à 12 | 10 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Esquissé ?

Gabriel Ecoutin
Editeur : Goliath



Pour commencer, chacun dessine un Mot Secret (pioché au hasard) sur son carnet, avant de le passer au voisin. Vous devrez donc, en fonction des phases de jeu, soit tenter de comprendre ce que votre voisin a tenté de représenter ; soit exécuter un dessin à partir de la définition qu'il aura noté. Les carnets passent de main en main et les dessins se transforment sans fin... avec pour résultat des quiproquos hilarants ! Dans Esquissé, moins vous savez dessiner, plus vous allez rigoler !

20 | 4 à 8 | 10 et +

Picto Rush

Edward Chan
Editeur : Goliath



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

15 à 20 | 3 à 8 | 8 et +

What's Missing?

Florian Sirieix ✓ Shanshan Zhu Sanchez
Editeur : Ludonaute



What's Missing? est un jeu d'imagination malin dans lequel vous allez devoir dessiner pour faire deviner une image. Mais au lieu de représenter cette image, il vous faudra dessiner des éléments qui peuvent aider à la replacer dans son environnement, à l'associer à une idée, un concept. Un jeu interactif, créatif et dynamique qui amène des émotions ! Pour gagner, l'astuce l'emportera sur le talent artistique...

15 à 25 | 3 à 6 | 7 et +

Ambiance

Codenames



Vlaada Chvátil ✓ Tomáš Kučerovský et Stéphane Gantiez
Editeur : Iello

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

min 15 à 20 | 2 à 6 | 10 et +

Decrypto



Thomas Dagenais-Lespérance ✓ Fabien Fulchiron, NILS et Manuel Sanchez / *Editeur : Scorpion Masqué*

Communiquez en toute sécurité ! Rejoignez les meilleures équipes d'encrypteur•euse•s. Votre mission : transmettre des codes secrets à vos camarades sans que vos adversaires ne les interceptent. DECRYPTO est un jeu de communication brouillée : il faut donner des indices assez clairs à votre équipe pour qu'elle vous comprenne, mais qui n'en révèlent pas trop à vos adversaires.

min 25 à 35 | 3 à 8 | 12 et +

Masterword



Gerald Cattiaux ✓ NILS
Editeur : Scorpion Masqué

Master Word est un jeu entièrement coopératif. Une équipe de chercheur•euses formule chaque manche une série de pistes pour trouver la nature du maître-mot. Le ou la guide, qui connaît la réponse, peut uniquement indiquer combien sont bonnes, sans dire lesquelles ! Un jeu très interactif, malin, rapide, addictif, avec des règles simples et intuitives, pour des parties rapides.

min 5 à 15 | 3 à 6 | 12 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Paf dans Taggle

Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze / Thiebault Courot et Mathieu Clauss / *Editeur : Le Droit de Perdre*

Répondez aux différentes réflexions en choisissant les répliques les plus cassantes ou marrantes... Et parfois, réalisez également le geste décalé qui accompagne la réplique !

15 à 20 | 3 à 12 | 8 et +



Bluffer

Gilles Monnet / STIVO
Editeur : Gigamic



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

25 à 35 | 2 à 10 | 10 et +

Insider

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

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

20 à 30 | 4 à 8 | 9 et +



J'y Crois Pas

Hervé Marly / Augustin Rogeret
Editeur : Studio H



J'y crois pas est un jeu de questions qui peut vous permettre de gagner même si vous répondez n'importe quoi ! À chaque tour une question va être posée par un Candide, mais une seule des réponses que vous apporterez sera la bonne. Saurez-vous être suffisamment convainquants ? Le Candide vous démasquera-t-il sans éliminer la bonne réponse ?

15 à 20 | 4 à 8 | 10 et +

Ambiance



Fiesta de los Muertos

Antonin Boccara / Michel Verdu et Margo Renard / *Editeur : OldChap*

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

15 à 20 | 4 à 8 | 12 et +

Jet Lag

Eric Flumian / Stivo
Editeur : Cocktail Games



Tout le monde peut répondre à un quiz de culture (très) générale. Mais en décalé, en répondant à la question précédente ? C'est tout de suite un peu plus délicat ET fun ! C'est ce que propose Jet Lag !

20 à 30 | 3 à 8 | 12 et +



TTMC ?

Vincent Burger
Editeur : Les Editions de Base

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

42 à 90 | 2 à 16 | 14 et +

Just One

Ludovic Roudy et Bruno Sautter / Éric Azagury et Florian Poullet
Editeur : Repos Production



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

20 à 30 | 3 à 7 | 8 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Top Ten

Aurélien Picolet / Laura Michaud
Editeur : Cocktail Games

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

30 min | 4 à 9 | 14 et +





20 secondes de Feu

Ben Drummond / Zoë Lee
Editeur : Big Potato

Avec votre équipe, réalisez des défis le plus vite possible, afin que l'équipe adverse manque de temps pour réaliser les siens. Mais attention, si le sablier sonore s'écoule et que vous n'avez pas réussi à terminer votre défi, vous perdez le tour et l'équipe adverse marque un point ! La partie se joue en trois tours gagnants !

15 à 20 min | 5 à 20 | 10 et +

Stay Cool

Julien Sentis / NILS et Sébastien Bizos
Editeur : Scorpion Masqué

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

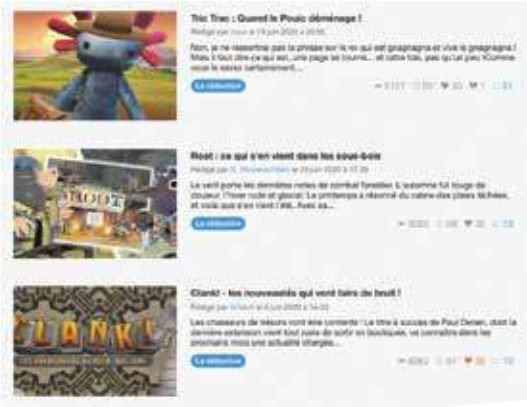
20 à 30 min | 3 à 7 | 12 et +



TRIC TRAC
Tout sur les jeux !



Des dossiers



Des articles



De l'info



Des lives

©Photo : Florian Belmonte

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

nstagram Twitch Twitter Youtube

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Ricochet

Cyril Blondel / Mathieu Clauss
Editeur : Flip Flap Edition

Dans une aventure d'agents secrets loufoques, découvrez un jeu d'énigmes basé sur l'association d'idées. Dans une grille de mots, masquez ceux que vous arrivez à associer puis, avec ceux qui restent, composez le rébus final ! Plein de surprises et d'humour vous attendent !

15 à 60 | 1 et + | 14 et +





Bananagrams

Abe Nathanson
Editeur : Bananagrams

Bienvenue dans le Monde de Bananagrams ! Un jeu de lettres, de mots croisés, d'anagrammes, qui se déguste à toute allure ! Tout le monde joue en même temps et cherche à faire des mots croisés devant soi. On peut modifier sa grille à volonté. Finis toutes tes lettres avant les autres et crie « Banané » pour gagner ! Variantes plus courtes et/ou plus calmes incluses.

10 à 15 | 1 à 8 | 7 et +

Concept

Alain Rivollet et Gaëtan Beaujannot / Éric Azagury et Cédric Chevalier / *Editeur : Repos Production*

Faites deviner des mots aux personnes de votre équipe... grâce aux combinaisons infinies du plateau ! Concept est un jeu d'ambiance et de communication, dont les icônes simples et compréhensibles par tou•te•s sont désormais célèbres ! Posez vos cubes sur les icônes, profitez d'un vrai moment de détente !

30 à 45 | 4 à 12 | 10 et +



Ambiance



Mysterium Park

Oleksandr Nevskiy et Oleg Sidorenko ✓ Xavier Collette et M81 Studio / *Editeur : Libellud*

Bienvenue à Mysterium Park ! Ses barbes à papa, son cirque et ses sombres secrets... En tant que médiums, vous êtes convaincu•es qu'un fantôme hante cette fête foraine et vous êtes déterminé•es à dévoiler la vérité. Dans ce jeu asymétrique, le ou la fantôme envoie des visions avec des cartes illustrées. Les médiums doivent les interpréter pour trouver le coupable !

30 | 2 à 6 | 10 et +

Similo

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

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

10 à 15 | 2 à 8 | 7 et +



Imagine

Shingo Fujita, Motoyuki Ohki et Hiromi Oikawa ✓ Shintaro Ono
Editeur : Cocktail Games

L'imagination n'a pas de limites ! 60 cartes transparentes avec des formes ou des symboles sont à votre disposition pour faire deviner aux autres participant•es l'une des 1000 énigmes (des films, des lieux, des personnages...). Superposez, assemblez ou animez les cartes ! Exprimez-vous, tout est permis ! Avec Imagine, vous serez surpris•es. Très agréablement surpris•es ! Et pour jouer avec les plus jeunes, découvrez la version famille, à partir de 8 ans.

20 à 30 | 3 à 8 | 12 et +



©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Au Creux de ta Main

Timothée Decroix ✓ Pauline Détraz, Gaël Lannurien, Sabrina Miramon et Umeshu Lovers / *Editeur : La Boite de jeu*

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



25 à 35 | 2 à 8 | 10 et +



Detective Club

Oleksandr Nevskiy ✓ M81 Studio
Editeur : Igames

Chacun•e joue des cartes illustrées qui doivent recouper des thèmes donnés, mais le (la) conspirateur.trice ne connait pas ces thèmes. A lui (elle) d'observer ce que font les autres pour ne pas être repéré•e, et aux détectives d'ouvrir l'œil !

45 | 4 à 8 | 8 et +

Muse

Jordan Sorenson ✓ Andre Garcia, Apolline Etienne et Kristen Plescow / *Editeur : Don't Panic Games*

Laissez-vous guider par votre Muse ! Retrouvez l'illustration désignée par l'équipe adverse, en interprétant l'indice que vous donne votre Muse. Partez dans un voyage onirique, au fil de 84 grandes cartes magnifiquement illustrées, que vous interpréterez au mieux pour remporter la victoire.



30 à 40 | 2 à 12 | 10 et +



Dixit

Jean-Louis Roubira ✓ Marie Cardouat
Editeur : Libellud

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

30 à 40 | 3 à 6 | 8 et +

Ambiance



Time Bomb

✍ Yusuke Sato ✍ Biboun
Editeur : Les Editions de Base

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

15 à 20 | 4 à 8 | 8 et +

Les Loups Garous de Thiercelieux

✍ Philippe des Pallières et Hervé Marly
✍ Alexios Tjoyas / *Editeur : Lui-Même*

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

30 | 8 à 18 | 10 et +



Love Letter : Le Gant de l'Infinité

✍ Seiji Kanai et Alexandar Ortloff ✍ Monica Helland
Editeur : Z-Man Games





Le destin de l'Univers est en jeu ! Un•e des participant•es endosse le rôle de Thanos, tandis que les autres constituent une équipe de Super Héro•ïnes déterminé•es à le stopper. Déductions et prises de risques font de Love Letter : Le Gant d'Infinité un jeu tactique et profond.

15 à 20 | 2 à 6 | 10 et +

Love Letter

✍ Seiji Kanai ✍ Andrew Bosley, Samuel Shimota
Editeur : Z-Man Games

Votre but est de faire parvenir une lettre d'amour à la Princesse. Votre carte en main représente la personne qui tient votre message 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 lettre !



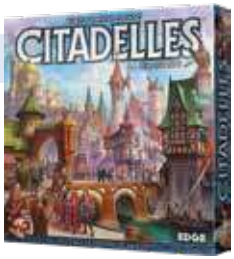


©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Citadelles

Bruno Faidutti / Simon Eckert et Andrew Bosley
Editeur : Edge Entertainment



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



30 à 60 | 2 à 8 | 10 et +



Oriflamme

Adrien et Axel Hesling / Tomasz Jedruszek
Editeur : Studio H

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



20 à 25 | 3 à 5 | 10 et +

Skull

Hervé Marly / Thomas Vuarchex
Editeur : Lui-Même

Serez-vous capable de révéler le maximum de cartes parmi celles retournées sans jamais tomber sur un Skull mortel ? Placez votre Skull au bon moment, poussez vos adversaires à surenchérir et bluffez comme vous n'avez jamais osé le faire ! Un jeu dynamique et tendu, qui mélange subtilement prise de risque et tactique !



