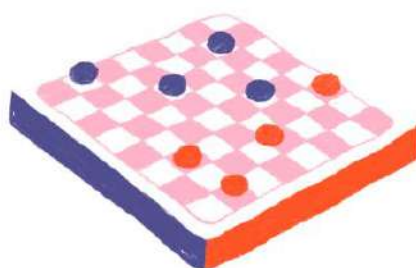




LUDOTHÈQUE



**CATALOGUE DES JEUX PROPOSÉS
PAR LE COLLÈGE, DANS LE CADRE
DE L'ATELIER QUI SE DÉROULE
ENTRE 11H05 ET 13H25.**



CATALOGUE

-A-

. Arigato

. Azul

-B-

. Bomb buster

. Bravest

-C-

. Canvas

. Captain flip

. Catan

. Challengers

. Chapardeurs

. Château combo

. Chroni : femmes célèbres

. Chroni : l'histoire du monde

. Code names

. Comix trip

. Concept

. Courtisans

-D-

. Dictopia

. Dixit

-E-

. Echechs (x8)

. Everdell essentials

. Exploding kittens

-F-

-G-

-H-

-I-

-J-

-K-

. Karak

. King of Tokyo

. Kipourkoi

. Kosmopolit:t

-L-

. Le dictateur

. Living forest

. Loup garou

-M-

. Marabunta

-N-

. Nouvelles contrées

-O-

. Odin

-P-

. Perudo

. Pikit

-Q-

. Quoridor Pacman

-R-

-S-

. Sanctuary

. Skull king

. Skyjo

. Speed bac

. Stitch mission 626

. Sur les traces de Darwin

-T-

- . Taco, Plush, Bouc, Cheese, Pizza
- . Take time
- . Times bomb
- . The crew
- . The mind
- . The same game
- . Transorient Express
- . Trio
- . TTMC (Tu Te Mets Combien ?)

-U-

-V-

-W-

- . When I dream

-X-

-Y-

-Z-

- . Zenith – tir à la corde

-CHIFFRES-

- . 6 qui prend
- . 7 wonders : Architects



Arigatō



Informations générales

- **Nom du jeu** : Arigatō
- **Auteurs** : Mélodye Ladrat & Florian Sirieix
- **Illustrateur** : Thomas Brotons
- **Éditeur** : Ludonaute
- **Année de sortie** : 2025
- **Nombre de joueurs** : 1 à 5
- **Durée d'une partie** : 30 à 60 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 10 ans
- **Type de jeu** : Stratégie, cartes, compétitif



Objectif du jeu

- Chaque joueur incarne le chef d'un village japonais en effervescence à l'approche de l'anniversaire du Shogun. L'objectif est de préparer et livrer les plus belles offrandes grâce au savoir-faire des artisans du village. Celui qui parvient à combiner au mieux ses cartes et à optimiser ses livraisons gagne les faveurs du Shogun et remporte la partie



Principe et règles

- Le jeu se déroule en **12 manches**, représentant les 12 jours précédant la célébration.
- À chaque manche, les joueurs attribuent secrètement des rôles à leurs artisans (résident, voyageur, etc.), puis produisent et livrent des offrandes.
- Les cartes **Artisan** permettent de réaliser des combinaisons stratégiques et de créer des synergies puissantes.
- Les dilemmes résident dans le choix du timing et des combinaisons : faut-il livrer rapidement ou attendre pour préparer une offrande plus prestigieuse ?
- Le joueur qui accumule le plus de faveurs du Shogun à la fin des 12 jours est déclaré vainqueur



Compétences mobilisées

- Planification et gestion des ressources
- Stratégie et anticipation
- Optimisation des combinaisons de cartes
- Prise de décision sous contrainte de temps
- Interaction compétitive entre villages



Contenu de la boîte

- 1 plateau central
- Cartes Artisan (différents métiers et effets)
- Cartes Offrande
- Jetons Faveur du Shogun
- Marqueurs pour les villages
- Règle du jeu



Informations générales

Nom du jeu : Azul **Auteur :** Michael Kiesling **Illustrateurs :** Philippe Guérin, Chris Quilliams **Éditeur :** Plan B Games / Next Move Games **Année de sortie :** 2017

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Durée d'une partie : 30 à 45 minutes

Âge recommandé : À partir de 8 ans

Type de jeu : Draft, placement de tuiles, stratégie abstraite

Objectif du jeu

Décorer le mur du Palais Royal d'Évora en posant les plus belles mosaïques inspirées des **azulejos** portugais. Le joueur qui marque le plus de points en complétant des lignes, colonnes et motifs gagne la partie.

Principe et règles

Azul est un jeu abstrait basé sur un système de **draft ouvert** et de **placement de tuiles**.

À chaque manche :

- Les joueurs choisissent des tuiles colorées parmi les fabriques ou le centre de la table
- Ils placent ces tuiles dans leurs lignes de motif personnelles.
- En fin de manche, les tuiles complètes sont transférées sur le mur, rapportant des points selon leur position et les tuiles adjacentes. Les tuiles non placées correctement tombent sur la ligne de pénalité et font perdre des points.

La partie se termine lorsqu'un joueur complète **une ligne horizontale** sur son mur. Le scoring final récompense les lignes, colonnes et motifs de même couleur.

Compétences mobilisées

- Optimisation
- Anticipation
- Observation
- Gestion de l'espace
- Adaptation aux choix adverses

Contenu de la boîte

Selon les éditions classiques :

- 100 tuiles en résine
- 4 plateaux individuels
- 9 tuiles Fabrique
- 1 piste de score
- 1 pion Premier Joueur
- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles



Bomb Busters



Informations générales

- **Nom du jeu** : Bomb Busters
- **Auteur** : Hisashi Hayashi
- **Illustrateur** : Dom2D
- **Éditeur** : Cocktail Games
- **Année de sortie** : 2024
- **Nombre de joueurs** : 2 à 5
- **Durée d'une partie** : 30 à 60 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 12 ans
- **Type de jeu** : Coopératif, déduction, logique



Objectif du jeu

Désamorcer une bombe en équipe en identifiant et en coupant les bons fils, sans faire exploser le détonateur. Chaque mission propose un défi unique basé sur la logique et la communication non-verbale.



Principe et règles

Chaque joueur possède un support de tuiles représentant des fils numérotés. Les fils rouges sont piégés, les jaunes sont neutres, et les bleus doivent être appariés avec ceux des coéquipiers. À chaque tour, les joueurs tentent de deviner les numéros des fils des autres pour former des paires identiques. Si la paire est correcte, les fils sont coupés. Sinon, le détonateur avance. Le jeu propose **66 missions évolutives**, avec des règles qui se complexifient au fil des parties. Des cartes Personnage et Équipement ajoutent des effets spéciaux et des stratégies variées.



Compétences mobilisées

- Déduction logique
- Communication indirecte
- Coopération
- Mémoire
- Prise de décision sous pression



Contenu de la boîte

- 70 tuiles Fil (bleus, rouges, jaunes)
- 17 cartes (Personnage & Équipement)
- 1 plateau de jeu
- 5 supports à tuiles
- 40 jetons
- 7 pions
- 8 cartes Mission
- 5 boîtes "Surprise"
- 1 règle du jeu

Bravest

Informations générales

- **Nom du jeu** : Bravest
- **Auteurs** : Théo Rivière & Maxime Rambourg
- **Illustrateur** : Eyha
- **Éditeur** : Laboludic
- **Année de sortie** : 2024
- **Nombre de joueurs** : 2 à 4
- **Durée d'une partie** : Environ 20 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Placement de tuiles, stratégie, draft



Objectif du jeu

Incarnez une Figure Légendaire de l'Archipel Céleste et construisez un double parcours d'épreuves pour vos deux Braves : l'Agile et l'Invincible. Le but est de maximiser les points de prestige en plaçant judicieusement les tuiles et en relevant les défis du tournoi.

Principe et règles

Chaque joueur construit un double parcours sur son plateau personnel à l'aide de tuiles représentant des épreuves.

- **L'Agile** affronte les créatures étranges.
- **L'Invincible** brave les lieux hostiles. Une fois le parcours terminé, les Braves le traversent et marquent des points selon les tuiles rencontrées. Le joueur ayant accumulé le plus de points devient la **Légende de l'Archipel**.

Compétences mobilisées

- Anticipation
- Planification
- Optimisation spatiale
- Prise de décision
- Adaptabilité

Contenu de la boîte

- 75 tuiles Épreuve
- 1 plateau central recto/verso
- 4 plateaux individuels
- 8 pions Braves en bois
- 3 sélecteurs de tuile
- 1 piste de score
- Règle du jeu

 **Informations générales**

Nom du jeu : Canvas **Auteurs :** Jeff Chin & Andrew Nerger **Illustrateurs :** Luan Huynh

Éditeur : Road to Infamy / Asmodee **Année de sortie :** 2021

Nombre de joueurs : 1 à 5 joueurs

Durée d'une partie : 20 à 40 minutes

Âge recommandé : À partir de 14 ans

Type de jeu : Draft, collection, superposition de cartes, création artistique

 Objectif du jeu

Créer les plus belles œuvres d'art en superposant des cartes transparentes pour composer des tableaux uniques. Le joueur qui obtient le plus de rubans en respectant les objectifs artistiques remporte la partie.

 Principe et règles

Dans Canvas, chaque joueur incarne un peintre participant à un concours d'art prestigieux.

À chaque tour :

- Les joueurs **draftent** des cartes transparentes représentant des éléments artistiques (formes, couleurs, symboles).
- Ils choisissent **trois cartes** à superposer pour créer une peinture.
- Chaque tableau rapporte des **rubans** selon les objectifs visibles sur le plateau (composition, harmonie, contraste, etc.).
- Les cartes transparentes permettent des combinaisons visuelles et mécaniques très variées.

La partie se termine lorsque chaque joueur a réalisé **trois tableaux**. Le scoring final récompense les peintures les plus réussies selon les critères du concours.

 Compétences mobilisées

- Créativité
- Optimisation
- Anticipation
- Lecture d'objectifs
- Gestion de main

 Contenu de la boîte

- Cartes transparentes (éléments artistiques)
- Cartes Fond (toiles)
- Plateau Objectifs
- Jetons Inspiration
- Sac en tissu
- Règle du jeu

Captain Flip

Informations générales

- **Nom du jeu** : Captain Flip
- **Auteurs** : Remo Conzadori & Paolo Mori
- **Illustrateur** : Jonathan Aucomte
- **Éditeur** : Playpunk
- **Année de sortie** : 2024
- **Nombre de joueurs** : 2 à 5
- **Durée d'une partie** : Environ 20 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Placement de tuiles, prise de risque, mémoire



Objectif du jeu

Recrutez le meilleur équipage de pirates pour remplir votre navire et accumuler le plus de pièces d'or. Le capitaine le plus riche à la fin de la partie remporte la victoire.

Principe et règles

À chaque tour, piochez une tuile Personnage dans le sac :

- Si elle vous plaît, gardez-la.
- Sinon, **flippez-la** (retournez-la) et acceptez le personnage au verso.

Placez la tuile sur votre plateau individuel, en bas d'une colonne. Chaque personnage possède un effet immédiat ou un bonus selon sa position. Quand un joueur complète quatre colonnes, la manche se termine. Le joueur avec le plus de pièces gagne.

