

# Promotions et fins de série

## Automne 2025



Dans la limite  
des stocks disponibles !



# Nouvelles références en promotion :

REF	JEUX	PRIX HT	PRIX remisé
JAVA	AVANT GARDE	17 €	5,10 €
JDRA	DRAGONS DES MERS	29,75 €	10,41 €
JYOK	TERRES DE YOKAI	11,48 €	3,44 €
ZOBAZM	BAZAR BIZARRE MINI	6,38 €	2,23 €
ZOPICM	PICKOMINO MINI	6,38 €	2,23 €
FUFAB	LA FABRIQUE À RÊVES	18,33 €	5,50 €
JPAU	AURUM	12,75 €	3,83 €
JCHAR	LE JEU DE CHARLES	13,33 €	5,33 €
RORA	ROMI RAMI	12,75 €	3,83 €
BRAUD	AUDIMAT	15,47 €	4,64 €

# **Sommaire**



# EXPLODINO

## Découvrons le monde des dinosaures

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : devinettes



Zenagame  
Zenagame

**-85%**  
à l'unité

+6,43€

**2,46 €**

Explodino est un jeu de devinettes pour enfants et parents, à partir de 6 ans et de 2 à 6 joueurs.

Le jeu est composé de 48 cartes dino à deviner, une carte lexique avec le nom de l'ensemble des créatures présentent dans le jeu, une carte plateau et un pion. Chaque carte dino comporte des informations sur une créature préhistorique : 3 mots clés - 3 indices de difficulté décroissante - les informations sur le poids, la longueur et l'époque préhistorique de la créature - une information insolite sur la créature préhistorique.

Tour à tour chaque joueur doit deviner le nom de la créature qui est sur la carte que son adversaire a pioché - Avant de commencer à deviner, l'adversaire donne 3 "mots-clés" au joueur qui devine. Ensuite, le joueur à le droit de poser jusqu'à 7 questions pour trouver le nom de la créature préhistorique. Pour savoir combien de questions il lui reste à poser, le joueur utilise le plateau et avance d'une case à chaque question posée. Il gagne la carte s'il parvient à trouver le nom de la créature historique. Le gagnant est le joueur qui remporte le maximum de cartes. Le nombre de cartes à remporter varie en fonction du nombre de joueurs dans la partie.



**Contenu :** 49 cartes créatures préhistoriques,  
1 carte plateau, 1 pion, la règle du jeu.

Référence : JEXD  
Boîte : H15 x L10.5 x 3.5 cm  
Colis : par 6





# EXPLOGEO

## Découvrons le monde

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : devinettes

**-85%**  
à l'unité



Zenagame  
Zenagame

16,43€  
**2,46 €**

Explogéo est un jeu de devinettes pour enfants et parents, à partir de 6 ans et de 2 à 6 joueurs. Le jeu est composé de 49 cartes pays à deviner, une carte plateau et un pion. Chaque carte pays comporte des informations sur le pays : 3 mots clés - 3 indices de difficulté décroissante - les informations sur le continent, la langue et la capitale du pays - une information insolite sur le pays.

Tour à tour chaque joueur doit deviner le nom de la nation qui est sur la carte que son adversaire a pioché - Avant de commencer à deviner, l'adversaire donne 2 "mots-clés" au joueur qui devine. Ensuite, le joueur à le droit de poser jusqu'à 7 questions pour trouver le nom du pays. Pour savoir combien de questions il lui reste à poser, le joueur utilise le plateau et avance d'une case à chaque question posée. Il gagne la carte s'il parvient à trouver le nom du pays. Le gagnant est le joueur qui remporte le maximum de cartes. Le nombre de cartes à remporter varie en fonction du nombre de joueurs dans la partie.