15 à 30 | 3 à 6 | 10 et +



Galérapagos

Laurence et Philippe Gamelin
Jonathan Aucomte / *Editeur : Gigamic*

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

20 à 45 | 3 à 12 | 10 et +

Colt Super Express

Christophe Raimbault et Cédric Lefebvre Jordi Valbuena
Editeur : Ludonaute



Colt Super Express est un concentré de Colt Express encore plus fun et dynamique ! Toujours à bord du train de l'Union Pacific, votre but est d'être le dernier ou la dernière à bord en évitant les tirs ciblés des autres bandits. À chaque fin de tour un wagon est détaché, attention de ne pas vous trouver dedans... Les parties sont rapides, vous pouvez l'emporter et jouer partout avec toute la famille.



15 à 20 | 3 à 7 | 8 et +



Munchkin

Steve Jackson John Kovalic
Editeur : Edge Entertainment

Souvenez-vous : vous rêviez de monstres à trucider et de donjons à piller. Mais la dure réalité vous apparaît : vos camarades sont des pitres, les monstres sont tous au courant que vous êtes niveau 1... et toujours pas une pièce d'or à l'horizon. Dans le jeu de cartes Munchkin, vous incarnez des aventurier•ères qui osent pénétrer dans un sinistre donjon... à leurs risques et périls !

60 | 3 à 6 | 10 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Twin It !

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

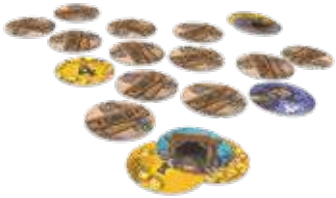
Les cartes s'accumulent sur la table en formant une mosaïque colorée. Détectez plus vite que les adversaires les paires de cartes aux motifs identiques ! Jouez en mode compétitif, coopératif ou en équipes. Un jeu d'observation et de rapidité pour toute la famille !

15 à 20 | 2 à 6 | 6 et +



Gold





Reiner Knizia / Melanie Friedli
Editeur : Game Factory

Retournez 2 cartes, trouvez de l'or, déjouez vos adversaires et soyez celui/celle qui extrait le plus d'or de la mine !

10 à 15 | 2 à 5 | 6 et +

Dicycle race

Pascal Hugonie / Pauline Détraz
Editeur : Banana Smile

Remportez la course en validant des combinaisons de dès sur un parcours différent à chaque partie. Un jeu complètement modulable pour toute la famille avec ses 4 modes de jeu et ses 5 variantes !

15 à 20 | 2 à 6 | 7 et +





Bazar Bizarre

Jacques Zeimet / Gabriela Silvera
Editeur : Gigamic

Êtes-vous vif•ve comme l'éclair ? Rejoignez les nombreux•euses adeptes de la folle logique de Bazar Bizarre. Un jeu de réflexes et de logique très prenant et pas aussi simple qu'il n'y paraît !

15 à 20 | 2 à 8 | 6 et +



6 qui Prend

Wolfgang Kramer ✓ Franz Vohwinkel
Editeur : Gigamic

Récoltez le moins de têtes de bœuf possible ! A chaque tour, tout le monde révèle une carte en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui /celle qui joue la 6e d'une série « récolte » les 5 premières...
6 qui surprend : Pour fêter ses 25 ans de succès, 6 qui prend revient dans cette version spéciale comprenant 28 cartes supplémentaires et un bloc de score.

45 | 2 à 10 | 10 et +

Zero

Reiner Knizia ✓ Vincent Burger
Editeur : Pixie Games

Subtil jeu de cartes mêlant bluff, tactique et observation.
Marquer un minimum de points en essayant d'atteindre la combinaison suprême !

15 à 20 | 2 à 5 | 8 et +







Yozu

Arnaud Ladagnous ✓ Maud Chalmel
Editeur : Capsicum Games

À chaque tour un•e joueur•euse devient l'Oracle et pioche deux cartes représentant chacune une saison et un animal. Les autres essaient d'obtenir une des cartes de l'Oracle en devinant la bonne combinaison saison/animal. Si un élément est exact, l'Oracle annonce lequel et le joueur suivant fait une nouvelle proposition. Si une proposition correspond à une des cartes de l'Oracle, le/la joueur•euse la gagne. Le gagnant est le/la premier•e à collecter quatre cartes de la même saison ou quatre cartes d'un même animal.

20 à 30 | 3 à 6 | 8 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Non Merci !

Thorsten Gimmler ✓ Zongoh
Editeur : Gigamic

À votre tour de jeu, faites le choix d'accepter une carte ou de dire « Non merci ! » en posant l'un de vos jetons sur la carte refusée. C'est ensuite à votre voisin•e de prendre une décision et éventuellement de récupérer votre jeton. Chaque carte acceptée fait perdre des points. Mais si vous reconstituez les suites, vous ne perdez que la valeur de la plus petite carte de la suite. Gérez au mieux vos jetons, car, de toute façon, il vous faudra accepter des cartes.

15 à 20 | 3 à 7 | 8 et +



Salade 2 Points

Molly Johnson, Robert Melvin et Shawn Stankewich ✓ Dylan Mangini
Editeur : Gigamic



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

15 à 20 | 2 à 6 | 8 et +

Carro Combo

Katja Stremmel
Editeur : Gigamic

Carro Combo bouleverse le principe du jeu de plis : le but n'est pas de gagner des plis mais de se débarrasser de ses cartes avant les autres. Attention, il est interdit de modifier l'ordre des cartes que l'on reçoit. Les combinaisons d'une à trois cartes que vous posez doivent donc se suivre dans votre main. À chacune des 3 manches, le/la dernier•e à avoir des cartes perd un jeton. Si vous n'avez plus de jetons, vous perdez la partie et faites gagner vos adversaires !

25 à 35 | 3 à 5 | 10 et +





Imagicien

Olivier Mahy ✓ Guillaume Bernon
Editeur : Blam !

Inspiré du dessin mystère, reliez les icônes de votre plateau en suivant la formule, afin de faire apparaitre un objet. Pas besoin de terminer votre dessin : soyez le.la premier.ère à deviner ce que vous dessinez pour gagner ! Avec un système de jeu simple en simultané Imagicien est terriblement addictif !

15 à 25 | 2 à 4 | 8 et +

Magic Fold

Bruno Cathala et Yohan Goh ✓ Christopher Matt et Vincent Dutrait
Editeur : Offline Editions

Participez à une course de tapis volants à travers le désert en direction du Palais volant. Réalisez les bonnes combinaisons avec votre tapis et évitez les pièges de vos adversaires. Que la course magique commence !

20 à 35 | 2 à 4 | 7 et +



Tyle

Editeur : Professor Puzzle



Mets ton agilité mentale à l'épreuve dans cette course de construction de formes et sois le/la premier•e à atteindre l'angle opposé à ton point de départ !
A chaque tour de jeu, tu pourras effectuer 3 actions. A toi de calculer judicieusement tes déplacements et actions, pour bloquer tes adversaires ou te faufiler le plus vite possible dans l'angle opposé à ton point de départ !

15 à 20 | 2 à 4 | 8 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

C'est une très belle récompense pour un éditeur de recevoir le prix du meilleur « travail éditorial ». C'est vraiment le cœur de notre métier !

Le travail éditorial, c'est passer d'une idée (de livre, de jeu) à un objet physique, c'est lui donner son existence réelle et, surtout, sa forme. Un peu comme un travail de sculpteur : choisir les matériaux qui composent nos livres et jeux, déterminer le format et l'utilité de chaque pièce.

Ce travail est passionnant, avec une grande liberté et beaucoup de réflexion. Et ce qu'on aime, c'est que tout soit utile et ergonomique. On a énormément travaillé ces aspects sur la gamme « Ma Première Aventure » : concevoir un objet qui raconte des histoires multiples tout en étant agréable et simple à utiliser, sans aucun élément extérieur !

« Voyage en Terre Ocre », arrivé en 4e position dans la gamme, a bénéficié de l'expérience des 3 premiers livres. C'est aussi le premier titre dont Roméo n'est pas l'auteur. Nous avons donc pu nous concentrer encore plus sur le travail d'édition… et ça se ressent peut-être ;)



Roméo, directeur artistique
& Clément, directeur éditorial

Jouer avec vos ami·e·s malvoyant·e·s ou non-voyant·e·s ? C'est possible !



ACCESSIJEUX
se jouer des différences

Grâce à l'association AccessiJeux, retrouvez de nombreux jeux modernes rendus accessibles aux déficient•e•s visuels. L'association AccessiJeux est présente dans de nombreuses ludothèques, festivals et cafés ludiques partout en France.

Renseignez-vous !

Plus d'infos sur www.accessijeux.com



Perplexus Rubik's

Editeur : Spin Master

L'heure est venue de relever le défi des défis ! Perplexus et Rubik's Cube vous proposent un challenge où les neurones se disputent à la dextérité. Deux casses-têtes réunis en un labyrinthe mobile : un Perplexus inédit couplé d'un Rubik's Cube ! Il faut faire pivoter les faces horizontalement et verticalement pour récréer le chemin du labyrinthe et faire avancer la bille en 3D et par rotation. Finir le labyrinthe permet de finir le Rubik's Cube. Il compte en tout et pour tout : 100 obstacles à franchir.

min - | 1 | 8 et +

Les Pierres de Coba

Antonin Boccara *Michel Verdu*
Editeur : OldChap

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



min 15 à 20 | 1 | 12 et +

The Sherlock

Editeur : Spin Master

Faites entrer tous les bâtonnets indiqués sur la carte dans le cube en bois. Choisissez une des cartes Défi, prenez les pièces numérotées indiquées et trouvez comment les insérer à l'intérieur du cube. Rien ne doit dépasser ! Heureusement les solutions sont au dos des cartes en cas de besoin !



min 15 à 30 | 1 | 8 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Lucky Numbers

Michael Schacht / Christine Alcouffe
Editeur : Tiki Éditions

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

15 à 30 | 1 à 4 | 8 et +





Candy Lab

Thomas Danede / Alain Boyer
Editeur : Funnyfox

Dans Candy Lab, vous devrez jouer des cartes « Commandes » pour récupérer des combinaisons de bâtonnets de sucre d'orge et activer leurs effets pour vous aider, mais surtout pour gêner vos adversaires. La partie se termine quand le dernier bâtonnet a été récupéré ou quand la pioche de cartes « Commandes » est épuisée. Amassez le plus de points pour remporter la partie !

15 à 20 | 2 à 4 | 8 et +

Break the Code

Ryohei Kurahashi / Mélanie Walryck
Editeur : Iello

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

15 à 20 | 2 à 4 | 10 et +





Qwirkle

Susan McKinley Ross
Editeur : Iello

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

30 | 2 à 4 | 6 et +

Quoridor

Mirko Marchesi
Editeur : Gigamic

Sortez du labyrinthe mouvant. Trouvez l'équilibre entre avancer et gêner les déplacements de votre adversaire pour être le/la premier•e à traverser le plateau. Quoridor est devenu un must des jeux de réflexion, accessible à toute la famille et très prenant. Existe en version mini.

15 à 20 | 2 à 4 | 8 et +





Tantrix

Mike Manaway
Editeur : Gigamic

En solitaire, Tantrix est un casse-tête évolutif qui vous promet des heures de réflexion. En collectif, chacun•e tente de former la plus grande boucle de sa couleur tout en contrant ses adversaires.

30 | 1 à 4 | 6 et +



©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Codex Naturalis

Thomas Dupont / Maxime Morin
Editeur : Bombyx

Vous êtes chargé de poursuivre le travail d'un moine enlumineur. Assemblez les pages d'un manuscrit qui recense les espèces vivantes. Placez vos cartes en fonction des espèces pour remplir les objectifs. Serez-vous prêt.e à recouvrir et perdre une espèce pour développer votre manuscrit ? Un jeu de placement stratégique, accessible et addictif, pour travailler ses méninges !

20 à 25 | 2 à 4 | 7 et +





Punto

Bernhard Weber
Editeur : Game Factory

A votre tour, vous devez poser une de vos cartes adjacente à une autre déjà présente sur la table, ou en recouvrir une de valeur inférieure. Le/la premier•e à aligner 4 de ses cartes remporte la manche, Deux manches gagnées, et la victoire est à vous.

20 à 25 | 2 à 4 | 7 et +

Baron Voodoo

Yann Dentil / Christine Alcouffe
Editeur : Yoka By Tsume

Baron Samedi, Loa des morts, est prêt à laisser son trône à qui en sera digne ! Afin de prendre sa place, jouez vos pouvoirs vaudous et capturez les dés sur le plateau central en déplaçant les vôtres. Une fois le dé capturé et placé sur votre plateau personnel, vous pourrez : changer sa face, appliquer son effet, rejouer... et réaliser des combinaisons de dés afin de marquer des points.