Compétences mobilisées

- Prise de risque
- Mémoire
- Optimisation
- Tactique
- Adaptabilité

Contenu de la boîte

- 10 plateaux Aventure (double-face)
- 72 tuiles Personnages (double-face)
- 40 pièces (valeurs 1, 3, 5, 10)
- 1 jeton Carte au Trésor
- 1 sac en tissu
- 3 aides de jeu
- 1 règle du jeu



Catan



Informations générales

Nom du jeu : Catan **Auteur :** Klaus Teuber **Illustrateurs :** Eric Hibbeler, Quentin Regnes, et autres selon éditions **Éditeur :** Catan Studio / Kosmos **Année de sortie :** 1995 **Nombre de joueurs :** 3 à 4 (jusqu'à 6 avec extension) **Durée d'une partie :** 60 à 120 minutes **Âge recommandé :** À partir de 10 ans **Type de jeu :** Stratégie, gestion de ressources, négociation, développement



Objectif du jeu

Être le premier joueur à atteindre **10 points de victoire** en développant son réseau de colonies, routes et villes sur l'île de Catan. Les points sont obtenus grâce à la construction, au développement, et à certains objectifs spéciaux.



Principe et règles

Catan se déroule sur une île composée d'hexagones représentant différents terrains produisant des ressources : bois, brique, laine, blé et minerai.

- Le joueur actif lance **2 dés** : les terrains portant le numéro correspondant produisent des ressources pour les joueurs ayant une colonie ou une ville adjacente.
- Les joueurs peuvent ensuite **échanger** entre eux ou avec la banque pour obtenir les ressources nécessaires.
- Ils peuvent **construire** : des routes, des colonies, des villes, ou acheter des cartes Développement.

Le **Voleur**, activé par un 7, bloque la production d'un terrain et permet de voler une ressource à un adversaire.



Compétences mobilisées

- Gestion de ressources
- Négociation et diplomatie
- Planification stratégique
- Adaptation aux probabilités
- Interaction et anticipation des adversaires



Contenu de la boîte

- 19 tuiles Terrain hexagonales
- 6 pièces de cadre
- 95 cartes Ressource
- 25 cartes Développement
- 4 plateaux de construction
- 16 villes, 20 colonies et 60 routes (en bois)
- 2 dés
- 1 pion Voleur
- 1 livret de règles

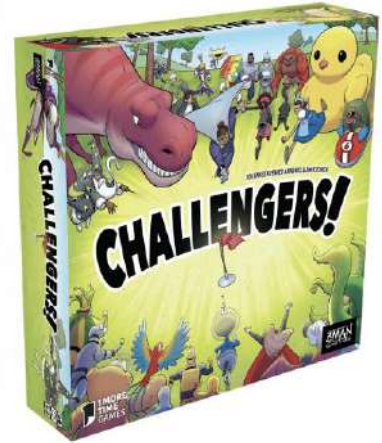


Challengers!



Informations générales

- **Nom du jeu** : Challengers!
- **Auteurs** : Johannes Krenner & Markus Slawitscheck
- **Illustrateur** : Jeff Harvey
- **Éditeur** : Z-Man Games
- **Année de sortie** : 2022
- **Nombre de joueurs** : 1 à 8
- **Durée d'une partie** : 45 minutes environ
- **Âge recommandé** : À partir de 10 ans
- **Type de jeu** : Deck-building, tournoi, affrontement



Objectif du jeu

Participer à un grand tournoi de capture du drapeau en affrontant vos adversaires au fil de 7 manches. Le but est de recruter les bons personnages, optimiser votre deck et accumuler des fans pour vous qualifier en finale et remporter la victoire ultime.



Principe et règles

- Chaque joueur commence avec un **deck de base**.
- À chaque manche, il améliore son deck en recrutant de nouveaux personnages parmi 75 disponibles, chacun avec des effets uniques.
- Les joueurs s'affrontent en duel pour capturer le drapeau : les cartes sont révélées automatiquement, et les synergies déterminent l'issue du combat.
- Après chaque match, les joueurs gagnent des **fans**.
- Au terme des 7 manches, les deux joueurs ayant le plus de fans disputent la **finale**.
- Le jeu combine **deck-building stratégique** et **tournoi interactif**, avec une grande rejouabilité grâce aux multiples combinaisons possibles.



Compétences mobilisées

- Stratégie et optimisation
- Anticipation des synergies
- Gestion de ressources (deck)
- Adaptation face aux adversaires
- Prise de décision rapide



Contenu de la boîte

- 336 cartes Personnage
- 4 tapis de jeu
- 3 plateaux de cartes
- 40 jetons de fan
- 28 trophées
- Disques de suivi
- 2 livrets de règles



Chapardeurs



Informations générales

- **Nom du jeu** : Chapardeurs
- **Auteur** : Yoshiteru Shinohara
- **Illustratrice** : Roxy Dai
- **Éditeur** : Matagot
- **Année de sortie** : 2024 (réédition de *Crossing*)
- **Nombre de joueurs** : 2 à 6
- **Durée d'une partie** : Environ 15 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 6 ans
- **Type de jeu** : Bluff, intuition, prise de risque, collection



Objectif du jeu

Collecter le plus de poissons colorés en devinant les intentions des autres joueurs et en choisissant les bons océans à piller. Le joueur avec la collection la plus précieuse à la fin de la partie remporte la victoire.



Principe et règles

Chaque joueur incarne un **chat pirate** en quête de poissons. À chaque tour, les joueurs pointent simultanément du doigt un des océans disponibles :

- Si un joueur est **seul** à viser un océan, il récupère tous les poissons qui s'y trouvent.
- Si plusieurs joueurs choisissent le **même océan**, personne ne gagne rien.

Le bluff et l'anticipation sont essentiels pour deviner les choix des adversaires et maximiser ses gains. La diversité des poissons récoltés est cruciale pour le score final.



Compétences mobilisées

- Bluff et contre-bluff
- Intuition
- Observation
- Prise de risque
- Réflexes sociaux



Contenu de la boîte

- 11 tuiles Océan
- 60 jetons Poisson colorés et translucides
- 1 sac de pioche
- Livret de règles



Château Combo



Informations générales

- **Nom du jeu** : Château Combo
- **Auteurs** : Grégory Grard & Mathieu Roussel
- **Illustrateur** : Stéphane Escapa
- **Éditeur** : Catch Up Games
- **Année de sortie** : 2024
- **Nombre de joueurs** : 2 à 5
- **Durée d'une partie** : Environ 25 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 10 ans
- **Type de jeu** : Construction de tableau, combo, stratégie



Objectif du jeu

Construire le tableau de 9 personnages le plus efficace en optimisant les synergies entre cartes, la gestion de l'or et l'utilisation des clés pour influencer le Messenger. Le joueur avec le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire.



Principe et règles

Chaque joueur commence avec 15 pièces d'or et 2 clés. À chaque tour :

- Utilisez une clé pour influencer le **Messenger** (optionnel)
- Recrutez un personnage du Château ou du Village
- Payez son coût en or
- Placez-le dans votre tableau 3x3
- Activez son effet immédiat

Les personnages offrent des bonus variés : réduction de coût, gain de ressources, points conditionnels... La partie se termine après 9 tours. Le score final dépend des effets des cartes, des clés restantes et de l'or conservé.



Compétences mobilisées

- Optimisation
- Planification
- Gestion de ressources
- Anticipation
- Placement stratégique



Contenu de la boîte

- 78 cartes Personnage
- 96 jetons (52 pièces d'or, 44 clés)
- 1 pion Messenger en bois
- 1 fiche d'aide de jeu
- 1 carnet de score
- 1 livret de règles



Chroni : Femmes Célèbres



Informations générales

- **Nom du jeu** : Chroni : Femmes Célèbres
- **Auteur** : Grégory Pailloncy
- **Illustratrice** : Roxy Dai
- **Éditeur** : On The Go Editions
- **Année de sortie** : 2024
- **Nombre de joueurs** : 1 à 6
- **Durée d'une partie** : Environ 15 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 10 ans
- **Type de jeu** : Jeu de cartes, culture générale, chronologie



Objectif du jeu

Tester et enrichir sa culture générale en remplaçant correctement des événements liés à des femmes célèbres dans une frise chronologique. Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie.



Principe et règles

Chaque joueur possède des cartes représentant des femmes ayant marqué l'Histoire. À son tour, un joueur tente de placer une carte dans la frise chronologique centrale :

- Si la date est correctement positionnée, la carte est posée.
- Sinon, elle retourne dans la main et le joueur pioche une nouvelle carte.

Le jeu couvre des figures historiques de **Hatchepsout (-1479)** à **J.K. Rowling (1997)**, avec des textes explicatifs pour chaque carte. Il peut se jouer seul ou en groupe, et les cartes peuvent être combinées avec d'autres jeux de la gamme *Chroni*.



Compétences mobilisées

- Culture générale
- Mémoire historique
- Déduction
- Sens de la chronologie
- Apprentissage ludique



Contenu de la boîte

- 80 cartes Événement (format 65x100 mm)
- 1 livret de règles



Chroni : L'Histoire du Monde



Informations générales

- **Nom du jeu** : Chroni : L'Histoire du Monde
- **Auteur** : Grégory Pailloncy
- **Illustratrice** : Roxy Dai
- **Éditeur** : On The Go Editions
- **Année de sortie** : 2023 (nouvelle édition)
- **Nombre de joueurs** : 1 à 6
- **Durée d'une partie** : Environ 15 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 10 ans
- **Type de jeu** : Jeu de cartes, culture générale, chronologie



Objectif du jeu

Reconstituer une frise chronologique en plaçant correctement des événements majeurs de l'histoire mondiale. Le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes remporte la partie.



Principe et règles

Chaque joueur possède des cartes représentant des événements historiques. À son tour, un joueur tente de placer une carte dans la frise chronologique centrale :

- Si la date est correctement positionnée, la carte est posée.
- Sinon, elle retourne dans la main et le joueur pioche une nouvelle carte.

Les événements couvrent plus de **5000 ans d'histoire**, de l'apparition de l'écriture (~3300) à la crise du COVID-19 (2019). Chaque carte contient une date, un titre, une illustration et un texte explicatif.



Compétences mobilisées

- Culture générale
- Mémoire historique
- Déduction
- Sens de la chronologie
- Apprentissage ludique



Contenu de la boîte

- 80 cartes Événement (format 65x100 mm)
- 1 livret de règles



Codenames



Informations générales

- **Nom du jeu** : Codenames
- **Auteurs** : Vlaada Chvátil
- **Illustrateur** : Tomáš Kučerovský
- **Éditeur** : Iello (version française)
- **Année de sortie** : 2015
- **Nombre de joueurs** : 2 à 8 (voire plus en équipes)
- **Durée d'une partie** : Environ 15 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 12 ans
- **Type de jeu** : Association d'idées, déduction, jeu d'ambiance



Objectif du jeu

Deux équipes s'affrontent pour retrouver leurs agents secrets à partir d'indices donnés par leur maître-espion. Le but est de deviner tous les mots associés à son équipe sans tomber sur les mots adverses... ou pire, sur le mot **Assassin**.



Principe et règles

- 25 cartes-mots sont disposées en grille 5x5.
- Chaque équipe a un maître-espion qui connaît l'identité des mots à deviner.
- À son tour, le maître-espion donne **un mot indice** et **un chiffre** (ex. : "Animal 3").
- Ses coéquipiers doivent deviner les bons mots en lien avec l'indice.
- Si l'équipe désigne un mot adverse ou neutre, elle perd du temps. Si elle désigne le mot Assassin, elle perd immédiatement.

Le jeu se termine quand une équipe retrouve tous ses agents ou commet une erreur fatale.



Compétences mobilisées

- Association d'idées
- Communication
- Déduction
- Esprit d'équipe
- Créativité

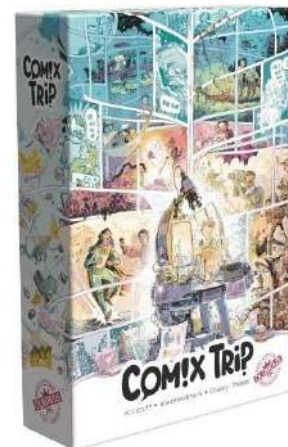


Contenu de la boîte

- 200 cartes-mots
- 40 cartes Clé
- 1 sablier
- Jetons Agent, Innocent, Assassin
- Règle du jeu



Comix Trip



Informations générales

- **Nom du jeu** : Comix Trip
- **Auteurs** : Kristoff Lagarto, Germain Winzenschtark, Stacey Thomas
- **Illustrateur** : Non spécifié (jeu basé sur albums existants)
- **Éditeur** : Olibrius
- **Année de sortie** : 2024
- **Nombre de joueurs** : 2 à 5 (jusqu'à 6 selon certaines éditions)
- **Durée d'une partie** : 30 à 45 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 10 ans
- **Type de jeu** : Coopératif, communication non-verbale, déduction

Objectif du jeu

- Former une équipe de reporters et réussir à compléter un reportage cohérent en explorant les cases d'un album de BD, manga ou comics. Les joueurs doivent se comprendre sans parler, en utilisant des glyphes pour indiquer les cases, afin que l'article final ait suffisamment de sens pour être publié.

Principe et règles

- Chaque joueur incarne un **Reporter** envoyé dans un album choisi par le groupe.
- Une carte désigne à chacun une **case précise** de la page.
- Les joueurs doivent utiliser leurs **pions Glyphe** pour reproduire ou indiquer leur case, sans communication verbale directe.
- Les autres doivent deviner la case correspondante.
- Si l'équipe parvient à identifier correctement toutes les cases, le reportage est validé.
- Le jeu repose sur la complicité, la créativité et la capacité à se comprendre à travers des indices visuels.
- Les parties évoluent selon les albums choisis, rendant chaque expérience unique et personnalisée.

Compétences mobilisées

- Communication indirecte et non-verbale
- Observation et déduction visuelle
- Coopération et coordination
- Créativité et imagination
- Partage culturel et découverte de nouvelles lectures

Contenu de la boîte

- 1 livret de règles
- Cartes de mission (cases à identifier)
- Pions Glyphe (utilisés pour indiquer les cases)
- Cartes Rédacteur en Chef / Reporters
- Matériel de suivi de partie (jetons, supports)
- Le jeu nécessite l'utilisation d'**albums de BD, manga ou comics réels** de votre bibliothèque pour jouer

Concept

Informations générales

- **Nom du jeu** : Concept
- **Auteurs** : Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot
- **Illustrateur** : Éric Azagury
- **Éditeur** : Repos Production
- **Année de sortie** : 2014
- **Nombre de joueurs** : 4 à 12
- **Durée d'une partie** : Environ 40 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 10 ans
- **Type de jeu** : Déduction, association d'idées, jeu d'ambiance



Objectif du jeu

Faire deviner un mot, une expression ou un personnage **sans parler**, uniquement en plaçant des pions sur des **icônes universelles** présentes sur le plateau. Le défi : se faire comprendre par les autres joueurs à travers des associations d'idées visuelles.

Principe et règles

- Un joueur pioche une carte et choisit un mot à faire deviner.
- Il place des **pions colorés** sur les icônes du plateau pour représenter le **concept principal** et les **sous-concepts**.
- Les autres joueurs tentent de deviner le mot à partir de ces associations.
- Le joueur qui devine correctement gagne des points, tout comme celui qui a fait deviner.
- La partie se termine après un certain nombre de cartes jouées, et le joueur avec le plus de points l'emporte.

Compétences mobilisées

- Communication non verbale
- Logique et déduction
- Créativité
- Observation
- Esprit d'équipe (si joué en duo)

Contenu de la boîte

- 1 plateau de jeu avec 100 icônes
- 110 cartes Concept
- 39 jetons
- 5 pions en plastique
- 42 cubes colorés
- 1 bol de rangement
- 4 aides de jeu
- Règle du jeu



Courtisans



Informations générales

- **Nom du jeu** : Courtisans
- **Auteur** : Catch Up Games (studio)
- **Illustrateur** : Non précisé
- **Éditeur** : Blackrock Éditions
- **Année de sortie** : 2025
- **Nombre de joueurs** : 2 à 5
- **Durée d'une partie** : Environ 30 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Cartes, stratégie, bluff, intrigue



Objectif du jeu

Naviguer dans les intrigues de la cour royale pour accumuler le plus de points. Les joueurs doivent manipuler les familles présentes au banquet en influençant leur statut, tout en empêchant leurs adversaires de faire de même



Principe et règles

- À chaque tour, chaque joueur joue **3 cartes** :
 - une à la **table de la Reine** pour influencer le statut d'une famille,
 - une chez lui,
 - une chez un adversaire
- Les cartes représentent différentes familles.
- En fin de partie, le **rapport de force au banquet** détermine quelles familles rapportent ou font perdre des points
- Le jeu repose sur la **tactique, le bluff et l'intrigue**, avec des choix cruciaux à chaque manche.



Compétences mobilisées

- Stratégie et anticipation
- Bluff et psychologie
- Gestion de main
- Observation et adaptation
- Interaction directe entre joueurs



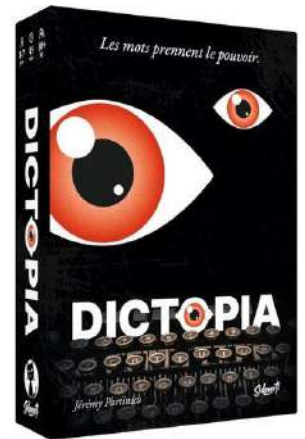
Contenu de la boîte

- Un paquet de cartes Famille
- Cartes spéciales pour la table de la Reine
- Jetons de score
- Règle du jeu

Dictopia

Informations générales

- **Nom du jeu** : Dictopia
- **Auteur** : Jérémy Partinico
- **Illustrateur** : Yoann Brogol
- **Éditeur** : Subverti
- **Année de sortie** : 2022
- **Nombre de joueurs** : 1 à 7
- **Durée d'une partie** : Environ 15 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 10 ans
- **Type de jeu** : Jeu de lettres, réflexion, dystopie



Objectif du jeu

Dans un monde où les mots sont surveillés et la liberté d'expression réprimée, les joueurs incarnent des résistants qui doivent créer des mots sous contraintes pour prouver leur valeur. Le but est de marquer le plus de points à travers cinq épreuves et gagner sa place dans la résistance.

Principe et règles

- Chaque joueur reçoit des cartes-lettres.
- À chaque manche, une **consigne** impose une contrainte (ex. : mot commençant par une voyelle, sans lettre "R", etc.).
- Les joueurs créent simultanément des mots en respectant la consigne.
- Les mots sont évalués selon leur longueur, leur originalité et leur conformité.
- À la fin des cinq manches, le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Compétences mobilisées

- Créativité linguistique
- Rapidité mentale
- Respect des consignes
- Esprit de compétition
- Résistance symbolique

Contenu de la boîte

- 80 cartes-lettres
- 1 bloc de score
- Règle du jeu

Distinctions

- **Mensa d'Or 2023** – Prix décerné par Mensa France
- **Trophée FLIP 2022** – Catégorie éco-ludique

Dixit

Informations générales

- **Nom du jeu** : Dixit
- **Auteur** : Jean-Louis Roubira
- **Illustratrice** : Marie Cardouat (édition originale)
- **Éditeur** : Libellud
- **Année de sortie** : 2008
- **Nombre de joueurs** : 3 à 8
- **Durée d'une partie** : Environ 30 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Jeu d'ambiance, narration, interprétation



Objectif du jeu

Faire deviner une carte illustrée à l'aide d'une phrase, d'un mot ou d'un son, sans être trop évident ni trop obscur. Le but est que **seulement une partie des joueurs** devine correctement la carte du conteur.

Principe et règles

- Chaque joueur reçoit 6 cartes illustrées.
- À son tour, le **conteur** choisit une carte et la décrit avec une phrase, un mot, une citation, etc.
- Les autres joueurs choisissent une carte de leur main qui pourrait correspondre à cette description.
- Toutes les cartes sont mélangées et révélées.
- Les joueurs votent secrètement pour la carte qu'ils pensent être celle du conteur.
- Le conteur marque des points **si au moins un joueur mais pas tous** trouvent sa carte.
- Les joueurs marquent des points selon leurs votes et s'ils ont réussi à tromper les autres.

Compétences mobilisées

- Imagination et créativité
- Interprétation visuelle
- Communication indirecte
- Empathie et intuition
- Sens artistique

Contenu de la boîte

- 84 cartes illustrées
- 1 plateau de score
- 6 pions lapins
- Jetons de vote
- Règle du jeu

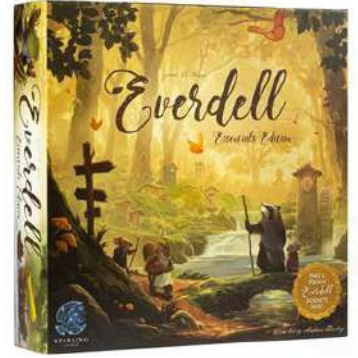


Everdell (Édition Essentielle)



Informations générales

- **Nom du jeu** : Everdell – Édition Essentielle
- **Auteur** : James A. Wilson
- **Illustrateur** : Andrew Bosley
- **Éditeur** : Matagot (VF)
- **Année de sortie** : 2024 (version simplifiée)
- **Nombre de joueurs** : 2 à 4
- **Durée d'une partie** : 40 à 80 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 10 ans
- **Type de jeu** : Placement d'ouvriers, construction de tableau, gestion de ressources



Objectif du jeu

Développer le village forestier de votre clan d'animaux en construisant des bâtiments, en recrutant des créatures et en réalisant des événements avant l'arrivée de l'hiver. Le joueur ayant le plus de points de victoire à la fin de la partie remporte la partie.



Principe et règles

- Chaque joueur dispose d'ouvriers (petits animaux) qu'il place sur des emplacements du plateau pour récolter des ressources : bois, résine, pierres et baies.
- Ces ressources permettent de jouer des cartes **Construction** et **Créature** dans sa ville.
- Les cartes offrent des effets, des synergies et des points de victoire.
- La partie se déroule sur **quatre saisons**, chaque joueur progressant à son propre rythme.
- Des **objectifs communs** et des **événements spéciaux** permettent de gagner des points supplémentaires.



Compétences mobilisées

- Planification stratégique
- Gestion de ressources
- Optimisation de combos
- Anticipation
- Adaptabilité



Contenu de la boîte (Édition Essentielle)

- Plateau de jeu
- Cartes Créature & Construction
- Jetons de ressources (carton)
- Pions ouvriers animaux
- Cartes Événement
- Règle du jeu

Exploding Kittens



Informations générales

Nom du jeu : Exploding Kittens **Auteurs :** Elan Lee, Matthew Inman, Shane Small
Illustrateur : Matthew Inman (The Oatmeal) **Éditeur :** Exploding Kittens / Asmodee **Année de sortie :** 2015 **Nombre de joueurs :** 2 à 5 joueurs **Durée d'une partie :** 15 minutes **Âge recommandé :** À partir de 7 ans **Type de jeu :** Jeu d'ambiance, bluff, prise de risque, cartes

Objectif du jeu

Survivre plus longtemps que les autres joueurs en évitant de piocher une carte **Chaton Explosif**. Le dernier joueur encore en vie remporte la partie.

Principe et règles

Exploding Kittens revisite la **roulette russe**, mais avec des chats explosifs, des lasers, des burritos et beaucoup d'absurdité.