30 à 45 | 2 à 4 | 10 et +



Pour Tous



Welcome / Welcome to New Las Vegas

Benoit Turpin et Alexis Allard / Anne Heidsieick
Editeur : Blue Cocker

Soyez l'architecte du meilleur quartier de la ville en rajoutant des parcs, des piscines à vos lotissements en remplissant les objectifs de la maire dans l'Amérique des années 50. Un jeu de dés sans dés. Un jeu à cocher thématique, stratégique et accessible avec de nombreuses extensions saisonnières.

20 à 30 | 1 à 100 | 10 et +

Trek 12

Bruno Cathala et Corentin Lebrat / Olivier Derouetteau et Jonathan Aucomte / *Editeur : Lumberjacks Studios*

Trek 12, une Aventure en Roll and Write.
Dans ce premier Roll & Write évolutif, partez en expédition dans l'Himalaya afin d'ouvrir de nouvelles routes vers les sommets. Cartographiez les différentes zones, posez des chemins de corde, prenez garde aux passages les plus dangereux. Astuce et audace seront nécessaires pour faire les meilleurs choix, afin d'augmenter votre réputation et, qui sait, rencontrerez-vous de nouveaux compagnons de route.



15 à 30 | 1 à 50 | 8 et +

Troyes Dice

Sébastien Dujardin, Xavier Georges et Alain Orban / Alexandre Roche
Editeur : Pearl Games



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 également à la construction des 3 bâtiments de fonction de la ville : le Palais des comtes, l'Hôtel de ville et l'Évêché.
À la fin de la partie, soyez le joueur qui a engrangé le plus de points de victoire pour l'emporter !

25 à 35 | 1 à 10 | 12 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Très Futé !

Wolfgang Warsch
Editeur : Schmidt

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

20 à 30 | 1 à 4 | 8 et +









Bresk !

Frans et Milan de Boevure
Editeur : Jumbo

Lance le dé : le/la leader•euse du tour choisit les lettres à inscrire sur la grille des joueur•euse•s. Le but ? Faire le maximum de mots en horizontal et vertical pour marquer le plus de points. Le dé tombe sur « Bresk » ? Lance l'autre dé qui détermine la lettre à inscrire sur la grille. Respecte bien les espaces entre les mots si tu veux marquer des points...

20 à 40 | 2 à 5 | 10 et +

Animal Rescue

Daryl Chow Carlos Munoz
Editeur : Jumbo

Accueille le plus d'animaux possible dans ton refuge, réalise les meilleures combinaisons pour marquer des points et remporter la partie. Lance les dés et choisis quel animal dessiner dans son compartiment : des bébés pourront naître de tes combinaisons pour marquer encore plus de points !

20 à 30 | 2 à 5 | 8 et +





King of Tokyo

Richard Garfield ⁄ Régis Torres
Editeur : Iello

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

30 | 2 à 6 | 8 et +

The Island

Julian Courtland-Smith ⁄ Stéphane Gantiez, David Ausloos et Jean-Brice Dugait / *Editeur : Asmodee*



La besace pleine de trésors, des aventuri•ères s'apprêtent à quitter les lieux, lorsque l'île commence à couler. Pris•es de panique, ielles tentent d'échapper à un destin funeste. Les plus chanceu•ses feront le voyage en barque, alors que les infortuné•es partiront à la nage. Mais personne ne sera à l'abri des monstres marins qui peuplent les mers environnantes !

45 | 2 à 4 | 8 et +



Diamant

Alan R. Moon & Bruno Faidutti ⁄ Paul Mafayon
Editeur : Iello

Diamant est un jeu de stop ou encore malin et rapide, qui vous entraine dans une aventure incroyable. Enfoncez-vous dans la grotte de Tacora, à la recherche de trésors oubliés, mais allez-y d'un pas prudent ou vous pourriez tomber dans un piège et perdre tous vos diamants.

25 à 35 | 3 à 8 | 8 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Draftosaurus

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

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

15 à 20 | 2 à 5 | 8 et +







Pour une Poignée de Meeples

Jonny Pac Quentin / The Mico
Editeur : Super Meeple

Quand le Mancala rencontre le placement d'ouvrier•e•s dans un jeu du Far West ! À votre tour vous saisissez une Poignée de Meeples et vous les posez le long de la rue. Effectuez des actions comme : extraire de l'or, monter des affaires, combattre en duel dans la rue, et mettre au point des évasions explosives ! Une fois la poussière retombée, le/la joueur•euse avec le plus de points gagne.

25 à 35 | 2 à 4 | 14 et +

Via Magica

P. Mori / M. Leyssenne, J.-B. «Djib» Reynaud, P. Mafayon, Biboun, R. Torres, J. Fleury et C. Chaussy / *Editeur : Hurrican*

Retrouvez les joies du bingo en famille dans la nouvelle version d'Augustus. Cristallisez les Animus des éléments et ouvrez des portails pour invoquer créatures et animaux fantastiques. Chance, tactique et magie seront au rendez-vous ! Un jeu magique pour toute la famille !

30 | 2 à 6 | 8 et +





Takenoko

Antoine Bauza / Nicolas Fructus, Yuio et Joël Picksel
Editeur : Bombyx et Matagot

Dans Takenoko, vous allez endosser le rôle d'un•e jardinier•ère japonais•e affairé•es à répondre au mieux aux requêtes du vénérable empereur, soleil des soleils et dieu vivant. Pour ce faire, vous aurez, durant votre tour de jeu, deux choses à faire : regarder quel temps il fait et effectuer deux actions différentes parmi les 5 possibles.

30 à 45 | 2 à 4 | 8 et +

Jamaica

Malcom Braff, Bruno Cathala et Sébastien Pauchon
Mathieu Leyssenne / *Editeur : Space Cowboys*

Comment fêter dignement les 30 ans de gouvernance de l'île de la Jamaïque par Henry Morgan ? Par une course de bateaux ! Tou•te•s les pirates participeront à ce « grand défi ». Si au passage, on peut récupérer un peu de butin et taper sur les concurrent•es, c'est encore mieux. Le but du jeu est donc faire le tour de l'île le plus vite possible.

30 à 60 | 2 à 6 | 8 et +





The Key

Thomas Sing / Timo Grubing
Editeur : Haba

Deux jeux d'enquête criminelle palpitants avec deux niveaux de difficulté différents ! Tous les joueur•euse•s cherchent en même temps les indices sur des cartes et essaient de trouver un code à 4 chiffres en premier. Lorsque tous les joueur•euse•s ont trouvé une combinaison, vérifiez avec la clé qu'elle correspond au bon code ! Le joueur dont la combinaison correspond et la somme des points des cartes utilisées est la plus petite remporte cette enquête ! Avec variante solo.

15 à 20 | 1 à 4 | 8 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Les Aventuriers du Rail Europe

Alan R. Moon ✓ Julien Delval
Editeur : Days of Wonder

Des remparts d'Edimbourg aux docks de Constantinople, des ruelles poussiéreuses de Pampelune aux quais gelés de la grande gare de Saint-Pétersbourg, les Aventuriers du Rail Europe vous emmènent à la découverte de l'Europe des années 1900, en famille ou entre ami•es ! Reliez le plus de villes possibles pour gagner la partie !

30 à 60 | 2 à 5 | 8 et +





Minivilles Deluxe

Masao Suganuma ✓ Noboru Hotta
Editeur : Moonster Games

Minivilles vous met aux commandes d'une ville en développement. Il se joue en étapes simples : lancez les dés pour gagner des pièces et acheter des établissements. Construisez quatre monuments pour gagner ! Cette « mini » big box réunit les extensions Marina et Green Valley.

30 | 2 à 5 | 7 et +

Klimato

Yoann Brogol ✓ Justine Braida
Editeur : Subverti

Citoyennes et citoyens de la planète Klimato, l'heure de la transition énergétique a sonnée ! Prenez chacun la tête d'une ville et faites-en la cité la plus écologique possible.
Profitez des ressources et de la météo pour construire de nouveaux bâtiments mais attention à la pollution, aux catastrophes et aux villes voisines...

15 à 25 | 2 à 5 | 8 et +



Pour Tous

Kingdomino



Bruno Cathala / Cyril Bouquet
Editeur : Blue Orange

Etendez vos terres grâce aux différents dominos (champs, lac, forêt, prairie, marécage et mine d'or) pour marquer un maximum de points et ainsi bâtir le royaume le plus puissant de la table.

15 à 20 | 2 à 4 | 8 et +

Les Petites Bourgades



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

Vous êtes le/la maire d'une minuscule ville, la place y est limitée et les ressources rares - vous prenez ce que l'on vous donne. Planifiez judicieusement le développement de votre ville sans l'encombrer de ressources inutiles. Celui/celle dont la Petite Bourgade sera la plus prospère sera le/la gagnant•e !

30 à 45 | 1 à 6 | 14 et +

Carcassonne



Klaus-Jürgen Wrede / Anne Pätzk et Chris Quilliams
Editeur : Hans im Glück

Placez vos partisan•es 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.

30 à 45 | 2 à 5 | 7 et +

Dinner in Paris



Les Trolls Associés / Alain Boyer
Editeur : Funnyfox

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

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Cloud City

Phil Walker Harding ⁄ Fabrice Ros
Editeur : Blue Orange

La Ville lance un projet des plus excitants : des immeubles si hauts qu'ils dépasseraient les nuages. En tant qu'architecte, vous travaillez sur le projet le plus ambitieux en respectant les attentes du moment et en même temps que vos adversaires. Votre objectif : cumuler le plus de votes du conseil pour que votre projet soit retenu. À vos maquettes !

30 à 40 | 2 à 4 | 10 et +







Little Town

Shun et Aya Taguchi ⁄ Sabrina Miramon
Editeur : Iello

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

45 | 2 à 4 | 10 et +

Overbooked

Daryl Chow ⁄ Gyom
Editeur : Jumbo

Prêt au décollage ? Bienvenue dans l'aéroport le plus fréquenté du pays. Tu travailles au comptoir d'accueil et tu dois t'assurer que chaque passager•e a un siège.
C'est un vrai casse-tête, car certain•e•s passager•e•s veulent s'asseoir près du hublot, d'autres préfèrent voyager à côté. En plus, l'avion est en surréservation : il y a plus de passager•e•s que de sièges...

30 à 60 | 1 à 4 | 8 et +





Pour Tous



La Vallée des Marchands

Sami Laakso / Sami Laakso
Editeur : Bragelonne Games

Dans ce deckbuilding, vous devez faire des choix cruciaux, car chaque carte peut être utilisée de multiples façons. Échangez contre d'autres marchandises, gérez habilement votre stock, achalandez votre étal et montrez au monde que vous êtes digne d'être le nouveau membre de la Guilde des Commerçants extraordinaires ! 2 boites de jeu indépendantes complètes et combinables entre elles et une extension disponibles.

30 à 45 min | 2 à 4 | 12 et +

Star Realms

Robert Dougherty et Darwin Kastle
Vito Gesualdi / *Editeur : Iello*



Dans ce deckbuilding, bâtissez votre propre royaume galactique. Améliorez votre puissance militaire grâce au commerce et envoyez votre armada de vaisseaux de guerre protéger ce qui vous appartient et conquérir ce qui ne vous appartient pas encore !
Jouez jusqu'à 4 ou 6 joueurs en combinant plusieurs boîtes !

20 min | 2 | 12 et +

Hero Realms

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



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

20 à 30 min | 2 à 4 | 12 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Splendor

Marc André ⁄ Pascal Quidault
Editeur : Space Cowboys



Splendor s'explique en cinq minutes et se joue en une demi-heure, aussi bien à deux qu'à trois ou quatre participant•es. Dans Splendor, vous dirigez une guilde de marchand•es. Chaque tour est rapide : une action et une seule ! La victoire s'obtient en parvenant à quinze points de prestige en cumulant nobles et développements.



min 25 à 35 | 2 à 4 | 10 et +



Catan

Klaus Teuber ⁄ Michael Menzel
Editeur : Kosmos



Lancez-vous à la conquête d'une île vierge et pleine de ressources. Saurez-vous construire vos villes et colonies plus vite que vos adversaires ? Catan, c'est le porte-étendard d'une nouvelle manière de jouer, grâce à une mécanique fluide et bien pensée, des règles simples, des parties courtes pour un jeu de stratégie et la non-élimination des participant•es en cours de partie.

min 90 | 3 à 4 | 10 et +

Quetzal

Alexandre Garcia ⁄ Nathalie Lehn
Editeur : Gigamic





Vous avez 5 tours pour explorer l'île de Quetzal et collecter de précieux artefacts. Lancez vos meeples et envoyez-les dans les différents lieux de l'île pour récupérer des artefacts. Livrez-les pour améliorer vos fouilles ou marquer des points de victoire et tenter de gagner la partie.

min 30 à 75 | 2 à 5 | 10 et +



Small World

Philippe Keyaerts ✓ Miguel Coimbra
Editeur : Days of Wonder

Small World est un jeu dans lequel chacun•e lutte pour établir sa civilisation dans un monde fantastique et fantasque. Cependant, ce monde est tout petit et il n'y a pas assez de place pour tou•te•s ! Prenez la tête d'un des quatorze Peuples de Small World et étendez votre empire aux dépens de vos voisin•es en vous appuyant sur les Pouvoirs spéciaux de vos personnages !