À chaque tour :

- Le joueur peut **jouer des cartes** pour manipuler la pioche, voler des cartes, regarder l'avenir ou forcer les autres à jouer.
- Puis il doit **piocher une carte**.
- S'il pioche un **Exploding Kitten**, il explose... sauf s'il possède une carte **Défuse**, qui lui permet de désamorcer le chaton et de replacer la carte où il veut dans la pioche.
- Les cartes spéciales permettent de saboter les adversaires, d'éviter de piocher, ou de créer des combos.

Le jeu est rapide, chaotique, drôle et basé sur la **prise de risque**, la **lecture des intentions** et un peu de **malchance assumée**.

Compétences mobilisées

- Bluff et intuition
- Gestion du risque
- Observation
- Anticipation
- Interaction et timing

Contenu de la boîte

- 56 cartes illustrées
- 1 livret de règles



Informations générales

Auteurs : Petr Mikša & Roman Hladík **Illustrateur :** Roman Hladík **Éditeur :** Albi **Année de sortie :** 2017 **Nombre de joueurs :** 2 à 5 **Durée d'une partie :** 30 à 45 minutes **Âge recommandé :** À partir de 6 ans **Type de jeu :** Dungeon crawler familial, exploration, combat, collecte de trésors

Objectif du jeu

Explorer le donjon de Karak, combattre des monstres, récupérer des trésors et devenir l'aventurier le plus riche. Le joueur qui possède le plus de trésors à la fin — ou qui vainc le **dragon** — remporte la partie.

Principe et règles

Chaque joueur incarne un héros doté d'un pouvoir unique. Le donjon est construit progressivement grâce à des **tuiles posées au fur et à mesure**, garantissant une exploration renouvelée à chaque partie.

À chaque tour, un joueur peut : **Explorer** en révélant une nouvelle tuile de donjon. **Se déplacer** dans les couloirs déjà découverts. **Combattre** un monstre en lançant les dés. **Ouvrir des coffres** pour obtenir des armes, objets ou trésors.

Les combats sont simples : Le joueur lance les dés et compare le résultat à la force du monstre. Les armes et objets améliorent les chances de victoire.

Le **dragon**, plus puissant que les autres monstres, constitue le défi final. La partie s'arrête lorsque le dragon est vaincu ou lorsque toutes les tuiles ont été explorées.

Compétences mobilisées

- Exploration et prise de décision
- Gestion du risque
- Optimisation des ressources
- Observation
- Interaction et compétition légère

Contenu de la boîte

- 1 plateau
- 80 tuiles Donjon
- 6 figurines Héros
- 6 cartes Héros
- 5 plateaux d'inventaire
- 30 jetons Vie
- 43 jetons Monstre
- 10 jetons Coffre
- 1 jeton Malédiction
- 2 dés
- 1 sac opaque
- 1 règle du jeu



King of Tokyo



Informations générales

- **Nom du jeu** : King of Tokyo
- **Auteur** : Richard Garfield
- **Illustrateur** : Régis Torres
- **Éditeur** : Iello
- **Année de sortie** : 2011 (dernière édition : 2024)
- **Nombre de joueurs** : 2 à 6
- **Durée d'une partie** : 30 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Jeu de dés, affrontement, stratégie légère



Objectif du jeu

Incarnez un monstre géant et devenez le **roi de Tokyo** en écrasant vos adversaires ou en atteignant **20 points de victoire**. Deux façons de gagner : être le dernier survivant ou le premier à totaliser 20 PV.



Principe et règles

- À chaque tour, les joueurs lancent **6 dés** (jusqu'à 3 relances) pour obtenir des combinaisons :
 -  **Attaque** : inflige des dégâts aux autres monstres
 -  **Soin** : récupère des points de vie (hors Tokyo)
 -  **Énergie** : permet d'acheter des cartes de pouvoir
 -  **Points** : gagne des points de victoire
- Être dans Tokyo permet de gagner des points automatiquement, mais empêche de se soigner.
- Les cartes de pouvoir offrent des effets spéciaux (bonus, capacités, etc.).
- Le jeu est rythmé, accessible et plein de rebondissements



Informations générales

Nom du jeu : Kipourkoi **Auteur :** Edoul **Illustrateur :** Edoul **Éditeur :** Blue Orange **Année de sortie :** 2024 **Nombre de joueurs :** 3 à 8 **Durée d'une partie :** Environ 20 minutes **Âge recommandé :** À partir de 8 ans **Type de jeu :** Coopératif, ambiance, déduction, vote secret

Objectif du jeu

Réussir collectivement à élire le **Zuper-Zigoto**, la créature qui correspond le mieux aux questions farfelues posées au groupe. Les joueurs doivent rester suffisamment connectés pour voter ensemble et éviter de perdre leurs jetons de connexion.

Principe et règles

Les joueurs évoluent dans le monde loufoque des **Zigotos**, des créatures étranges prêtes à tout pour répondre à des questions absurdes.

À chaque tour :

- Une **question** est révélée.
- Les joueurs observent les Zigotos disponibles et **votent secrètement** pour celui qui correspond le mieux à la question.
- Si une **majorité absolue** se forme sur un Zigoto, celui-ci est élu et avance vers l'élection finale du Zuper-Zigoto.
- Si les votes sont trop dispersés, le groupe perd un **jeton de connexion**.

La partie se termine lorsque les joueurs élisent le Zuper-Zigoto... ou lorsqu'ils perdent tous leurs jetons de connexion, signant leur défaite collective.

Le jeu repose sur la **connexion mentale**, l'interprétation des illustrations et la capacité à anticiper les choix des autres joueurs.

Compétences mobilisées

- Déduction intuitive
- Communication indirecte
- Coopération
- Observation
- Lecture des intentions du groupe

Contenu de la boîte

- Cartes Zigoto
- Cartes Question
- Jetons de connexion
- Matériel de vote
- Règle du jeu



Informations générales

Auteurs : Florent Toscano & Julien Prothière **Illustrateur :** Stéphane Escapa **Éditeur :** Jeux Opla **Année de sortie :** 2020
Nombre de joueurs : 4 à 8 joueurs
Durée d'une partie : 6 minutes
Âge recommandé : À partir de 10 ans
Type de jeu : Coopératif, ambiance, communication, rapidité

Objectif du jeu

Servir correctement les clients du restaurant le plus cosmopolite du monde en comprenant leurs commandes... dans des langues que vous n'avez probablement **jamais entendues** ! L'équipe doit réussir un service complet sans se tromper pour satisfaire un maximum de clients.

Principe et règles

Kosmopoli:t est un jeu coopératif en **temps réel** où chaque joueur occupe un rôle dans un restaurant : **Le serveur** écoute les commandes via l'application. **Les linguistes** cherchent dans leurs carnets la langue correspondante. **Les cuisiniers** identifient le bon plat parmi des cartes aux noms improbables. **Le maître d'hôtel** organise et valide les commandes.

Le service dure **6 minutes** : Les clients commandent dans des langues du monde entier (réelles, rares ou méconnues). L'équipe doit **communiquer vite et efficacement** pour trouver la bonne combinaison *langue* → *plat* → *carte*. Chaque erreur fait perdre du temps et de la précision. Le but est de servir le plus de clients possible avant la fin du service. Le jeu est **évolutif**, avec plusieurs niveaux de difficulté et un livret scientifique sur les langues du monde.

Compétences mobilisées

- Communication rapide
- Coopération
- Gestion du stress
- Observation
- Organisation collective

Contenu de la boîte

- . 165 cartes
- . 1 bloc-notes de commandes
- . 1 livret scientifique
- . 1 livret de règles
- . 1 application gratuite à télécharger (indispensable)



Le Dictateur



Informations générales

- **Nombre de joueurs** : à partir de 3
- **Âge recommandé** : dès 10 ans
- **Durée moyenne** : 20 minutes



Concept du jeu

Un jeu d'ambiance où le joueur **ne doit pas mimer**, mais **faire mimer** ! Le "Dictateur" lit un mot sur une carte et **donne des ordres** aux autres joueurs pour qu'ils le devinent en mimant ce qu'il leur dicte. Un jeu original, dynamique et hilarant, basé sur la communication inversée.



Contenu de la boîte

- 100 cartes de jeu (200 mots à deviner)
- 1 sablier de 60 secondes
- 12 cartes "règles du jeu"
- Boîte en carton, cartes plastifiées
- Fabriqué en France par **LaMACUE**



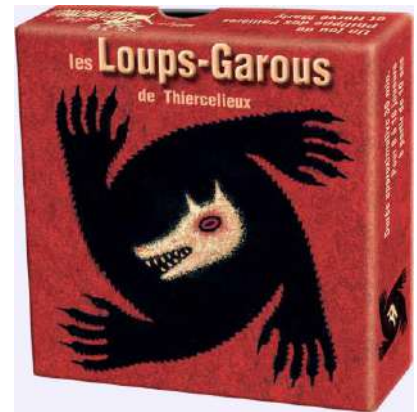


Les Loups-Garous de Thiercelieux



Informations générales

- **Nom du jeu** : Les Loups-Garous de Thiercelieux
- **Auteurs** : Philippe des Pallières & Hervé Marly
- **Illustrateur** : Alexios Tjoyas
- **Éditeur** : Lui-même / Asmodée
- **Année de sortie** : 2001
- **Nombre de joueurs** : 8 à 18
- **Durée d'une partie** : 15 à 30 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 10 ans
- **Type de jeu** : Jeu d'ambiance, rôle caché, déduction sociale



Objectif du jeu

Dans le village de Thiercelieux, des meurtres mystérieux ont lieu chaque nuit. Les **villageois** doivent identifier et éliminer les **loups-garous** infiltrés avant d'être tous dévorés. Les loups-garous, eux, cherchent à éliminer les villageois sans se faire démasquer.



Principe et règles

- Le jeu alterne des **phases de nuit** (actions secrètes) et de **jour** (discussions et votes).
- Chaque joueur reçoit une carte **identité secrète** : villageois ou loup-garou, parfois avec un rôle spécial.
- La nuit, les loups-garous choisissent une victime. Le jour, les villageois débattent et votent pour éliminer un suspect.
- Le **meneur de jeu** guide les phases et réveille les personnages spéciaux (voyante, sorcière, chasseur...).
- Le jeu continue jusqu'à la victoire d'un camp : tous les loups-garous éliminés (victoire des villageois) ou tous les villageois dévorés (victoire des loups-garous).



Compétences mobilisées

- Communication et persuasion
- Bluff et intuition
- Observation des comportements
- Coopération et stratégie collective



Personnages emblématiques

Rôle	Pouvoir spécial
Voyante	Découvre l'identité d'un joueur chaque nuit
Sorcière	Peut sauver ou tuer un joueur une fois
Chasseur	Élimine un joueur s'il meurt
Cupidon	Lie deux joueurs en "amoureux"
Petite Fille	Peut espionner les loups-garous
Voleur	Change de rôle en début de partie
Capitaine	Son vote compte double

Living Forest



Informations générales

Nom du jeu : Living Forest **Auteur :** Aske Christiansen **Illustratrice :** Apolline Etienne
Éditeur : Ludonaute **Année de sortie :** 2021 **Nombre de joueurs :** 2 à 4 **Durée d'une partie :** Environ 40 minutes **Âge recommandé :** À partir de 8 ans **Type de jeu :** Deckbuilding, stop-ou-encore, stratégie, course à objectifs

Objectif du jeu

Sauver l'Arbre Sacré des flammes d'Onibi en incarnant un Esprit de la Nature. Pour remporter la partie, il faut être le premier à accomplir **l'une des trois conditions de victoire** : planter **12 arbres protecteurs** / éteindre **12 flammes** / ou collecter **12 fleurs sacrées**.