40 à 80 | 2 à 5 | 8 et +

Abyss Conspiracy

Bruno Cathala et Charles Chevallier ✓ Pascal Quidault
Editeur : Bombyx

Abyss Conspiracy est un jeu à part entière dans l'univers d'Abyss. Ralliez des nobles pour constituer votre assemblée et dominer le Sénat Océanique. Privilégierez-vous les figures les plus influentes, celles qui vous donneront les Lieux de pouvoir, ou choisirez-vous celles qui vous rapporteront de précieuses perles ?

30 | 2 à 4 | 8 et +





Saline

Maxime Blandin ✓ Ronan Pincemin
Editeur : Chevre Edition

La saison bat son plein et vous allez devoir travailler dur pour devenir le paludier le plus prestigieux du royaume. Tel un magicien, le paludier métamorphose l'eau de mer en or blanc avec la complicité du soleil et du vent... Gérer votre production de sel et vendez-la au bon moment pour vous faire un maximum de Liards (monnaie).

40 | 3 à 4 | 8 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Antonin, comment es tu venu au jeu ?

Je suis venu au jeu assez naturellement. Après tout, la première chose que fait un être humain avant de marcher, parler ou écrire : c'est jouer ! Et puis, j'ai eu la chance de grandir dans une famille qui aimait le jeu sous toutes ses formes (jeux de société, sport, musique, théâtre...), ce qui a facilité les choses.
J'ai créé une dizaine de jeux de société comme Fiesta de Los Muertos, Panic Island, Draw' n' Roll, Abra Kazam, Par Odin, Les Pierres de Coba, Doggy Bag, Kids of London... Et prochainement arrive I am a Banana, un jeu délirant co-créé avec Yves Hirschfeld !

Peux tu décrire ton travail d'auteur de jeu ?

Lorsque je crée un jeu, dans la plupart des cas, cela vient de quelque chose de la vie qui me plait et me surprend (un sentiment, une anecdote, une blague...) et j'essaye ensuite de le retranscrire de manière ludique. Comme je pars d'une idée simple, mes jeux sont souvent assez courts et rapide à comprendre. Parfois, j'aime bien m'imposer des contraintes, comme créer un jeu de dessin, un jeu en temps limité, un jeu coopératif, un casse-tête... Et enfin, si je peux parler de thématiques culturelles qui me tiennent à coeur, alors c'est parfait !



Antonin Boccara



Illustration : Maud Chalmel

LE SAVIEZ-VOUS ?

UN JEU, C'EST COMME UN LIVRE

Tous deux sont des objets culturels, créés par un auteur ou une autrice pour vous faire vivre une expérience humaine unique !

AUTEUR DE JEUX, C'EST UN MÉTIER...

... pas encore reconnu. Créer des jeux demande du temps, un savoir-faire et du travail. Il ne suffit pas d'avoir une bonne idée !

La Société des Auteurs de Jeux œuvre pour la reconnaissance du jeu en tant qu'objet culturel, et de leurs auteurs et autrices en tant que telles.

REJOIGNEZ NOUS ! /societedesauteursdejeux

SOCIÉTÉ DES AUTEURS DE JEUX
www.societedesauteursdejeux.fr

Jeux à 2



Lost Cities : Le Duel

Reiner Knizia / Vincent Dutrait
Editeur : Iello

Vous devez mener à bien des expéditions à travers cinq régions : l'Himalaya, la forêt vierge, le désert, le volcan et sous la mer. Pour cela chaque joueur•euse devra établir des paris sur chacune de ses expéditions, ne brûlez pas les étapes mais ne traînez pas en route non plus, car vous n'êtes pas seul•e à vouloir mettre à jour ces civilisations.

30 | 2 | 10 et +

Tea for 2

Cédrick Chaboussit / Amandine Dugon
Editeur : Space Cowboys



Rejoignez Alice et la Dame de Cœur dans ce jeu de cartes, qui mêle les règles de la Bataille à des mécanismes tactiques de deckbuilding ! Fignolez la construction de votre paquet de cartes, activez vos pouvoirs et accumulez des points de victoire en réalisant des objectifs qui changent à chaque partie. Des règles simples pour un jeu riche et tactique, dans le merveilleux Pays d'Alice !

30 | 2 | 10 et +



Mosquito Show

Bruno Cathala et Andrea Mainini / Camille Chaussy
Editeur : The flying games

Dans la terrible jungle deux équipes, chacune composée d'un Caméléon et d'un Toucan, sont en quête de nourriture. Tous convoitent les Moustiques que l'on trouve autour des mares. Les dorés sont particulièrement recherchés pour leur goût intense. Pour l'emporter, soyez le 1er ou la 1ère à manger 9 Moustiques dorés ou à bloquer votre adversaire.

10 à 15 | 2 | 8 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

La Marche du Crabe

Julien Prothière / Arthur de Pins
Editeur : Jeux Opla





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

15 à 20 | 2 | 8 et +

Palm Island

Jon Mietling / Jon Mietling
Editeur : Nuts Publishing





Emportez votre île avec vous ! Jouez n'importe où en solo ou en duo avec ce jeu de cartes transportable, vous n'avez pas besoin de table ! Stockez des ressources pour payer des améliorations de bâtiments qui vous donnent accès à de nouvelles possibilités. Complétez vos objectifs en 8 tours et calculez votre score.

10 à 15 | 1 à 2 | 12 et +

Paris Ville Lumière

José Antonio Abascal / Oriol Hernández
Editeur : Iello



Paris Ville Lumière est un jeu de placement pour 2, qui se joue en deux phases. Dans la première, vous allez dresser le plan des rues sur lesquelles vous pourrez ensuite bâtir vos édifices. Dans la seconde phase, vous construisez vos édifices en les plaçant sur les emplacements créés. Dans cette phase, vous pourrez également jeter votre dévolu sur des cartes postales vous octroyant un pouvoir immédiat ou modifiant le décompte final. Chaque pose de tuile est une attaque directe contre la stratégie de l'adversaire, qui se fera fort de répliquer.

30 | 2 | 8 et +





Schotten Totten

Reiner Knizia / Djib
Editeur : Iello

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

15 à 20 | 2 | 8 et +

RRR

Seiji Kanai et Hayato Kisaragi / Noboru Sugiura
Editeur : Igiari

Incarnez le/la Leader•euse de la Royauté ou de la Religion et tentez de contrôler la majorité du Royaume. Conspirez pour éliminer vos ennemi•e•s ou charmez-les pour qu'ils/elles rejoignent votre cause. Planifiez bien vos coups ; rien n'est laissé au hasard, tout est visible dès le début de partie. RRR est un jeu très simple d'accès mais pas simpliste.

15 à 25 | 2 | 14 et +



Onitama

Shimpei Sato / Nagahara Chiyo, Mariusz Szmerdt, Lucy Liu et Sayuri Romei / *Editeur : Igiari*

Utilisez les esprits de la nature et montrez votre supériorité à votre adversaire. Deux moyens s'offrent à vous : en allant au contact direct, la voie de la pierre et capturez le maître adverse ou bien en vous faufilant, la voie du ruisseau et prenez le contrôle du dojo ennemi. Affûtez votre esprit, anticipez, tous les mouvements sont visibles.

15 à 20 | 2 | 14 et +



©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Stratego

Jumbo
Editeur : Jumbo

Remporte la bataille en capturant le drapeau de ton adversaire avec l'aide de ton armée composée de 40 personnages de grades différents et d'un infiltré. Déploie tes troupes en première phase et lance l'assaut tout en protégeant ton propre drapeau. Les soldats s'affrontent et leur rang détermine lequel est victorieux !

45 à 60 | 2 | 8 et +





Champ d'Honneur

Trevor Benjamin et David Thompson / Brigette Indelicato
Editeur : Igiari

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

45 | 2 à 4 | 12 et +



Aquatika

Alexandre Droit / Martin Texier
Editeur :Jeux FK

Vous disposez de 3 pieuvres, 3 requins et 3 poissons volants.
1. Partez occuper le camp adverse.
2. Recouvrez, dévorez, sautez allègrement par-dessus les autres, ou avancez simplement une de vos pièces... mais sans baisser la garde.
3. Amenez une de vos pièces jusque sur la rive adverse, c'est gagné !
Un jeu subtil, tactique, vite pris en main.

15 à 25 | 2 | 8 et +



7 Wonders Duel





Bruno Cathala et Antoine Bauza / Miguel Coimbra
Editeur : Repos Production

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 !

30 min | 2 | 10 et +

Watergate



Matthias Cramer / Klemens Franz et Alfred Viktor Schulz
Editeur : Iello

Jeu de stratégie asymétrique pour deux, plein de tension, qui vous invite à effectuer des choix cornéliens pour atteindre vos conditions de victoire avant l'adversaire. Pour l'emporter, Nixon doit atteindre la fin du mandat présidentiel, tandis que le/la journaliste doit rassembler suffisamment de preuves pour relier au moins deux informateur•trice•s au président.



45 min | 2 | 12 et +

Dual Powers : Revolution 1917



Brett Myers et Luis Francisco / Kwanchai Moriya
Editeur : Don't Panic Games

Prenez le contrôle de la Révolution ! Vous incarnez les bolchéviques ou les conservateurs et tentez de prendre le dessus sur la partie adverse. Orientez la politique, manipulez l'opinion et décidez d'avoir recours à la force dans une course au pouvoir effrénée qui modèlera l'avenir de la Russie. Qui aura le soutien nécessaire pour tirer profit de la situation explosive dans la capitale en 1917 ?

45 min | 1 à 2 | 14 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Harry Potter : Défense Contre les Forces du Mal

Kami Mandell, Andrew Wolf
Editeur : JUSAopoly

Harry Potter : Défense contre les Forces du Mal est un jeu de deckbuilding, pour deux, dans lequel vous vous livrez à des duels de magie ! L'enceinte de Poudlard est assaillie par ses ennemis, il est temps de s'entraîner au lancer de sorts, de trouver des allié•es et de se défendre ! Sonnez vos ennemi•es trois fois et remportez la partie !

30 à 60 | 2 | 11 et +







Romeo et Juliette

Julien Prothière et Jean-Philippe Sahut / David Cochard
Editeur : Sylex

2 joueur•euse•s vont tenter de faire triompher l'amour, ensemble. Un•e joueur•euse joue Roméo, l'autre Juliette. Éperdument amoureux l'un de l'autre, ils devront tenter de se retrouver pour vivre leur amour au-delà de la haine qui oppose leurs familles. Pour gagner, les joueur•euse•s devront porter leur jauge d'amour au maximum. Au contraire, les joueur•euse•s perdent immédiatement la partie si leur jauge de haine est au maximum.

30 | 2 | 12 et +

Mr Jack

Bruno Cathala et Ludovic Maublanc / Pierô et Jean-Marie Minguez / *Editeur : Hurrican*

Mr Jack est un jeu asymétrique pour deux. Chaque joueur•euse à a un but différent. L'un•e prend le rôle de l'enquêteur•trice l'autre celui de Mr Jack. L'enquêteur•trice doit trouver sous quelle identité se dissimule Mr Jack puis l'attraper. Mr Jack tente de profiter de l'obscurité pour quitter définitivement le quartier et fait tout son possible pour retarder l'enquête. A découvrir également en version pocket.

15 à 30 | 2 | 9 et +



Coopératif



Ghost Adventure

Wlad Watine / Jules Dubost et Yann Valeani
Editeur : Buzzy Games

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

15 à 20 | 1 à 4 | 8 et +

Magic Rabbit

Julie Dutois, Romaric Galonnier, Ludovique Simonet et Cécile Ziégler / Jonathan Aucomte / *Editeur : Lumberjacks*

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



2.30 | 1 à 4 | 8 et +



Micro Macro

Johannes Sich / Daniel Goll et Tobias Jochinke
Editeur : Spielwiese

Ce jeu original vous propose de résoudre 16 enquêtes en observant attentivement une carte géante (75x110 cm) truffée de détails. A la manière des livres de « Où est Charlie », observez bien attentivement la carte de Crime City à la recherche d'indices, de suspects. Le tout pour comprendre ce qui s'est passé et élucider les enquêtes.

30 | 1 à 6 | 12 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Magic Maze

Kasper Lapp / Gyom
Editeur : Sit Down !





Après avoir été dépouillé de tous leurs biens, un mage, un barbare, un elfe et un nain sont obligés d'aller emprunter au centre commercial Magic Maze local tout l'équipement nécessaire dont ils ont besoin pour leur prochaine aventure.

15 à 20 | 1 à 8 | 8 et +



L'Ile Interdite

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

Formez une équipe pour une mission insensée : récupérer 4 trésors au milieu des ruines d'un paradis en péril. Travaillez ensemble et choisissez les meilleures manœuvres, pendant que l'île sombre. L'eau et la tension montent vite, alors rassemblez vite les trésors et fuyez ! Ingénieur•e, plongeur•se, pilote ? Sélectionnez la carrière de votre choix et relevez le défi !

30 | 2 à 4 | 10 et +

Zombie Teenz Evolution

Annick Lobet / Nikao
Editeur : Scorpion Masqué



Coopérez pour repousser les hordes de zombies qui ont envahi la ville ! Récupérez les quatre ingrédients nécessaires pour l'antidote qui sauvera le monde ! Zombie Teenz Evolution est la suite de Zombie Kidz Evolution. C'est un jeu à part entière, avec des règles un peu plus complexes, qui requièrent davantage de stratégie ! Cerise sur le gâteau : les deux sont compatibles !

15 à 20 | 2 à 4 | 9 et +

Coopératif





Hanabi Grand Feux

Antoine Bauza / Gérald Guerlais
Editeur : Cocktail Games

Dans ce jeu coopératif, les participant•es œuvrent ensemble pour tirer de beaux feux d'artifice. Mais la poudre, les mèches et les fusées sont mélangées : on doit tenir ses cartes à l'envers ! Il faut donc informer ses camarades et mémoriser les informations. L'entraide est la clé pour réaliser un spectacle inoubliable ! Cette édition contient 3 extensions inédites.

25 à 35 | 2 à 5 | 8 et +

Yokai

Julien Griffon / Christine Alcouffe
Editeur : Bankiiiz Editions

Yokai est un jeu coopératif où votre communication est limitée. Déplacez les Yokai pour les rassembler par famille. Interprétez les actions de vos partenaires de jeu et laissez-leur des indices pour les aider à deviner qui se cache derrière les cartes !

20 à 30 | 2 à 4 | 8 et +





50 Missions

Ken Gruhl / Ronan Le Maître
Editeur : Oya

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

15 à 25 | 1 à 4 | 8 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

The Mind

Wolfgang Warsch / Oliver Freudenreich
Editeur : Oya

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

20 à 30 | 2 à 4 | 8 et +





The Game

Steffen Benndorf / Oliver Freudenreich et Sandra Freudenreich / *Editeur : Oya*

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

15 à 25 | 1 à 5 | 8 et +

The Crew

Thomas Sing / Marco Armbruster
Editeur : Iello

Dans The Crew, vous incarnez les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Mais votre périple ne sera pas de tout repos, car vous n'aurez pas moins de 50 missions à accomplir avant de pouvoir atteindre votre destination. The Crew est un jeu 100 % coopératif dans lequel les joueur•euse•s doivent se permettre les un•e•s les autres de remporter les plis qui sont nécessaires à leur victoire globale. C'est subtil et immersif. Vainqueur du Kennerspiel 2020

15 à 20 | 3 à 5 | 10 et +





[kosmopoli:t]

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

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

6 | 4 à 8 | 10 et +

Soviet Kitchen

Andreas Wilde ⁄ Andreas Wilde
Editeur : Igiari

Camarades, les soldats de Mère Patrie n'ont plus rien à manger ! Comment ça il n'y a plus de nourriture ? Préparez ensemble ce qu'ils demandent avec ce que vous trouverez sur le champ de bataille. Mixez les bonnes couleurs, évitez, si possible, de les empoisonner et ils n'y verront que du feu !

20 à 30 | 1 à 6 | 14 et +



Kitchen Rush

David Turczi et Vangelis Bagiartakis ⁄ Gong Studio
Editeur : Geek Attitude Games

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.
Clinic Rush : à découvrir également dans la même gamme !

30 à 45 | 1 à 4 | 12 et +



©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

5 Minute Dungeon

Connor Reid / Alex Diochon
Editeur : Spin Master



Joignez vos forces pour traverser des donjons peuplés de créatures maléfiques et farfelues. Vainquez ensemble, ou périssez ! Tout le monde joue en même temps pour trouver extrêmement rapidement les symboles nécessaires pour franchir les cartes Porte qui barrent l'accès au boss, puis le vaincre en moins de 5 mn. Dix héro•ïne•s à incarner, chacun•e avec son deck dédié et ses capacités.

5 | 2 à 5 | 8 et +





Marvel United

Eric M.Lang et Andrea Chiarvesio / Edouard Guiton
Editeur : Spin Master

Marvel United est un jeu de cartes et de figurines type chibi permettant aux joueur•euse•s de jouer ensemble le rôle de héro•ïnes•s de l'univers Marvel comics et de combattre les méchant•e•s ! Arriverez-vous à sauver la situation ou périrez-vous dans d'atroces souffrances ? Retrouvez les héro•ïne•s emblématiques Marvel dans ce jeu familial coopératif.

40 à 60 | 1 à 4 | 8 et +

Andor

Michael Menzel / Michaela Kienle et Michael Menzel / *Editeur : Iello*



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

60 | 1 à 4 | 10 et +

Coopératif



Paleo

Peter Rustemeyer
Editeur : Hans Im Glück

Paleo est un jeu coopératif qui se déroule à l'âge de pierre. Les participant•es font ce qu'ils/elles peuvent pour garder en vie les habitant•es d'une caverne. Des missions leur permettent de récupérer les ressources nécessaires. Mais leur véritable objectif, c'est de laisser une trace pour les générations futures : des peintures de mammouths sur les murs de leur grotte !

60 à 90 | 2 à 4 | 10 et +

Pandemic Zone Rouge : Amérique du Nord

Matt Leacock Chris Quilliams
Editeur : Z-Man Games

Voici une nouvelle version du best-seller Pandemic : Zone Rouge : Amérique du Nord ! Plus rapide, plus nerveuse, cette version se joue en trente minutes seulement. La sensation de danger est immédiate, immersive. Le sort d'un des plus grands pays du monde repose sur une succession de décisions... Choisissez la meilleure stratégie, aussi vite que possible !





30 à 45 | 2 à 4 | 8 et +

Hogwart's Battle Harry Potter

Forrest-Pruzan Creative, Kami Mandell, Andrew Wolf
Joe Van Wetering / *Editeur : USAopoly*



Revivez les aventures de Harry, Hermione, Ron et Neville ! Ce jeu de deckbuilding coopératif transporte les participant•es dans Poudlard, durant 7 scénarios. À elleux de vaincre les antagonistes emblématiques de la saga, grâce aux sorts, artefacts et allié•es tout aussi mythiques. Plus la campagne avance, plus leurs adversaires seront nombreu•ses, déterminé•es et puissant•es !

30 à 60 | 2 à 4 | 11 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

PALAIS DES FESTIVALS ET DES CONGRÈS

Le Label As d'Or-Jeu de l'Année

Le **Festival International des Jeux de Cannes** décerne **l'As d'Or-Jeu de l'Année, le prix ludique le plus prestigieux et le plus attendu en France** primant les meilleurs jeux de société édités et distribués dans le pays au cours de l'année écoulée.

Il récompense l'excellence et promet aux jeux récompensés une notoriété sans pareille : Abalone, Dixit, Unlock!...

La sélection officielle 2020

As d'Or-Jeu de l'Année "Tout public" **: ORIFLAMME** : un jeu d'Adrien Hesling et Axel Hesling, illustré par Tomasz Jedruszek, édité par Studio H et distribué par Gigamic.

As d'Or-Jeu de l'Année "Enfant" **: ATTRAPE RÊVES** : un jeu de Laurent Escoffier et David Franck, illustré par Maud Chalmel, édité par Space Cow et distribué par Asmodee.

As d'Or-Jeu de l'Année "Expert" **: RES ARCANA** : un jeu de Thomas Lehmann, illustré par Julien Delval, édité par Sand Castle Games et distribué par Asmodee



Les 12 nommés 2020

www.festivaldesjeux-cannes.com

Un événement #MairiedeCannes - Réalisation Palais des Festivals et des Congrès

Intime Conviction

Céline Pieters et Raphaël Vanleemputten
Céline Pieters et Raphaël Vanleemputten / *Editeur : Editions Fika*



La série Intime Conviction vous glisse dans la peau d'un jury populaire ! L'objectif : rendre votre verdict sur base des éléments de l'enquête. L'accusé est-il coupable ou non coupable ? Le temps de l'apéro ou sur une semaine, Intime Conviction vous rapproche au plus près de l'expérience réelle du huis clos. Prendrez-vous la bonne décision ?

min - | 2 à 12 | 15 et +

Culinario Mortale

Florian Bischoff Florian Bischoff
Editeur : Culinario Mortale



Avec plus de 40 000 exemplaires vendus en Allemagne chaque année, le phénomène Culinario Mortale arrive enfin en France. Il s'agit d'un jeu de Murder Party. Le temps d'une soirée, vous incarnerez chacun•e un personnage. Un drame vient d'avoir lieu, vous devrez mener l'enquête pour trouver le/la coupable qui se trouve parmi vous. Les scénarios sont adaptés au grand public (adulte). Le rythme est soutenu et l'intrigue est palpitante, pour une soirée pleine de rebondissements.

2 à 4h | 5 à 8 | 16 et +

Pour la Reine

Alex Roberts Evil Hat Production
Editeur : Bragelonne Games



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

30 à 120 | 2 à 6 | 14 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Exit

Inka et Markus Brand / Franz Vohwinkel
Editeur : Iello



Vainqueur du Kennerspiel 2017, EXIT est un jeu qui reprend les sensations des « escape games ». Muni d'indices, de matériel et d'un décodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Plus qu'un jeu : une expérience unique et immersive dans laquelle vous devrez faire preuve de coopération, d'observation et de logique.

45 à 90 | 1 à 6 | 10 et +



Unlock Star Wars

Cyril Demaegd / Arnaud Demaegd
Editeur : Space Cowboys

Découvrez 3 aventures Unlock! inédites dans l'univers de Star Wars. Interpretez des contrebandier•e•s, des rebel•le•s ou encore des espion•ne•s impériaux•ales dans trois nouvelles histoires indépendantes.

60 | 1 à 6 | 10 et +

Unlock!

Cyril Demaegd / Legruth, Cyrille Bertin et Mahulda Jelly
Editeur : Space Cowboys

Retrouvez les sensations des escape rooms chez vous. Combinez les objets et résolvez les énigmes ! Une application gratuite vous permet d'entrer des codes et d'obtenir des indices. Parviendrez-vous à sortir en moins d'une heure ? Chaque boite contient 3 aventures différentes.

60 | 1 à 6 | 10 et +

AS D'OR JEU DE L'ANNÉE CANNES





T.I.M.E Stories

Antonin Merieux et Manuel Rozoy / Julien Carette
Editeur : Space Cowboys

Cette aventure autonome de TIME Stories : Revolution vous propulse dans une réalité alternative. Faites preuve d'intelligence et adaptez vous aux circonstances inhabituelles pour vous sortir de ce labyrinthe de faux-semblants ! Habitué•es des runs ou néophytes, soyez prêt•es à tout !

60 à 90 | 2 à 4 | 14 et +

Detective

Przemysław Rymer, Ignacy Trzewiczek et Jakub Łapot
/ Aga Jakimiec, Rafał Szyma / *Editeur : Iello*

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



120 | 1 à 5 | 16 et +



Chronicles of Crime - 1400

Wojciech Grajkowski et David Cicurel / Lucky Duck Team
Editeur : Lucky Duck Games

1400. Vous êtes Abelard Laveln et vivez à Paris proche de la cathédrale Notre Dame. Vous faites d'étranges rêves prémonitoires au cours desquels vous revivez des scènes de crimes passées ou à venir. Vous avez commencé à résoudre des affaires que personne ne parvenait à élucider et maintenant, à chaque fois qu'un crime mystérieux est perpétré, les gens demandent VOTRE aide.