Principe et règles

Chaque joueur incarne un Esprit de la Nature aidé par les **Animaux Gardiens**. Un tour de jeu se déroule en trois phases :

1. **Phase des Animaux Gardiens** Les joueurs piochent des cartes pour former leur ligne d'aide grâce à un mécanisme de **stop-ou-encore**. Les symboles révélés déterminent la puissance des actions disponibles.
2. **Phase d'Actions** Les joueurs réalisent **deux actions** parmi :
 - planter un arbre protecteur,
 - éteindre les flammes d'Onibi,
 - avancer sur le Cercle des Esprits,
 - recruter de nouveaux animaux pour améliorer leur deck.
3. **Attaque d'Onibi** Si les joueurs n'ont pas éteint assez de flammes, Onibi ajoute de nouveaux feux, rendant la situation plus dangereuse.

Compétences mobilisées

- Gestion du risque
- Optimisation et planification
- Observation et adaptation
- Construction de moteur (deckbuilding)
- Interaction indirecte entre joueurs

Contenu de la boîte

- 1 plateau Cercle des Esprits
- 4 plateaux individuels
- 14 arbres protecteurs
- 130 cartes Animal Gardien
- 23 cartes Varan
- Jetons Feu
- Jetons Victoire
- Divers marqueurs et éléments de jeu
- 1 livret de règles



Informations générales

Nom du jeu : Marabunta **Auteur :** Reiner Knizia **Illustratrice :** Ingrid Desmidt **Éditeur :** Space Cowboys **Année de sortie :** 2024
Nombre de joueurs : 2 joueurs
Durée d'une partie : Environ 30 minutes
Âge recommandé : À partir de 10 ans
Type de jeu : Roll & Write, contrôle de territoire, bluff, stratégie

Objectif du jeu

Prendre le contrôle d'un territoire en incarnant une reine fourmi. Les joueurs doivent optimiser la division des résultats de dés pour étendre leur colonie, occuper les zones fertiles et marquer plus de points que l'adversaire.

Principe et règles

Marabunta repose sur le principe « **Je divise, tu choisis** » :

- À chaque tour, un joueur lance les dés puis **divise les résultats** en deux groupes.
- L'adversaire choisit en premier le groupe qu'il souhaite utiliser.
- Les valeurs obtenues permettent de **conquérir des cases**, **étendre son territoire**, ou **déclencher des effets** selon les zones visées.

Le jeu combine : **Gestion de territoire**, **Tension permanente**, **Bluff**, **Choix tactiques**, **Interaction directe** entre les deux joueurs.

La partie se joue en quelques manches rapides, mais avec une forte courbe d'apprentissage.

Compétences mobilisées

- Analyse et planification
- Bluff et anticipation
- Gestion de risque
- Optimisation
- Lecture du jeu adverse

Contenu de la boîte

Selon les informations éditeurs et boutiques :

- Feuilles de jeu (plateaux individuels)
- Dés
- Crayons
- Jetons ou marqueurs selon éditions
- Règle du jeu

Nouvelles Contrées



Informations générales

Nom du jeu : Nouvelles Contrées **Auteur :** Winzenschtark **Illustratrice :** Jeanne Landart
Éditeur : Olibrius **Année de sortie :** 2021 **Nombre de joueurs :** 2 à 6 **Durée d'une partie :** 30 à 60 minutes **Âge recommandé :** À partir de 10 ans **Type de jeu :** Coopératif, exploration littéraire, déduction, aventure

Objectif du jeu

Explorer ensemble n'importe quel roman de votre bibliothèque pour atteindre le **Sens Caché** du livre. Les joueurs doivent progresser dans le texte, éviter les impasses et trouver le trésor de la **Cité Perdue**, tout en gardant leur camp en sécurité.

Principe et règles

Nouvelles Contrées transforme un roman en terrain d'aventure. Au début de la partie, les joueurs placent leur **Camp** (un marque-page) au début du livre choisi.

À chaque tour :

- Les joueurs lisent des extraits du roman selon des règles précises.
- Ils doivent **interpréter les paysages littéraires** décrits par les phrases pour décider dans quelle direction avancer.
- Les cartes **Exploration** et **Paysage** guident les choix et imposent des contraintes.
- Une mauvaise interprétation peut mener à des **zones dangereuses**, ralentir l'équipe ou faire perdre des ressources.
- Une bonne lecture collective permet d'avancer vers le **Sens Caché**, objectif final du jeu.

Le jeu repose sur la coopération, l'écoute, l'interprétation du texte et la capacité à se synchroniser pour progresser dans l'histoire.

Compétences mobilisées

- Lecture active
- Interprétation et imagination
- Coopération
- Déduction collective
- Observation et écoute

Contenu de la boîte

- 96 cartes Exploration
- 6 marque-pages illustrés
- 1 marque-page Camp
- 1 marque-page Sens Caché
- 1 règle du jeu
- Divers éléments nécessaires à la progression dans le roman choisi

Odin

Informations générales

- **Nom du jeu** : Odin
- **Auteurs** : Gary Kim, Hope S. Hwang, Yohan Goh
- **Illustrateur** : Crocotame
- **Éditeur** : Helvetiq
- **Année de sortie** : 2024
- **Nombre de joueurs** : 2 à 6
- **Durée d'une partie** : Environ 15 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 7 ans
- **Type de jeu** : Jeu de cartes, défausse, combinaison



Objectif du jeu

Soyez le premier à **vider votre main** de cartes tout en **accumulant le moins de points** possible. Odin est un jeu de **plis et de défausse**, où stratégie et adaptation sont essentielles pour l'emporter.

Principe et règles

- Chaque joueur reçoit **9 cartes** numérotées de 1 à 9, en 6 couleurs différentes.
- À votre tour, vous devez jouer une combinaison **plus forte** que celle du joueur précédent (même couleur ou même chiffre).
- Vous pouvez jouer une seule carte ou une combinaison, mais vous devez **récupérer une carte** de la combinaison précédente.
- Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas jouer, vous passez.
- La manche se termine quand un joueur **vide sa main**. Les autres comptent **1 point par carte restante**.
- La partie se joue en plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un joueur atteigne **15 points**. Le joueur avec le **plus petit score** gagne.

Compétences mobilisées

- Anticipation et adaptation
- Gestion de main
- Prise de décision rapide
- Observation des combinaisons adverses

Contenu de la boîte

- 54 cartes (numérotées de 1 à 9, en 6 couleurs)
- Règle du jeu
- Boîte compacte et transportable



Perudo

Informations générales

- **Nom du jeu** : Perudo
- **Auteurs** : Cosmo Fry & Alfredo Fernandini
- **Éditeur** : Zygomatic / Asmodée
- **Année de sortie** : 1995 (réédité régulièrement)
- **Nombre de joueurs** : 2 à 6
- **Durée d'une partie** : 15 à 30 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Bluff, dés, enchères



Objectif du jeu

Être le **dernier joueur** à posséder encore des dés. Perudo est un jeu de **bluff et de probabilités**, où il faut parier sur le nombre total de dés d'une certaine valeur présents sous les gobelets de tous les joueurs

Principe et règles

- Chaque joueur a **5 dés** cachés sous un **gobelet opaque**.
- À chaque manche, tous les joueurs secouent leur gobelet et regardent leur propre tirage en secret.
- Le premier joueur annonce une **mise** : par exemple "il y a au moins 5 dés de valeur 3".
- Les joueurs suivants doivent **surenchérir** (plus de dés ou valeur plus haute) ou dire "**Dudo**" (je doute).
- Si "Dudo" est annoncé, tous les dés sont révélés :
 - Si la mise est correcte, le joueur qui a douté perd un dé.
 - Si elle est fausse, celui qui a fait la mise perd un dé.
- Des règles spéciales comme **Palifico** ou **Calza** ajoutent du piment en cours de partie

Compétences mobilisées

- Bluff et psychologie
- Estimation probabiliste
- Lecture du jeu adverse
- Prise de risque

Contenu de la boîte

- 6 gobelets colorés
- 30 dés (5 par joueur)
- 1 sac de transport
- Règle du jeu

Pikit

Informations générales

- **Nom du jeu** : Pikit
- **Auteurs** : Corentin Brand
- **Illustrateur** : Sylvain Repos
- **Éditeur** : Repos Production
- **Année de sortie** : 2024
- **Nombre de joueurs** : 2 à 4
- **Durée d'une partie** : Environ 20 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Cartes et dés, collection, interaction



Objectif du jeu

invoquez des **Kaijus** et des **Mechas** pour former l'équipe la plus puissante et collecter un maximum de points. Utilisez les effets des cartes et les résultats des dés pour surpasser vos adversaires et devenir le maître du chaos.

Principe et règles

- À chaque tour, lancez **2 dés**.
- Utilisez les cartes de votre main pour activer des **pouvoirs** : relancer un dé, voler une carte, annuler un effet...
- Selon les dés, récupérez des cartes visibles :
 - Même valeur que chaque dé
 - Somme des deux dés
 - Différence entre les deux dés
- Si vous obtenez un **double**, vous pouvez acquérir un **Mecha** ou tenter de le voler à un adversaire. Attention : si vous piochez une carte de valeur 3, vous recevez un **jeton Blessure** (-3 points).
- La partie se termine quand la pioche est vide. Le joueur avec le plus de points l'emporte.

Compétences mobilisées

- Prise de décision
- Gestion de main
- Tactique et opportunisme
- Interaction directe
- Estimation des risques

Contenu de la boîte

- 63 cartes (Kaijus, Mechas, effets)
- 2 dés
- 12 jetons
- 1 sabot à cartes
- 1 règle du jeu



Quoridor Pac-Man



Informations générales

- **Nom du jeu** : Quoridor Pac-Man
- **Auteur** : Mirko Marchesi
- **Éditeur** : Gigamic
- **Illustrateurs** : Grumpy, Bandai
- **Année de sortie** : 2024
- **Nombre de joueurs** : 2 à 5
- **Durée d'une partie** : Environ 15 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Stratégie abstraite, adaptation vidéoludique



Objectif du jeu

Dans cette version revisitée, incarnez **Pac-Man** ou l'un des **fantômes** dans un duel stratégique. Pac-Man doit manger les **super pac-gommes** pour gagner, tandis que les fantômes doivent le capturer **3 fois** pour l'emporter.



Modes de jeu

- **Mode classique Quoridor** : Traversez le plateau en évitant les barrières posées par vos adversaires.
- **Mode Pac-Man** :
 - Pac-Man se déplace de 2 cases (3 après avoir mangé une super pac-gomme).
 - Les fantômes se déplacent d'1 case (2 s'ils voient Pac-Man dans leur ligne de vue).
 - Si Pac-Man touche un fantôme après avoir mangé une gomme, le fantôme est éliminé.
 - Pac-Man gagne s'il mange les 4 gommes. Les fantômes gagnent s'ils le capturent 3 fois.



Contenu de la boîte

- 1 plateau de 81 cases
- 1 pion Pac-Man
- 4 pions fantômes
- 20 barrières en bois
- 4 super pac-gommes
- 3 jetons vie
- Règles du jeu



Sanctuary



Informations générales

- **Nom du jeu** : Sanctuary
- **Auteur** : Mathias Wigge
- **Illustrateurs** : Dennis Lohausen, Felix Wermke, Christof Tisch
- **Éditeur** : Feuerland Spiele (localisation française par Super Meeple / Blackrock)
- **Année de sortie** : 2025
- **Nombre de joueurs** : 1 à 5
- **Durée d'une partie** : 60 à 120 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 12 ans
- **Type de jeu** : Stratégie, gestion, développement, conservation

Objectif du jeu

Construire et gérer un **zoo moderne et respectueux de la biodiversité**, en combinant animaux, bâtiments et projets de conservation. Les joueurs doivent optimiser leurs choix pour remplir des objectifs scientifiques et attirer des visiteurs, tout en contribuant à la protection des espèces.