60 à 90 | 1 à 4 | 14 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Crime Zoom

Stéphane Anquetil / Christopher Matt, Sandra Tessieres
Editeur : Aurora



Une scène de crime s'étale sur plusieurs cartes pour former une grande illustration. Pour enquêter, rien de plus simple : prenez une carte pour la regarder de plus près. Un élément vous intrigue ? Retournez la carte et découvrez ce qu'est ce petit papier sur la table de chevet. Une adresse ? Vous pouvez désormais aller prendre la carte qui correspond à cette piste. Dans Crime Zoom, vous mènerez votre enquête librement. Saurez-vous répondre au questionnaire final pour remporter la partie ?

60 | 1 à 6 | 14 et +

Sherlock Holmes : Détective Conseil



Suzanne Goldberg, Gary Grady et Dave Neale / Bernard Bittler, Arnaud Demaegd, Neriac et Pascal Quidault / *Editeur : Space Cowboys*

Enquêtez en coopération avec vos partenaires sur des affaires dont vous a chargé Sherlock Holmes. Gamin•es errant•es dans les rues de Londres, doté•es d'une connaissance parfaite des bas-fonds, vous le secondez. Résolvez ces 10 affaires, plus simples et rapides.

90 | 1 à 8 | 14 et +

Mystery House

Antonio Tinto / Alessandro Paviolo et Daniela Giubellin
Editeur : Gigamic



Entrez dans le Manoir Hanté... si vous l'osez ! Plongez dans une expérience immersive d'escape room, guidée par une application dans une structure en 3D ! Explorez le manoir tel un donjon et vivez des aventures uniques dans un environnement différent à chaque aventure. Vous avez 60 minutes pour explorer le manoir, trouver les objets indispensables et les indices cachés. Résolvez les énigmes pour accéder à des nouvelles pièces et sortir à temps. Parviendrez-vous à illuminer les ténèbres ?

60 | 1 à 5 | 12 et +

Experimenté





Splendor Marvel

Marc André
Editeur : Space Cowboys

Rassemblez une équipe de super-héro•ïnes et de super-vilain•es, récupérez les gemmes de pouvoir et complétez le Gantelet de Thanos, dans cette version de Splendor entièrement thématisée et illustrée avec les héro•ïnes MARVEL ! Cette version alternative propose des règles légèrement modifiées pour la thématique super-héro•ïnes, pour toucher un large public et les fans du Splendor classique !

30 | 2 à 4 | 10 et +

Small World of Warcraft

Philippe Keyaerts Miguel Coimbra
Editeur : Days of Wonder

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 !

60 | 2 à 5 | 8 et +







Abyss

Bruno Cathala et Charles Chevallier Xavier Collette
Editeur : Bombyx

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

45 | 2 à 4 | 14 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Call to Adventure

Chris et Johnny O'Neal / Matt Paquette
Editeur : La Boite de Jeu

Un modeste écuyer devenant chevalier légendaire, une jeune orpheline s'avérant être la reine légitime du royaume, un noble se transformant en justicier suite au meurtre tragique de ses parents. Dans Call to Adventure, relevez des Défis et faites évoluer votre Héro ou Héroïne ! Utilisez le pouvoir des Runes, et succombez à l'appel de l'aventure !

30 à 60 | 1 à 4 | 14 et +





7 Wonders

Antoine Bauza / Miguel Coimbra
Editeur : Repos Production

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.

30 | 2 à 7 | 10 et +

Nidavellir

Serge Laget / Jean-Marie Minguez
Editeur : Grrre Games

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

45 à 60 | 2 à 5 | 10 et +



Experimenté



Clank !

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



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

30 à 60 | 2 à 4 | 12 et +

Shards of Infinity

Arant et Justin Gary / Aaron Nakahara
Editeur : Iello







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

30 à 60 | 2 à 4 | 10 et +







It's a Wonderful World

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

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

45 à 60 | 1 à 5 | 14 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Villainous

Prospero Hall / Prospero Hall
Editeur : Ravensburger

Entrez dans la peau de célèbres Méchant•e•s de Disney et suivez votre propre objectif diabolique pour gagner le titre de pire méchant•e de tous les temps ! Pour y parvenir, utilisez astucieusement vos capacités spéciales et tentez de ruinez les plans de vos adversaires. Car ce n'est qu'en dictant avec succès vos règles aux héro•ïne•s de Disney que vous pourrez espérer une fin... malheureuse !

45 à 60 | 2 à 6 | 10 et +





The Specialists

Stefania Niccolini, Marco Canetta et Anne-Catherine et Dimitri Perrier / Christine Alcouffe / *Editeur : Explor8*

Dans un univers à la Ocean's Eleven, chaque participant•e doit constituer l'équipe idéale à la réalisation de « casses » de casinos, banques et de bijouteries. Sur une mécanique de draft de dés, et un système de recrutement/activation de cartes Spécialistes original, gagnez le pactole et la partie !

45 à 60 | 2 à 4 | 14 et +

The Loop

Théo Rivière et Maxime Rambourg / Simon Caruso
Editeur : Catch up Games

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

60 | 1 à 4 | 12 et +



Experimenté



Not Alone

Ghislain Masson ✓ Sébastien Caiveau
Editeur : Geek Attitude Games

NOT ALONE est un jeu asymétrique opposant un•e joueur•euse (la Créature) aux autres (les Naufragé•e•s). Si vous incarnez l'un•e des Naufragées, vous explorerez Artemia au moyen de cartes Lieux. Aidé•e de vos cartes Survie, vous tenterez de résister à la traque de la Créature jusqu'à l'arrivée des secours.

30 à 60 | 2 à 7 | 10 et +

Cryptide

Hal Duncan et Ruth Veevers ✓ Kwanchai Moriya
Editeur : Origames

La cryptozoologie étudie les traces des monstres de légende : les cryptides. Croisez les indices et soyez le/la premier•e à les découvrir ! Chacun•e possède un indice sur le terrain ou se trouve la créature. En recoupant vos informations, il ne peut y avoir qu'une case qui y corresponde. Mais le but est d'être le/la premier•e à la trouver. Interrogez vos collègues, et néanmoins concurrent•e•s qui ne peuvent répondre que « non » ou « peut-être », et faites preuve de beaucoup de logique.

45 à 60 | 3 à 5 | 10 et +





Mariposas

Elizabeth Hargrave ✓ Indi Maverick et Matt Paquette /
Editeur : Gigamic

Chaque année, au printemps, des millions de papillons, les monarques, quittent le Mexique pour migrer vers l'Amérique du Nord. À l'automne, des millions de nouveaux monarques reviennent au Mexique. Mariposas est un jeu de déplacement et de collection qui vous invite à faire partie de cet incroyable voyage. Vos papillons vont aller vers le nord au printemps, se déployer en été, et revenir vers le sud en automne. À chaque fin de saison, un décompte des points a lieu. Faites progresser votre groupe de papillons au fil des saisons et remportez le plus de points de victoire.

60 | 2 à 5 | 14 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Res Arcana

Thomas Lehmann ✓ Julien Delval
Editeur : Sand Castle Games



Incarnez un•e mage en quête du pouvoir ultime ! Res Arcana est un jeu de cartes qui entraîne les participant•es 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 magicien•ne tente de construire le laboratoire le plus performant !

20 à 60 | 2 à 4 | 12 et +



Mystic Vale

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

Vous endossez le rôle de clans druidiques cherchant à lever une malédiction. Jouez des cartes pour gagner de puissants avancements et d'utiles cartes de vallée. Utilisez votre pouvoir sagement, ou le déclin mettra fin à votre tour prématurément. Marquez le plus de points de victoire pour remporter la partie. Un jeu avec un système innovant où on améliore son deck mais également ses cartes en superposant des transparents.

30 à 60 | 2 à 4 | 12 et +

Atlantes

Ivan Tuzovsky ✓ Andrew Modestov, Artur Varenyev, Oleg Proshin, Irina Nordsol et Marat Zakirov / *Editeur : Gigamic*



Incarnez un puissant roi des Océans et menez votre royaume à la prospérité !
La très grande richesse des actions et des personnages offre des possibilités d'enchaînement jouissives !
Atlantes est un jeu de gestion de main et de combo profond mais simple à appréhender dans un univers particulièrement immersif.



60 | 1 à 4 | 14 et +

Expert

Londres



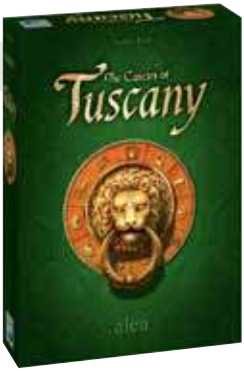
Martin Wallace / Mike Atkinson, Natalia Borek, Przemystaw Sobiecki / *Editeur : Origames*

Après le grand incendie de Londres de 1666, tout est à reconstruire. Investissez dans des projets de construction pour marquer la capitale du monde de votre empreinte visionnaire à travers les siècles. A travers trois époques de jeu, gérez votre main et planifiez des ensembles d'effets de cartes. Il faut équilibrer savamment les enchainements d'effets pour générer assez d'or pour financer vos projets, gérer la pauvreté et augmenter votre prestige.

min 90 | 2 à 4 | 14 et +

Chateaux de Toscane

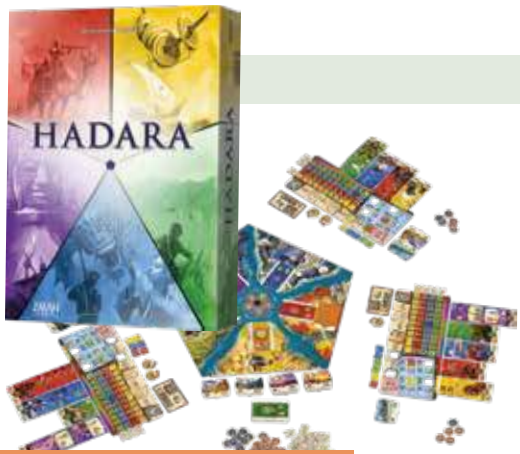
Stefan Feld / Claus Stephan
Editeur : Alea



Incarnez d'influents princes de la Toscane du XVe siècle. Pour l'emporter, développez monastères, villes et villages autour de votre château, soutenez l'agriculture, le commerce ou encore l'extraction de marbre. Un jeu de stratégie profond et facile à prendre en main auquel vous voudrez jouer encore et encore !

min 45 à 60 | 2 à 4 | 10 et +

Hadara



Benjamin Schwer / Dominik Mayer
Editeur : Hans Im Glück

Hadara vous plonge au cœur des civilisations de notre planète Terre. Suivez, à travers 3 époques passionnantes, l'évolution de votre propre monde. Vous le peuplerez de personnages issus de plusieurs continents, mais aussi de cultures et d'époques différentes. Choisissez judicieusement vos citoyens et vos réalisations afin que votre monde reçoive la gloire et les honneurs qu'il mérite.

min 45 | 2 à 5 | 10 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Cthulhu : Death may Die

Rob Daviau et Eric Lang / Karl Kopinski, Edgar Skomorowski et Adrian Smith / *Editeur : Cool Mini Or Not*

Cthulhu : Death May Die est un jeu de plateau coopératif pour plonger dans le Mythe de Cthulhu ! Les Cultistes sont réuni•es pour invoquer un Grand Ancien. Empêchez cette apocalypse en perturbant le rituel pour l'affaiblir et le tuer. Acceptez de plonger dans les scénarios dantesques, jonglez avec la santé mentale de votre personnage et souvenez-vous : même la Mort peut mourir !



90 à 120 | 1 à 5 | 14 et +



Zombicide Black Plague

N. Raoult, J-B. Lullien et R. Guiton / M. Coimbra, N. Fructus, E. Guiton, E. Nouhaut et M. Harlaut / *Editeur : Cool Mini Or Not*

Bienvenue dans un âge de ténèbres ! Dans leur quête de savoir interdit et de puissance, les nécromancien•nes ont déclenché l'apocalypse. Des zombies ont éradiqué les armées royales et envahissent la contrée. Zombicide : Black Plague est un jeu coopératif dans lequel vous affrontez des hordes de Zombies gérées par le jeu. Livrez-vous à un véritable zombicide !

60 à 90 | 1 à 6 | 14 et +

Aftermath

Jerry Hawthorne / Jimmy Xia, Tregis
Editeur : Plaid Hat Games

L'humanité a disparu. C'est le règne des souris, campagnols et autres hamsters débrouillard•es ! Vivez des aventures post-apocalyptiques grâce à ce livre-jeu. Les rongeurs vont explorer une terre en ruines pour y récupérer des ressources... La survie de leur colonie en dépend ! Tout au long de 27 scénarios, les participant•es se confronteront aux dangers d'un monde hostile.