Principe et règles

- Chaque joueur dispose d'un plateau personnel représentant son **sanctuaire zoologique**.
- À l'aide de **cartes d'action**, il peut :
 - accueillir de nouveaux animaux,
 - construire des bâtiments,
 - développer des projets de conservation,
 - gérer ses ressources.
- Les cartes d'action évoluent en puissance selon leur position, ce qui oblige à planifier avec soin.
- Les **tuiles uniques** (animaux, bâtiments, projets) offrent une grande variété et des synergies multiples.
- La partie se termine lorsque les objectifs de conservation ou d'attractivité sont atteints. Le joueur avec le sanctuaire le plus prospère et équilibré remporte la victoire.

Compétences mobilisées

- Gestion et planification stratégique
- Optimisation des ressources
- Anticipation et adaptation
- Création de synergies
- Prise de décision complexe

Contenu de la boîte

- 135 tuiles uniques (animaux, bâtiments, projets)
- 4 cartes d'action par joueur
- Plateaux individuels de sanctuaire
- Jetons de ressources et de conservation
- 1 livret de règles



Sea Salt & Paper

Informations générales

- **Nom du jeu** : Sea Salt & Paper
- **Auteurs** : Bruno Cathala & Théo Rivière
- **Illustrateurs** : Pierre-Yves Gallard & Lucien Derainne
- **Éditeur** : Bombyx
- **Année de sortie** : 2022
- **Nombre de joueurs** : 2 à 4
- **Durée d'une partie** : Environ 30 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Jeu de cartes, collection, stop-ou-encore



Objectif du jeu

Créer un océan de papiers pliés en collectant des cartes et en optimisant ses combinaisons. Les joueurs doivent décider s'ils mettent fin à la manche ou s'ils laissent un dernier tour aux autres pour tenter de creuser l'écart. Le but est d'accumuler le plus de points possible en prenant des risques calculés.

Principe et règles

- Les joueurs piochent et posent des cartes représentant des origamis marins.
- Chaque carte peut avoir un **effet spécial** (piocher, rejouer, voler une carte, etc.).
- Les combinaisons de cartes rapportent des points et déclenchent des actions.
- À tout moment, un joueur peut choisir de **stopper la manche**.
- Il doit alors décider : mettre fin immédiatement ou accorder aux autres un dernier tour.
- Le jeu repose sur la mécanique du **stop-ou-encore**, où la prise de risque est centrale.
- Le système **ColorADD** est intégré pour permettre aux daltoniens d'identifier les couleurs

Compétences mobilisées

- Prise de décision et gestion du risque
- Observation et anticipation
- Stratégie et optimisation
- Mémoire et calcul rapide

Contenu de la boîte

- 58 cartes (format 88 × 63 mm)
- 6 aides de jeu
- 1 livret de règles (FR/EN)



Skull King



Informations générales

- **Nom du jeu** : Skull King
- **Auteurs** : Brent Beck, Jeffrey Beck
- **Éditeur** : Grandpa Beck's Games / Blackrock Games
- **Année de sortie** : 2014 (réédité en 2024)
- **Nombre de joueurs** : 2 à 8
- **Durée d'une partie** : Environ 30 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Jeu de plis, bluff, paris



Objectif du jeu

Prévoyez le nombre exact de **plis** que vous allez remporter à chaque manche. Réussissez votre pari pour marquer des points, mais attention : chaque erreur peut vous coûter cher. Le joueur avec le plus de points après 10 manches devient le **Roi des Pirates** !



Principe et règles

- Le jeu se joue en **10 manches**.
- À la première manche, chaque joueur reçoit **1 carte**, puis 2 à la deuxième, jusqu'à 10 à la dernière.
- Avant chaque manche, les joueurs **parient** sur le nombre de plis qu'ils pensent remporter.
- Les cartes sont jouées en **pli classique** : on suit la couleur si possible, la carte la plus forte l'emporte.
- Des cartes spéciales viennent bouleverser les règles :
 - **Pirates** : battent toutes les cartes classiques
 - **Sirènes** : peuvent capturer le Skull King
 - **Skull King** : bat tout sauf les Sirènes
 - **Scary Mary** : joker stratégique
 - **Escape** : permet de fuir un pli



Contenu de la boîte

- 66 cartes :
 - 52 cartes numérotées (4 couleurs)
 - 5 Pirates
 - 2 Sirènes
 - 1 Skull King
 - 1 Scary Mary
 - 5 cartes Escape
- 1 bloc de score
- Règles du jeu



Compétences mobilisées

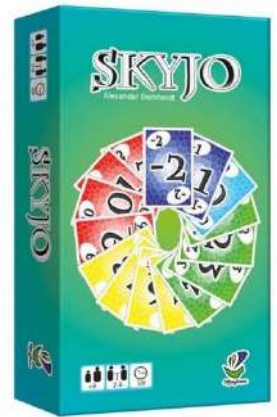
- Anticipation
- Bluff et psychologie
- Gestion du risque
- Mémoire des cartes jouées





Informations générales

- **Nom du jeu** : Skyjo
- **Auteur** : Alexander Bernhardt
- **Éditeur** : Magilano
- **Année de sortie** : 2015
- **Nombre de joueurs** : 2 à 8
- **Durée d'une partie** : Environ 30 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Cartes, calcul, stratégie légère



Objectif du jeu

Accumulez le **moins de points possible** en révélant, échangeant et optimisant les cartes de votre grille. Le jeu se termine lorsqu'un joueur atteint ou dépasse **100 points**. Le joueur avec le score le plus bas gagne.

Principe et règles

- Chaque joueur reçoit **12 cartes** face cachée, disposées en **4 colonnes de 3 cartes**.
- On révèle **2 cartes** au début.
- À chaque tour, le joueur peut :
 - Prendre la carte visible de la défausse et l'échanger avec une carte de sa grille
 - Piocher une carte face cachée et décider de la garder ou de la défausser
- Si la carte piochée est défaussée, le joueur doit **révéler une carte** de sa grille.
- La manche se termine quand un joueur a **révélé toutes ses cartes**.
- Les autres joueurs jouent encore **une fois** avant le décompte.
- Attention : si le joueur qui termine la manche **n'a pas le plus petit score**, ses points sont **doublés**.

Contenu de la boîte

- 150 cartes numérotées de -2 à 12
- Règle du jeu

Compétences mobilisées

- Calcul mental
- Prise de décision
- Mémoire visuelle
- Anticipation

Speed Bac

Informations générales

- **Nom du jeu** : Speed Bac
- **Auteur** : Collectif de 100 joueurs
- **Éditeur** : ATM Gaming
- **Année de sortie** : 2024
- **Nombre de joueurs** : 2 à 7
- **Durée d'une partie** : 15 à 30 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 10 ans (version Kids) / 16 ans (version Sans Limites)
- **Type de jeu** : Jeu de lettres, ambiance, rapidité



Objectif du jeu

Débarrasse-toi de tes cartes **lettres** en répondant à des **thèmes délirants** le plus vite possible. Mais attention : les autres joueurs peuvent **refuser ta réponse** si elle ne leur plaît pas... et tu devras piocher !

Principe et règles

- Chaque joueur reçoit **5 cartes lettres**.
- Une carte **thème** est révélée au centre.
- Les joueurs doivent trouver un mot ou une expression correspondant au thème **et commençant par une lettre** qu'ils possèdent.
- Si la réponse est acceptée, la carte est défaussée.
- Si elle est refusée, le joueur **reprend sa carte** et **pioche une nouvelle**.
- Le premier à se débarrasser de toutes ses lettres **remporte la manche**.

Contenu de la boîte

- 240 cartes :
 - Cartes **lettres** (orange)
 - Cartes **thèmes** (bleues)
- 1 règle du jeu

Compétences mobilisées

- Réflexes et rapidité
- Vocabulaire
- Créativité
- Humour et répartie



Stitch : Mission 626



Informations générales

- **Nom du jeu** : Stitch : Mission 626
- **Auteur** : Seiji Kanai (adaptation du jeu *Love Letter*)
- **Illustrateurs** : Jorge Zhang & équipe Z-Man Games
- **Éditeur** : Z-Man Games (distribution Asmodee) **Année de sortie** : 2023
- **Nombre de joueurs** : 2 à 6
- **Durée d'une partie** : 20 minutes environ
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Cartes, déduction, bluff, stop-ou-encore

Objectif du jeu

Aider Stitch, l'Expérience 626, à échapper aux plans du savant fou Jumba en recrutant les bons alliés et en jouant les cartes au moment opportun. Le but est d'éliminer les adversaires ou de conserver la carte la plus forte jusqu'à la fin de la manche pour gagner des jetons de victoire.

Principe et règles

- Chaque joueur commence avec une carte en main.
- À son tour, il pioche une carte et en joue une parmi les deux qu'il possède.
- Les cartes représentent des personnages de l'univers de *Lilo & Stitch*, chacun avec un **pouvoir spécifique** (espionner, protéger, éliminer, échanger, etc.).
- La manche se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur ou que la pioche est vide.
- Le gagnant remporte un **jeton de victoire**.
- La partie s'achève lorsqu'un joueur atteint le nombre de jetons requis.
- Le jeu reprend la mécanique simple et efficace de *Love Letter*, adaptée à l'univers Disney.

Compétences mobilisées

- Déduction et anticipation
- Bluff et psychologie
- Gestion de main
- Observation des adversaires
- Prise de décision rapide

Contenu de la boîte

- 27 cartes Personnage (format Love Letter)
- Jetons de victoire
- 1 pochette en peluche à l'effigie de Stitch (édition spéciale)
- 1 livret de règles



Sur les Traces de Darwin



Informations générales

- **Nom du jeu** : Sur les Traces de Darwin
- **Auteurs** : Grégory Grard & Matthieu Verdier
- **Illustrateurs** : Maud Briand & David Sitbon
- **Éditeur** : Sorry We Are French
- **Année de sortie** : 2023
- **Nombre de joueurs** : 2 à 5
- **Durée d'une partie** : 20 à 30 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Collection, stratégie, placement de tuiles



Objectif du jeu

Aidez Charles Darwin à compléter ses recherches en voyageant autour du monde pour observer des espèces animales. Constituez le **meilleur carnet de naturaliste** en sélectionnant judicieusement des tuiles **Animal** et **Personnage**, tout en optimisant vos publications et théories.



Principe et règles

- Le plateau central représente le **Voyage du Beagle**, avec des tuiles disposées en grille.
- À votre tour :
 1. **Choisissez une tuile** parmi les trois situées devant le navire Beagle.
 2. **Placez-la dans votre carnet** selon sa classe (Mammifère, Oiseau, Reptile, Arthropode) et son continent (Afrique, Asie, Amérique, Océanie).
 3. **Déplacez le Beagle** d'un nombre de cases égal à la distance entre lui et la tuile choisie.
- Certaines tuiles déclenchent des **bonus immédiats** (Boussole, Guide, Emblème) ou des **effets de fin de partie** (Découverte majeure, Cartographie).
- Vous pouvez :
 1. **Élaborer des Théories** en recouvrant une tuile avec une autre de même classe et continent.
 2. **Rédiger des Publications** en complétant une ligne ou colonne de votre carnet.