90 | 1 à 4 | 14 et +

Expert





Pandemic Legacy

Rob Daviau et Matt Leacock / Dan Gerlach, Monica Helland, Atha Kanaani et Samuel Shimota / *Editeur : Z-Man Games*

Entrez dans un monde divisé... 1962. La guerre froide atteint son paroxysme. Nous avons combattu les Soviétiques sur différents fronts, mais ielles développent une nouvelle arme : un pathogène inconnu qui pourrait faire de nombreuses victimes. Pandemic Legacy : Saison 0 est un jeu coopératif qui propose une campagne de 12 mois. Vos réussites et échecs auront un impact sur vos futures missions.

min 45 à 60 | 2 à 4 | 14 et +

Horreur à Arkham JCE

Kevin Wilson et Richard Launius / Christopher Hosch, Marcin Jakubowski, Ignacio Bazán Lazcano et Henning Ludvigsen / *Editeur : FFG*

Horreur à Arkham JCE est un jeu coopératif pour un ou deux. Vous incarnez un•e investigateur•rice 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.

min 45 à 60 | 1 à 2 | 14 et +





Accessoires Wogamat©

François Pétiard
Editeur : Wogamat

Les tapis de jeux et pistes de dés Wogamat®, le confort ultime pour toutes vos parties ! Rallongez la durée de vie de votre matériel de jeu qui ne subira plus les agressions de la table, et augmentez le confort de vos parties avec des lancers de dés silencieux, une glisse parfaite des cartes et des tuiles de jeu. En tissus polyester et néoprène antidérapant. Existent en multiples formats et coloris !

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Le Seigneur des Anneaux Voyage en Terre du Milieu

Nathan Hajek et Grace Holdinghaus
Editeur : FFG



Voyages en Terre du Milieu est un jeu coopératif d'aventures pour un à cinq participant•es. Vous endosserez les rôles des personnages héroïques du Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien, vous voyagerez en Terre du Milieu pour combattre d'infâmes créatures, prendrez des décisions courageuses et vous opposerez à la présence maléfique qui menace le pays tout entier.

min 45 à 60 | 1 à 5 | 14 et +

Maracaibo

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



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

min 30 à 120 | 1 à 4 | 12 et +

Le Dilemme du Roi

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



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

min 60 | 3 à 5 | 14 et +

Tales from the Loop





M. Forbeck, T. Härenstam, B. Hellqvist, N. Hintze et N. Karlén
Editeur : Arkhane Asylum Publishing

Dans Tales from the Loop, vous incarnez des enfants dans une version étrange des années 80. Votre vie est monotone, entre les devoirs qui n'en finissent pas, vos parents qui sont sur votre dos pour un rien et cette bande qui vous harcèle dès qu'elle en a l'occasion. Mais cette vie bascule, car depuis la construction d'un complexe scientifique, le « Loop », d'étranges événements surviennent dans votre ville.

2h et + | 2 à 7 | 14 et +

Dungeons & Dragons



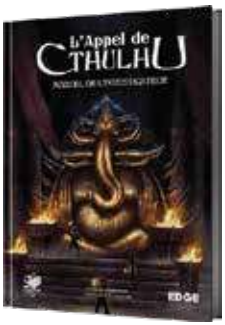
G. Gygax et D. Arneson
Editeur : Asmodée

Dungeons & Dragons® vous emporte dans un monde d'aventure où vous explorerez des ruines antiques et de périlleux donjons. Affrontez des monstres alors que vous cherchez des trésors légendaires et gagnez en expérience et en puissance lors de vos pérégrinations dans les étendues sauvages en compagnie de vos ami•e•s. Le monde a besoin de héro•ïne•s, répondrez-vous à son appel ?

2h et + | 2 et + | 10 et +

L'Appel de Cthulhu





Editeur : Edge

Plongez dans le célèbre Mythe de Cthulhu, grâce à cette dernière édition d'un des plus grands jeux de rôles de tous les temps ! Incarnez des Investigateur•trice•s qui risquent plus que leur vie pour empêcher des créatures innommables de sévir. Le Manuel de l'Investigateur vous permet de créer n'importe quel genre de personnage, tandis que le Manuel du Gardien lève le voile sur les mystères et les horreurs du Mythe...

2h et + | 2 et + | 14 et +

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

[Kosmopoli:t] 64
20 Secondes De Feu 25
5 Minute Dungeon 65
5 Minute Marvel 65
50 Missions 62
7 Wonders 73
7 Wonders Duel 58
Abyss 72
Abyss Conspiracy 52
A ftermath 79
Andor 65
Animal Rescue 43
Aquatika 57
Atlantes 77
Attrape Rêves 5
Au Chantier 5
Au Creux De Ta Main 29
Au Dodo Les Oursons 5
Babushka 17
Bananagrams 27
Bandido 13
Baron Voodoo 41
Bazar Bizarre 33
Bluffer 23
Break The Code 39
Bresk ! 43
Call To Adventure 73
Candy Lab 39
Carcassonne 48
Carro Combo 35
Catan 51
Champ D'honneur 57
Châteaux De Toscane 78
Chatons Et Dragons 9
Chronicles Of Crime : 1400 70
Citadelles 31
Clank ! 74
Clinic Rush 64
Cloud City 49
Codenames 22
Codex Naturalis 41
Colt Super Express 32
Concept 27
Concept Kids 13
Crazy Cups 14
Crazy Tower 17
Crime Zoom 71
Cryptide 76
Cthulhu : Death May Die 79
Culinario Mortale 68
Decrypto 22
Détective 70
Détective Charlie 16
Detective Club 29
Diamant 44
Dicycle Race 33
Dinner In Paris 48
Dixit 29
Docteur Pilule 20
Doudou 16
Draftosaurus 45
Dragomino 6
Dual Powers : Révolution 1917 58
Dungeons & Dragons 81
Esquissé ? 21
Exit 69
Fabulia 9
Fiesta De Los Muertos 24
Fou Fou Fou ! 20
Gagne Ton Papa ! 17
Galerapagos 32
Ghost Adventure 60
Gold 33
Hadara 78
Hanabi Grands Feux 62
Harry Potter : Hogwart's Battle 66
Harry Potter : Défense Contre Les Forces Du Mal 59
Hero Realms 50
Héroi'cartes 16
Horreur À Arkham Jce 80
Imagicien 36
Imagine 28
Imagine Famille 28
Insider 23
Intime Conviction 68
It's A Wonderful World 74
J'y Crois Pas 23
Jamaïca 46
Jet Lag 24
Jungle Speed Eco 18
Just One 24
King Of Tokyo 44
Kingdomino 48
Kitchen Rush 64
Klimato 47
Kraken Attack 15
L'Appel de Cthulhu 81
L'île Interdite 61
La Chasse Aux Chaussettes 10
La Chasse Aux Monstres 6
La Maison Des Souris 10
La Marche Du Crabe 55
La Mine Aux Trésors 12
La Soupe À La Grenouille 14
La Vallée Des Marchands 50
La Vallée Des Vikings 12
Le Dilemne Du Roi 81
Le Labyrinthe Magique 13
Le Monstre Des Couleurs 5
Le Seigneur Des Anneaux : Voyages En Terre Du Milieu 81
Leolino 17
Les Aventuriers Du Rail Europe 47
Les Loups-Garous De Thiercelieux 30
Les Petites Bourgades 48
Les Pierres De Coba 38
Little Town 49
Londres 78
Lost Cities : Le Duel 54
Love Letter 30
Love Letter : Le Gant D'infinité 30
Lucky Numbers 39
Ma 1Ère Aventure 9
Magic Fold 36
Magic Maze 61
Magic Rabbit 60
Maracaïbo 81
Mariposas 76
Marvel United 65
Masterword 22
Mia London Et L'affaire Des 625 Fripouilles ! 8
Micro Macro 60
Minivilles Deluxe 47
Mito 19
Mollo L'escargot 6
Monza 11
Mosquito Show 54
Mr Jack 59
Mr Wolf 7
Munchkin 32
Muse 29
Mysterium Park 28
Mystery House 71
Mystic Vale 77
Nidavellir 73
Nom D'un Renard ! 11
Non Merci ! 35
Not Alone 76
Onitama 56
Oriflamme 31
Overbooked 49
Paf Dans Ta Taggle 23
Paleo 66
Palm Island 55
Pandaï 19
Pandemic Legacy 80

Les Boutiques Ludiques

Pandemic Zone Rouge : Amérique Du Nord 66
Par Odin 38
Paris Ville Lumière 55
Pas De Pitié Pour Les Monstres 10
Patatrap Quest 15
Perplexus Rubik's 38
Picto Rush 21
Pique Plume 8
Pouic Pouic La Souris 4
Poule Poule 18
Pour La Reine 68
Pour Une Poignée De Marguerites 8
Pour Une Poignée De Meeples 45
Premier Verger 4
Punto 41
Pyramide D'animaux 7
Quetzal 51
Quoridor 40
Qwirkle 40
Res Arcana 77
Rhino Hero Junior 4
Ricochet 27
Roméo & Juliette 59
Roulapik 7
Rrr 56
Rythme And Boulet : Replay 20
Salade 2 Points 35
Saline 52
Save The Dragon 11
Schotten Totten 56
Shards Of Infinity 74
Sherlock Holmes : Détective Conseil 71
Similo 28
Six Qui Prend / Six Qui Surprend 34
Skull 31
Small World 52
Small World Of Warcraft 72
Sos Dino 12
Soviet Kitchen 64
Splendor 51
Splendor Marvel 72
Star Realms 50
Stay Cool 25
Stratégo 57
Suspend 14
T.i.m.e Stories 70
Taco Chat Bouc Cheese Pizza 18
Takenoko 46
Tales from the Loop 81
Tantrix 40
Tapis Et Pistes De Dés 80
Tea For 2 54
The Crew 63
The Game 63
The Island 44
The Key 46
The Loop 75
The Mind 63
The Sherlock 38
The Specialists 75
Time Bomb 30
Top Ten 25
Trek 12 42
Très Futé ! 43
Troyes Dice 42
Ttmc : Tu Te Mets Combien ? 24
Twin It ! 33
Tyle 36
Unlock ! 69
Unlock! Star Wars 69
Via Magica 45
Villainous 75
Watergate 58
Wazabi 19
Welcome 42
What's Missing 21
Yokai 62
Yozu 34
Zero 34
Zombicide Black Plague 79
Zombie Kidz Evolution 15
Zombies Teenz Evolution 61



©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

Disponibilité des rayons :

disponible — partiellement disponible

(01) Valserhone
Les Jeux de Loïc
8 rue Joseph Bertola
04 50 59 61 22

(03) Moulins
Le Jouet enchanté
66 rue d'Allier
06 04 46 70 05

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

(06) Nice
JSST Jeux
8 Rue d'Alger
04 89 08 02 65

(07) Aubenas
Le Point Jeux
5 Boulevard Gambetta
04 75 35 91 29

(12) Rodez
Tiki Soleil
6 rue d'Athènes - Bourran
05 65 68 02 08

(13) Aix en Provence
La Perle r@re
2 rue des bernardines
04 42 12 48 33

(13) Arles
Terra Ludi
17 rue des Porcelet
04 88 09 08 01

(13) Marseille 6e
La Crypte du jeu
7 cours Lieutaud
04 91 48 25 43

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

(14) Caen
Le Pion Magique
13, rue de bras
02 31 85 17 77

(17) La Rochelle
La Grosse boite
65 rue Saint Nicolas
05 46 52 25 70

(17) La Rochelle
Sortilèges
3 rue Amelot
05 46 52 92 83

(17) Royan
Ika ipaka
77 Rue Gambetta
09 72 57 99 86

(18) Bourges
Les Pages du Donjon
56 rue Coursarlon
02 48 50 20 86

(19) Brive la Gaillarde
Le Gobelin
13 Rue Charles Teyssier
06 30 53 44 47

(21) Dijon
Jocade
17, Rue Piron
03 80 53 12 28

(22) Dinan
Lutin ludique
11 grand rue
09 81 39 60 13

(22) Langueux
Le Temps d'un Jeu
24 rue de Brest
09 82 58 84 71

(24) Périgueux
Le Pion de l'Isle
6 rue Saint Front
05 53 05 98 22

(25) Besançon
Les Jeux de la Comté
26 rue Battant
03 81 81 32 11

(25) Doubs
Luditoy'z
4 A Rue de Besançon
03 81 38 90 06

(26) Valence
Diagonale du Fou
3 Cité Chabert
04 75 42 29 96

(26) Romans-Sur-Isère
Spoutlink
62, Rue Jacquemart
04 75 72 91 66

(26) Die
L'As de Trèfle
3 rue de l'armellerie
06 16 13 87 64

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

(29) Quimper
Le Remue-Méninges
5 rue Toul Al Laer
02 56 10 19 27

(29) Brest
Sortilèges
85 rue de la Porte
02 29 02 75 65

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

(29) Morlaix
Le Coffre à jouer
8 rue de Paris
02 98 63 19 37

(29) Plourin-Lès-Morlaix
La Boissellerie
Rue des artisans - Za de Kersody
02 98 63 33 05