Contenu de la boîte

- 1 plateau Voyage
- 60 tuiles Animal
- 20 tuiles Personnage
- Jetons Boussole, Guide, Publication, Théorie
- 5 carnets de Naturaliste
- 1 figurine Beagle
- Règle du jeu



Compétences mobilisées

- Observation
- Optimisation spatiale
- Anticipation
- Tactique



Taco, Plush, Bouc, Cheese, Pizza



Informations générales

- **Nom du jeu** : Taco, Plush, Bouc, Cheese, Pizza
- **Auteur** : Dave Campbell
- **Illustrateur** : Camille Chaussy
- **Éditeur** : Blue Orange
- **Année de sortie** : 2020
- **Nombre de joueurs** : 2 à 8
- **Durée d'une partie** : 10 à 20 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 8 ans
- **Type de jeu** : Jeu de cartes, rapidité, observation, ambiance



Objectif du jeu

Se débarrasser le plus vite possible de toutes ses cartes en respectant la séquence des mots « Taco, Plush, Bouc, Cheese, Pizza ». Mais attention : dès qu'une carte correspond au mot prononcé, il faut taper sur le paquet au centre. Le dernier à taper ramasse toutes les cartes.



Principe et règles

- Les joueurs posent chacun une carte face cachée en récitant la séquence « Taco, Plush, Bouc, Cheese, Pizza ».
- Si le mot prononcé correspond à la carte révélée, tout le monde doit **taper** sur le paquet.
- Le plus lent ramasse toutes les cartes.
- Des cartes spéciales (gorille, narval, marmotte...) ajoutent des actions loufoques à réaliser avant de taper.
- Le premier joueur à ne plus avoir de cartes gagne la partie.



Compétences mobilisées

- Observation et concentration
- Réflexes et rapidité
- Mémoire séquentielle
- Coordination et ambiance de groupe



Contenu de la boîte

- 60 cartes illustrées (Taco, Plush, Bouc, Cheese, Pizza + cartes spéciales)
- 1 livret de règles



C'est un jeu d'ambiance ultra-rapide, parfait pour les soirées entre amis ou en famille. Sa mécanique simple mais hilarante garantit des fous rires et une bonne dose de chaos.



Take Time



Informations générales

- **Nom du jeu** : Take Time
- **Auteurs** : Alexi Piovesan & Julien Prothière
- **Illustrateur** : Alexi Piovesan
- **Éditeur** : Libellud
- **Année de sortie** : 2025
- **Nombre de joueurs** : 2 à 4
- **Durée d'une partie** : Environ 30 minutes
- **Âge recommandé** : À partir de 10 ans
- **Type de jeu** : Coopératif, cartes, communication limitée, déduction

Objectif du jeu

- Unir ses forces pour résoudre les énigmes des **horloges mystérieuses** et progresser ensemble dans un voyage symbolique allant de l'« Éveil » à la « Renaissance ». Les joueurs doivent placer leurs cartes autour d'un cadran en respectant des contraintes précises, sans pouvoir communiquer directement. Le but est de surmonter toutes les épreuves et de triompher collectivement du temps

Principe et règles

- Les joueurs disposent de **cartes numérotées** qu'ils doivent placer autour d'une horloge.
- La communication est **limitée** : impossible de parler ou d'expliquer ses intentions.
- Chaque défi impose des **règles spécifiques** (ordre, couleurs, positions, restrictions).
- Le jeu propose **40 épreuves évolutives**, avec une difficulté croissante.
- La victoire dépend de la capacité du groupe à **déduire, anticiper et coopérer** malgré le silence

Compétences mobilisées

- Déduction logique
- Coopération et confiance
- Communication indirecte
- Gestion de contraintes
- Adaptation et créativité

Contenu de la boîte

- 1 paquet de cartes Défi
- 12 cartes Horloge
- 40 épreuves scénarisées
- Jetons de suivi
- 1 livret de règles



Time Bomb



Informations générales

- **Auteur** : Yusuke Sato
- **Éditeur** : Iello
- **Nombre de joueurs** : 4 à 8
- **Âge recommandé** : Dès 8 ans
- **Durée d'une partie** : Environ 15 minutes
- **Type de jeu** : Bluff, déduction, identité secrète
- **Univers** : Sherlock Holmes vs Moriarty



Objectif du jeu

Une bombe est cachée sous Big Ben. L'équipe de **Sherlock Holmes** doit la désamorcer, tandis que celle de **Moriarty** veut la faire exploser. Chaque joueur reçoit secrètement une carte de rôle et doit couper des câbles chez les autres joueurs pour atteindre son objectif... sans se faire démasquer !



Mécanique de jeu

- Chaque joueur reçoit :
 - Une carte **Rôle** (Sherlock ou Moriarty)
 - 5 cartes **Câble** (désamorçage, sécurisé ou bombe)
- À chaque manche :
 - Le joueur actif utilise la **pince coupante** pour choisir un câble à couper chez un autre joueur.
 - Les câbles désamorçés sont révélés.
- La partie se termine :
 - Si **tous les câbles de désamorçage** sont coupés → victoire de Sherlock.
 - Si **le câble de la bombe** est coupé → victoire de Moriarty.



Contenu de la boîte

- 8 cartes Rôle
- 40 cartes Câble
- 1 carte Pince coupante
- 1 pince coupante articulée (optionnelle)
- 8 jetons Compte-tours



Ambiance et stratégie

- **Bluff** : Faites croire que vous êtes dans l'autre camp.
- **Déduction** : Analysez les choix des autres pour deviner leur rôle.
- **Tension** : Chaque câble peut faire basculer la partie.



The Crew



Informations générales

- **Auteur** : Thomas Sing
- **Illustrateur** : Marco Armbruster
- **Éditeur** : IELLO (version française)
- **Genre** : Jeu de plis coopératif
- **Nombre de joueurs** : 3 à 5 (2 avec variante)
- **Âge recommandé** : Dès 10 ans
- **Durée d'une partie** : 20 minutes
- **Récompense majeure** : Kennerspiel des Jahres 2020 (jeu expert de l'année)



Thème

Les joueurs incarnent les membres d'un équipage spatial en mission vers une mystérieuse planète aux confins du système solaire. Pour atteindre leur objectif, ils devront réussir **50 missions** de difficulté croissante, en respectant des contraintes de jeu très précises.



Mécanique de jeu

- Chaque joueur reçoit une main de cartes (couleurs et valeurs).
- À chaque mission, des **tâches** sont assignées aux joueurs (ex. : remporter un pli contenant une carte spécifique).
- Les joueurs jouent des **plis** (comme dans la belote ou le tarot), mais doivent coopérer pour que les bonnes cartes soient jouées au bon moment.
- La **communication est limitée** : on peut révéler une seule carte avec une indication (plus haute, plus basse ou seule de sa couleur).
- Si une tâche est accomplie par erreur par un autre joueur, la mission échoue.



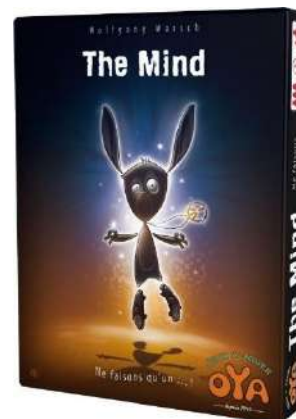
Contenu de la boîte

- 40 cartes Espace
- 36 cartes Tâche
- 5 cartes Rappel
- 16 jetons
- 1 pion Commandant
- 1 livret de règles / journal de bord
- Scénarios supplémentaires disponibles sur le site IELLO

The Mind

Informations générales

- **Auteur** : Wolfgang Warsch
- **Illustrateur** : Oliver Freudenreich
- **Éditeur** : Oya (VF), Nürnberger-Spielkarten-Verlag (VO)
- **Distributeur** : IELLO
- **Genre** : Coopératif, intuition, gestion de main
- **Nombre de joueurs** : 2 à 4
- **Âge recommandé** : Dès 8 ans
- **Durée d'une partie** : Environ 20 minutes
- **Distinction** : As d'Or – Jeu de l'Année 2019 (France)



Concept du jeu

Dans *The Mind*, les joueurs doivent poser leurs cartes **dans l'ordre croissant**, sans jamais parler, ni faire de gestes, ni échanger d'informations. Le jeu repose entièrement sur la **synchronisation mentale** et l'intuition collective.

Mécanique de jeu

- Le jeu contient des cartes numérotées de **1 à 100**.
- À chaque niveau, les joueurs reçoivent autant de cartes que le numéro du niveau (1 carte au niveau 1, 2 cartes au niveau 2...).
- Les cartes doivent être posées **dans l'ordre croissant**, mais sans communication.
- Si une carte est jouée trop tôt (il y avait une plus petite carte en main chez un autre joueur), l'équipe **perd une vie**.
- Les joueurs disposent aussi de **shurikens**, qui permettent à chacun de révéler sa carte la plus basse pour aider à la coordination.

Contenu de la boîte

- 100 cartes numérotées
- Cartes Niveau, Vie et Shuriken
- Règle du jeu



The Same Game



Informations générales

- **Auteur** : Wolfgang Warsch
- **Illustrateur** : Christian Schupp
- **Éditeur** : Edition Spielwiese
- **Distributeur (France)** : Blackrock Games
- **Genre** : Coopératif, association d'idées, déduction
- **Nombre de joueurs** : 3 à 6
- **Âge recommandé** : Dès 10 ans
- **Durée d'une partie** : 30 à 45 minutes



Concept du jeu

Dans *The Same Game*, vous devez trouver des **points communs** entre des objets totalement différents — parfois absurdes, parfois brillants. Mais attention : un **piège** se cache dans chaque manche, et il faudra l'éviter pour progresser ensemble.

Exemple : Quel est le lien entre une **cornemuse**, une **télécommande** et un **katana** ? À vous de le deviner... et de convaincre les autres !



Mécanique de jeu

- Chaque joueur reçoit un **objet** et un **numéro**.
- Un joueur propose une **catégorie commune** (ex. : “objets qui font du bruit”).
- Les autres doivent **associer leur objet** à cette catégorie... sauf un joueur qui a reçu le **piège** et doit faire semblant.
- Le groupe discute, élimine les mauvaises associations et tente d'identifier le piège sans se tromper.
- Si le piège est évité, le groupe avance sur la piste de score.

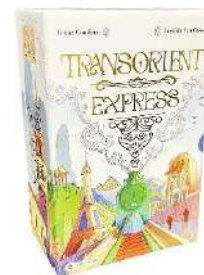


Contenu de la boîte

- 165 cartes Objet
- 15 tuiles Critère
- 9 jetons Numéro
- 9 gobelets
- 6 tableaux individuels + 6 feutres effaçables
- 1 plateau de score
- 1 sac
- 3 cartes Niveau/Durée
- 1 livret de règles



Transorient Express



Informations générales

Nom du jeu : Transorient Express **Auteur :** Franz Couderc **Illustratrice :** Laetitia Van Gasse
Éditeur : Ludically **Année de sortie :** 2024 **Nombre de joueurs :** 2 à 4 **Durée d'une partie :** Environ 30 minutes **Âge recommandé :** À partir de 8 ans **Type de jeu :** Stratégie familiale, collection, objectifs, parcours



Objectif du jeu

Construire le parcours le plus efficace à travers les pays traversés par le légendaire Transorient Express. Les joueurs marquent des points en complétant leurs **cartes Destination**, en reliant des trajets et en optimisant leur réseau ferroviaire.



Principe et règles

Chaque joueur incarne un voyageur embarqué dans un périple allant de la **France à la Chine**, en passant par des lieux emblématiques comme l'Italie, la Grèce, l'Égypte, le Moyen-Orient et l'Inde. À chaque tour :

- Les joueurs **collectent des cartes Destination** représentant les pays et régions traversés.
- Ils récupèrent des **locomotives colorées** servant de ressources pour acquérir des trajets.
- Ils construisent progressivement leur **itinéraire**, cherchant à optimiser les connexions pour marquer un maximum de points.
- Certains trajets sont plus coûteux mais rapportent davantage.

La partie se termine lorsque les joueurs ont atteint la fin du voyage ou que les cartes sont épuisées. Le joueur ayant le réseau le plus cohérent et les objectifs les mieux remplis remporte la victoire.



Compétences mobilisées

- Optimisation
- Planification
- Gestion de main
- Observation
- Anticipation des choix adverses



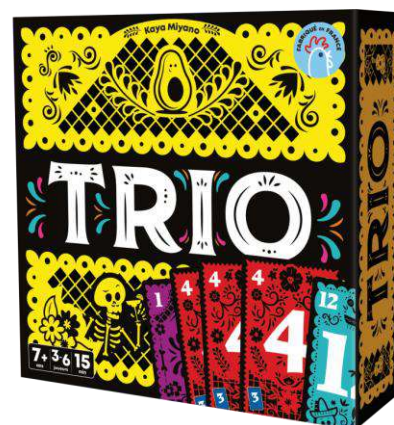
Contenu de la boîte

- Cartes Destination
- Locomotives colorées
- Éléments de parcours
- Jetons divers
- Règle du jeu



Informations générales

- **Auteur** : Kaya Miyano
- **Illustratrice** : Laura Michaud
- **Éditeur** : Cocktail Games
- **Distributeur** : Asmodee
- **Genre** : Mémoire, déduction, ambiance
- **Nombre de joueurs** : 3 à 6
- **Âge recommandé** : Dès 7 ans
- **Durée d'une partie** : Environ 15 minutes
- **Récompense** :  *As d'Or – Jeu de l'année 2024*



Objectif du jeu

Formez des **trios de cartes identiques** (trois cartes portant le même numéro) en révélant les bonnes cartes sur la table ou dans les mains des autres joueurs. Le premier à atteindre l'objectif de victoire selon le mode choisi remporte la partie.

Mécanique de jeu

- Chaque joueur reçoit des cartes **classées du plus petit au plus grand**, qu'il garde secrètes.
- Des cartes sont également placées **face cachée au centre**.
- À son tour, un joueur peut :
 - Retourner une carte du centre.
 - Demander à un joueur (lui inclus) de révéler sa **plus petite ou plus grande carte**.
- Si deux cartes révélées sont identiques, le joueur peut continuer.
- S'il révèle **trois cartes identiques**, il gagne le trio.
- Si une carte révélée est différente, le tour s'arrête et les cartes sont remises en place.

Modes de jeu

- **Mode Simple** : Gagner 3 trios quelconques ou le trio de 7.
- **Mode Picante** : Gagner 2 trios **liés** (liens indiqués sur les cartes) ou le trio de 7.
- **Mode Équipe** (à 4 ou 6 joueurs) : Les coéquipiers peuvent s'échanger des cartes sans parler, pour tenter de compléter des trios ensemble.

Contenu de la boîte

- 36 cartes numérotées
- 1 règle du jeu
- Boîte compacte en carton (nouvelle édition)



TTMC – Tu Te Mets Combien ?



Informations générales

Nom du jeu : TTMC – Tu Te Mets Combien ? **Auteurs :** Les Éditions de Base **Illustrations :** Style graphique TTMC (The Oatmeal n'est pas impliqué) **Éditeur :** Les Éditions de Base / Pixie Games **Année de sortie :** 2017
Nombre de joueurs : 2 à 10+ joueurs
Durée d'une partie : Environ 45 minutes
Âge recommandé : À partir de 14 ans
Type de jeu : Quiz, ambiance, auto-évaluation, culture générale



Objectif du jeu

Être le premier à parcourir le plateau en répondant correctement aux questions posées. La particularité du jeu : **chaque joueur s'auto-évalue** de 1 à 10 sur un sujet donné. Plus la difficulté choisie est élevée, plus l'avancée sur le plateau est grande.



Principe et règles

TTMC repose sur un concept simple et original :

- À ton tour, tu tires une **carte Sujet**.
- Tu annonces **combien tu te mets** sur ce thème : de 1 (très facile) à 10 (très difficile).
- On te lit la question correspondant à ton niveau choisi.
- Si tu réponds juste, tu avances d'autant de cases que ton niveau.
- Si tu te trompes, tu restes sur place.

Les sujets sont variés : culture générale, insolite, pop culture, sciences, sport, quotidien, etc. Le jeu mise sur l'humour, l'intuition et la capacité à bien évaluer ses propres connaissances.



Compétences mobilisées

- Auto-évaluation
- Culture générale
- Gestion du risque
- Intuition
- Ambiance et interaction sociale



Contenu de la boîte

Selon les informations éditeurs et boutiques :

- 540 sujets répartis en cartes thématiques
- 1 plateau de jeu
- Pions
- Règle du jeu

When I Dream

Informations générales

- **Auteur** : Chris Darsaklis
- **Illustrateurs** : 20 artistes différents
- **Éditeur** : Repos Production
- **Distributeur** : IELLO (France)
- **Année de sortie** : 2017
- **Nombre de joueurs** : 4 à 10
- **Durée d'une partie** : 30 à 60 minutes
- **Âge recommandé** : Dès 8 ans
- **Type de jeu** : Ambiance, communication, mémoire, rôles cachés



Concept du jeu

Dans *When I Dream*, chaque joueur incarne à tour de rôle un **rêveur**. Les autres joueurs deviennent des **esprits du rêve** :

- Les **Fées** aident le rêveur à deviner les mots.
- Les **Croque-Mitaines** cherchent à l'induire en erreur.
- Les **Marchands de sable** veulent équilibrer bonnes et mauvaises réponses.

Le rêveur, les yeux bandés, doit deviner un maximum de mots en un temps limité, uniquement grâce aux indices donnés par les esprits. À la fin de la manche, il doit **raconter son rêve** en intégrant les mots devinés

Mécanique de jeu

- Le rêveur porte un **masque de sommeil** et écoute les indices donnés un par un.
- Il ne peut faire qu'une seule proposition par mot.
- Les esprits marquent des points selon leur rôle :
 - **Fée** : +1 par mot bien deviné
 - **Croque-Mitaine** : +1 par mot mal deviné
 - **Marchand de sable** : +1 si les bonnes et mauvaises réponses sont équilibrées
- Le rêveur gagne des points selon le nombre de mots bien devinés et la qualité de son récit final.

Contenu de la boîte

- 110 cartes Rêve recto-verso
- 11 cartes Esprit
- 104 jetons Point
- 1 lit en 3D (plateau)
- 1 masque de sommeil
- 1 sablier
- 1 livret de règles



Informations générales

- **Nombre de joueurs** : 2 ou 4 (en équipes)
- **Durée** : 30 à 60 minutes
- **Âge recommandé** : dès 10 ans
- **Type** : Duel tactique, stratégie, diplomatie

Contexte narratif

Dans un **futur lointain**, le système solaire est peuplé par trois civilisations :

- **Humains**
- **Robots**
- **Animods** (créatures hybrides)

Toutes dépendent du **Zenithium**, une énergie propre et renouvelable. Mais l'ordre galactique est instable : votre mission est de **fédérer les planètes** et **prendre le contrôle du Sénat interplanétaire**.

Mécanique de jeu

Chaque joueur incarne une faction et utilise ses **Agents** pour :

- Gagner de l'influence
- Développer des technologies solaires
- Manipuler les rapports de force sur les 5 planètes

Le jeu repose sur un système de **tir à la corde** : chaque action peut faire basculer l'équilibre du pouvoir.

Contenu de la boîte

- 90 cartes Agent
- 3 plateaux : Technologies, Planètes, Diplomatie
- 16 jetons Zenithium
- 30 jetons Crédits
- 20 disques Influence
- 1 livret de règles, aides de jeu, lexique des icônes
- Jetons bonus, badge Leader, marqueurs Techno

Points forts

- Univers riche et original
- Parties rapides mais intenses
- Grande rejouabilité grâce aux cartes et plateaux modulables
- Idéal pour les amateurs de **duels nerveux et tendus**



6 qui prend !

Informations générales

- **Auteur** : Wolfgang Kramer
- **Illustrateur** : Franz Vohwinkel
- **Éditeur** : Amigo
- **Distributeur France** : Gigamic
- **Année de sortie** : 1994
- **Nombre de joueurs** : 2 à 10
- **Âge recommandé** : Dès 8 ans
- **Durée d'une partie** : 20 à 45 minutes
- **Type de jeu** : Cartes, défausse, simultané, ambiance



Principe du jeu

Chaque joueur reçoit 10 cartes numérotées de 1 à 104. Le but ? **Éviter de poser la 6e carte dans une rangée**, car cela vous oblige à ramasser les 5 précédentes... et donc des **têtes de bœuf**, synonymes de points négatifs.

- Les cartes sont jouées **simultanément**, puis placées dans l'ordre croissant dans l'une des 4 rangées.
- Si votre carte est la 6e d'une ligne, vous ramassez les 5 cartes précédentes.
- Si votre carte est plus petite que toutes celles en jeu, vous choisissez une rangée à ramasser.

 Le joueur avec **le moins de têtes de bœuf** à la fin gagne la partie

Contenu de la boîte

- 104 cartes numérotées
- Règle du jeu
- Bloc de score (selon l'édition)

Les têtes de bœuf

Chaque carte comporte de 1 à 7 têtes de bœuf :

- Cartes “pièges” comme la 55 (5 têtes), la 66 (6 têtes), la 77 (7 têtes) sont à éviter à tout prix !

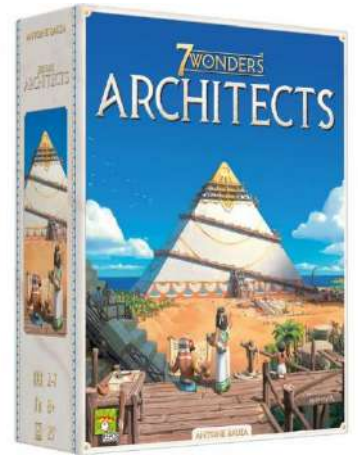


7 Wonders: Architects



Informations générales

- **Auteur** : Antoine Bauza
- **Illustrateur** : Etienne Hebinger
- **Éditeur** : Repos Production
- **Année de sortie** : 2021
- **Nombre de joueurs** : 2 à 7
- **Âge recommandé** : Dès 8 ans
- **Durée d'une partie** : Environ 25 minutes
- **Type de jeu** : Stratégie, développement, cartes



Objectif du jeu

Chaque joueur incarne un architecte de l'Antiquité chargé de construire l'une des **7 merveilles du monde**. Pour cela, il faudra :

- Collecter des **ressources**
- Développer des **progrès scientifiques**
- Renforcer votre **puissance militaire**
- Accumuler des **points de victoire**

La partie se termine dès qu'un joueur a construit les **5 étapes** de sa merveille. Le joueur avec le **plus de points** remporte la partie



Contenu de la boîte

- 7 merveilles en 5 éléments
- 235 cartes réparties en 8 types
- 7 sabots de cartes
- 8 coffrets de rangement
- Jetons Progrès, Conflit, Victoire militaire
- 1 pion Chat (bonus de jeu)
- Règle du jeu



Types de cartes

- **Grises** : Ressources pour construire
- **Rouges** : Militaire pour les conflits
- **Vertes** : Science pour les progrès
- **Bleues** : Points de victoire
- **Jaunes** : Or, joker de ressources