(30) Nîmes
Janîmes
3 rue des marchands
09 82 60 76 96

(30) Alès
La Casa'Jeux
22 rue d'Estienne d'Orves
04 66 60 40 34

(30) Sommières
Gulude
10 rue Marx Dormoy
09 81 67 90 26

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

(31) Toulouse
Le Passe temps
30 rue des Lois
05 61 22 60 20

(31) Toulouse
Jeux du Monde
77 rue Pargaminières
05 61 23 73 88

(31) Toulouse
Art et Jeux
4 rue Maurice Fonvieille
05 61 23 36 28

(31) Saint-Lys
Les 3 J
25 route de Toulouse
05 34 48 31 80

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

(33) Bordeaux
Pirouettes Bordeaux
130 cours de verdun
05 56 48 27 94

(33) Blanquefort
Pirouettes Blanquefort
24 rue Raymond Valet
06 27 33 19 72

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

(34) Montpellier
Excalibur Montpellier
7 bis rue de l'ancien courier
04 67 60 81 33

(34) Montpellier
Lud'm
5 rue de l'Ancien Courrier
04 67 55 04 60

(34) Clermont-L'Hérault
Loedus
24 Rue Doyen René Gosse
04 99 91 25 40

(35) Rennes
Terres de Jeux
26/28 rue du capitaine Dreyfus
02 99 78 31 14

(35) Rennes
Sortilèges
16 rue d'Antrain
02 23 24 66 47

(35) Saint-Malo
Sortilèges
3 place du marché aux légumes
02 30 42 00 13

(37) Tours
Sortilèges
75 rue du Commerce
02 47 05 11 91

(37) Tours
La Règle du jeu
3-5 rue Colbert
02 47 64 89 81

(38) Grenoble
Les Contrées du jeu
6 rue Beyle Stendhal
04 76 54 48 93

Boutiques

(38) Grenoble
JeuxduMonde.com
1 rue Lakanal
09 54 73 48 34

(38) Vienne
Poisson d'avril
36 rue Joseph Brenier
04 74 58 17 12

(38) Voiron
La Communauté des Jeux
22 Avenue Jules Ravat
04 76 65 28 94

(38) Saint-Marcellin
Spoutlink
2 place Jean Vinay
04 75 72 91 66

(40) Mont de Marsan
Ludiklandes la boutique
17 rue des cordeliers
05 24 28 14 85

(40) Parentis-en-Born
As2Pik
92 rue Saint Barthélémy
05 24 27 61 71

(42) Saint Etienne
Au Tapis Vert
9 Rue de la République
04 77 37 88 25

(42) Saint Etienne
La Taverne du Gobelin Farci
39 rue du 11 Novembre
04 77 32 53 32

(42) Andrézieux-Bouthéon
La Puce à l'oreille
2 rue Fernand Bonis
04 77 61 07 46

(44) Vertou
La boîte à M'Alice
21 place Saint-Martin
09 84 48 75 53

(44) Nantes
Sortilèges Nantes
1 rue des Trois Croissants
02 40 12 14 99

(44) Nantes
Le Temple du Jeu
4 rue neuve des Capucins
02 53 45 36 86

(44) Nantes
Terres de jeux
7 rue Trois Croissants
09 80 44 61 67

(44) Saint Nazaire
Multilud - Le Temple du Jeu
60 Centre République (paquebot)
02 40 22 58 64

(44) Saint Nazaire
La Malle à Jeux
52 rue d'Anjou
02 40 62 50 36

(44) Sainte-Pazanne
Sur la Route du Jeu
11 place de Retz
02 28 25 90 17

(49) Angers
Sortilèges
24 rue la Roë
02 41 88 96 96

(49) Angers
La Guilde des Joueurs
46 rue du Mail
02 41 20 00 88

(49) Cholet
Passion du jeu
53 rue des vieux greniers
02 41 62 78 86

(50) Saint-Lô
La Boutique Du Jeu
8 rue du Neufbourg
02 33 57 14 81

(50) Cherbourg
Jeux m'amuse
34 rue du Commerce
02 33 10 00 23

(50) Avranches
Ô Bon Joueur
15 rue Pomme d'or
06 63 39 85 04

(50) Granville
La Fourmi
20 rue saint Sauveur
02 33 50 13 31

(51) Reims
L'Odyssée des Jeux
41 rue Chanzy
03 26 24 34 74

(53) Laval
Jeux Bouquine
10 rue du Val de Mayenne
02 43 53 83 24

(54) Nancy
La Caverne du gobelin
19 rue de la faïencerie
03 83 32 25 06

(54) Toul
Horizons Ludiques
5 Rue Docteur Chapuis
03 83 63 79 86

(54) Pont-à-Mousson
La Caverne du gobelin
41 rue Victor Hugo
03 83 32 25 06

(55) Verdun
Tavernia
2, Rue des Tanneries
03 29 80 39 83

(56) Vannes
Sortilèges
4 rue Hoche
02 97 13 54 85

(56) Vannes
Le Temple du Jeu
6 rue de la Fontaine
02 97 54 17 75

(56) Lorient
Les Balivernes
57 cours de Chazelles
02 97 84 34 47

(57) Metz
La Caverne du gobelin
11 rue des Clercs
03 83 32 25 06

(58) Cosne Cours sur Loire
Le Grand Carrousel
2, rue de Donzy
09 67 15 34 06

(59) Lille
Bazar du bizarre de Lille
24 rue des ponts de Comines
03 20 55 56 65

(59) Lille
Rocambole
36 rue de la Clef
03 20 55 67 01

(59) Bailleul
Village du Jeu
-
03 28 42 24 95

(59) Valenciennes
Farfadet joueur
76 rue de Paris
09 86 32 79 24

(59) Lys-Lez-Lannoy
Lille Aux Jouets
68, rue Jules Guesde
09 81 46 58 64

(60) Compiègne
L'Antre de Mondes
44 rue Jeanne D'Arc
09 73 53 01 00

(60) Chantilly
Le Comptoir des Jeux
74 rue du connétable
09 52 90 03 22

(61) Alençon
Pinocchio & Compagnie
14 rue du Pont Neuf
02 33 26 63 42

(61) Flers
Au pays des jouets
24/26 rue de Messei
02 33 65 66 43

(62) Saint-Martin Boulogne
L'Antre du Jouet
ZI de l'inquetrie, 55 rue P. Martin
03 21 31 58 42

(62) Bethune
L'instant Ludique
38 Avenue Jean Jaurès
03 21 62 87 60

(62) Saint-Omer
Bonne Pioche
11 rue des Clouteries
03 21 11 48 58

(63) Clermont-Ferrand
Labyrinthe
4, rue Maréchal de Lattre
04 73 90 22 81

(64) Pau
Laludikavern
8 rue de Foix
05 24 89 33 28

(64) Bayonne
L'Usine à Jeux
47 rue Pannecau
05 59 63 72 07

(66) Perpignan
Sortilèges
19, rue de l'ange
09 53 62 79 84

(68) Mulhouse
Ordiland - Fantastik
74 avenue du président Kennedy
03 89 64 45 85

(69) Lyon 1er
Archi Chouette
3 place du Griffon
04 72 27 84 51

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite

(69) Lyon
Poisson d'avril
29 rue Gasparin
04 78 38 18 27

(69) Lyon 2e
Jeux Descartes Lyon
13 rue des remparts d'Ainay
04 78 37 75 94

(69) Lyon 7e
Trollune
25 rue Sébastien Gryphe
04 78 69 85 56

(69) Lyon 9e
L'Odyssée des Coccinelles
26, rue Masaryk
04 78 47 08 72

(69) Ecully
La Puce à l'oreille
10 rue Benoît Tabard
09 86 20 72 75

(69) Belleville en Beaujolais
Délijeux
Allée du Petit Prince
04 27 49 78 95

(69) Villefranche sur Saône
Ludik
180 rue Victor Hugo
04 74 65 58 30

(69) Genas
La Course aux Jeux
54/56 rue de la République
04 37 60 78 17

(71) Chalon sur Saône
L'En Jeu
20 rue aux Fèvres
03 85 93 54 25

(72) Le Mans
Sortilèges
1 A rue Gambetta - là visitation
02 43 87 62 41

(72) Le Mans
La Boîte à jeux
20 rue nationale
02 43 14 94 08

(72) Le Mans
La Guilde des Joueurs
8 rue d'Alger
09 52 92 22 93

(73) Chambery
L'Antre des jeux
143 et 153 rue Croix d'Or
04 79 70 04 56

(73) Aix les Bains
L'Echoppe des jeux
1 rue des Bains
04 57 34 69 86

(74) Sallanches
Terre de jeux
46 rue des Allobroges
04 50 91 31 22

(75) Paris 14e
Tikibou
33 bd. Edgar Quinet
01 43 20 98 79

(75) Paris 14e
Majestik Games
148 avenue du Maine
09 82 47 90 40

(76) Rouen
Bazar du bizarre de Rouen
38 rue aux ours
02 35 89 07 27

(76) Rouen
Sortilèges Rouen
90 rue Jeanne d'Arc
02 35 70 13 06

(76) Le Havre
Le Démon du Jeu
140 Rue Victor Hugo
02 35 41 71 91

(78) Viroflay
l'Eléphant qui se balance
84 av du général Leclerc
09 81 75 22 82

(78) Poissy
Tofopolis
1 rue aux moutons
09 87 17 20 75

(78) Sartrouville
Le gobelin
37 Avenue Jules Rein
01 39 68 23 44

(79) Niort
Sortilèges
28 rue Sainte Marthe
05 49 77 21 52

(79) Parthenay
Ludi'jeux
26 Rue Jean Jaurès
05 17 31 65 57

(80) Amiens
Librairie Martelle
3 rue des Vergeaux
03 22 71 56 75

(81) Castres
Exploration Ludique
10 rue Sabaterie
05 63 61 37 02

(82) Montauban
Au Chapeau Enchanté
6 rue de la Comédie
09 80 77 10 22

(83) Toulon
L'Atanière
4 bd Pierre Toesca
04 94 29 05 41

(84) Avignon
Diagonale du fou
39 rue du vieux sextier
04 90 82 15 66

(85) La Roche sur Yon
Sortilèges
2 rue des Halles
09 51 94 13 98

(85) Les Sables d'Olonne
Bo Jeux
8 rue Jean Moulin
09 81 27 98 28

(85) Challans
Trop Fastoche
24 rue Gambetta
02 51 35 56 45

(86) Poitiers
Le Dé à 3 faces - LTDJ
35 rue Edouard Grimaux
05 49 41 52 10

(86) Châtellerault
Le Sens du Jeu
131 rue Bourbon
05 16 17 81 67

(87) Limoges
Sortilèges
6 rue Jean Jaurès
05 55 34 52 43

(87) Limoges
Le Temple du jeu
6, Rue Adrien Dubouché
05 44 23 95 47

(87) Limoges
Gorakou
3, rue Haute-vienne
05 55 32 20 94

(89) Auxerre
Cartes sur Table
22/28 rue Fécauderie
03 86 32 16 54

(89) Sens
La Crique Aux Jeux
49 grande Rue
09 81 96 94 24

(89) Avallon
Marchand-Choudey
17 rue de Paris
03 86 34 27 27

(91) Arpajon
Les Jeux d'Ornicar
29 grande rue
09 81 13 13 73

(92) Montrouge
Mon dé rouge
73 avenue Henri Ginoux
01 49 12 40 96

(92) Levallois-Perret
Charlylit
45, rue Carnot
01 47 58 59 09

(93) Noisy le Grand
Cinegoodies
12 avenue Emile Cossonneau
09 88 06 74 19

(94) Creteil
Le Troll savant
33 rue du général Leclerc
09 81 62 26 72

(95) Pontoise
R de Jeux
39 rue de l'Hôtel de Ville
01 34 24 12 63

(95) Enghien les Bains
Totem
3 rue Robert Schuman
01 34 28 53 29

(97) Saint Denis de la Réunion
Sortilèges
21 rue de la compagnie
02 62 51 14 67

(972) Fort de France
Kazajeux
135 rue Lamartine
05 96 71 10 09

(Suisse) Genève
L'Epée à 2 nains
3 Rue des Corps-Saints
+41225577622

Mise en page : Anaïs Sabbier, anais.infographie@gmail.com / Facebook : @anaisinfo
Illustrations : Julien Delval / http://juliendelval.blogspot.com/

©GBL octobre 2020, toute reproduction est interdite