**Contenu :** 49 cartes pays, 1 carte plateau, 1 pion,  
la règle du jeu.

Référence : JEXD  
Boîte : H15 x L10.5 x 3.5 cm  
Colis : par 6



6+

2-5

15 min



# Explonimo

## Découvrons le monde des animaux

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : devinettes

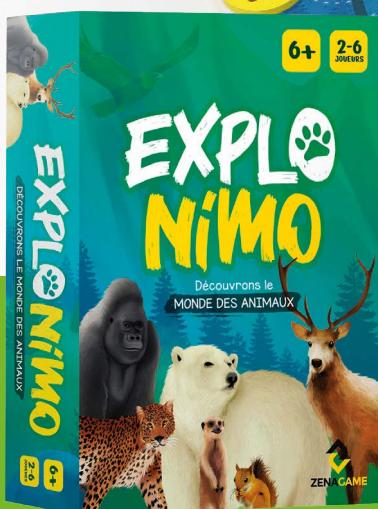


Zenagame  
Zenagame

**-85%**  
à l'unité

16,43€  
**2,46 €**

Tour à tour chaque joueur doit deviner le nom de l'animal qui est sur la carte que son adversaire a pioché. Avant de commencer à deviner, l'adversaire donne 2 "mots-clés" au joueur qui devine. Ensuite, le joueur à le droit de poser jusqu'à 7 questions pour trouver le nom de l'animal. Pour savoir combien de questions il lui reste à poser, le joueur utilise le plateau et avance d'une case à chaque question posée. Il gagne la carte s'il parvient à trouver le nom de l'animal. Le gagnant est le joueur qui remporte le maximum de cartes. Le nombre de cartes à remporter varie en fonction du nombre de joueurs dans la partie.



**Contenu :** 49 cartes animaux, 1 carte plateau, 1 pion, la règle du jeu.

Référence : JEXP  
Boîte : H15 x L10.5 x 3.5 cm  
Colis : par 6



6 - 10  
ans



# LA LÉGENDE DES TROIS PIÈCES

Tous ensemble, créez votre histoire

Cœur de cible : enfant, famille

Mécanisme principal : coopération/coopératif, générateur d'histoire, narration



Rebecca Bleau et Nicholas Cravotta

-70%  
Sur facture  
à l'unité

22,10€

6,63€

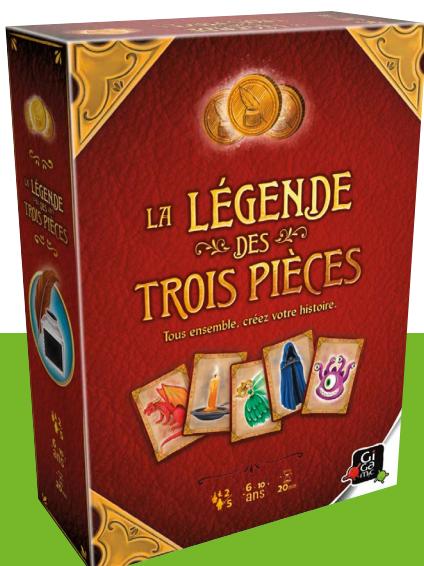
Un jeu coopératif où tous les joueurs font appel à leur imagination pour raconter ensemble les aventures de leur personnage à l'aide de cartes images et de dés éléments qu'ils insèrent dans le récit!



**1. Imaginez l'histoire**  
de votre aventurier en incarnant  
le narrateur chacun votre tour.



**2. Choisissez ensemble la carte qui va vous inspirer pour raconter la suite de l'histoire en essayant de choisir la même que le narrateur du tour.**



**3. Selon la pièce associée par le narrateur, la carte sélectionnée vous fera poursuivre votre récit sans encombre ou bien perdre les précieuses gouttes d'encre dont vous avez besoin pour atteindre votre fin heureuse !**

**Contenu :** 1 plateau, 72 cartes Histoire, 1 Encrier, 3 Pièces magiques, 1 socle personnage, 5 dés Inspiration, la règle du jeu.

Référence : JZLE  
Boîte : H27,3 x L19 x 6,6 cm  
Colis : par 6



8+



20 min



# SUR LE FIL

## Des oiseaux bien perchés !

Cœur de cible : enfant, famille  
Mécanisme principal : reflexion, adresse



Juan Rodriguez, Julien Prothière  
Jonathan Aucompte

**-70%**  
à l'unité

25,50€

7,65€

Tout le monde aime se prendre en selfie... et les oiseaux ne font pas exception ! Les voici qui sautillent joyeusement de fil en fil avant d'immortaliser leurs poses au travers de photos souvenir délirantes. Aide-les à reproduire les figures demandées par les cartes Selfie et marquer un maximum de points.



**Contenu :** 3 poteaux, 1 fil élastique, 24 oiseaux répartis en 3 familles [Les Zébouriffés / Les Koupacrètes / Les Poilozieux], 24 cartes Selfie, 20 œufs, 6 jetons Smartphones (réservés au mode coopératif), la règle du jeu.

Référence : GSUR  
Boîte : H27.5 x L19x 6.5 cm  
Colis : par 6



7+

2  
420  
min

# MAITRE RENARD

Cœur de cible : tout public, enfants  
Mécanisme principal : reconnaissance de forme, toucher, collection...



Frédéric Vuagnat  
Catell Ruz

**-70%**  
Sur facture  
à l'unité

+8,33€

5,50€

L'illustre Maître Renard prend de l'âge et cherche un successeur parmi les intrépides voleurs de la forêt. Voici votre chance de prouver vos compétences de roublard pour prendre sa place. Pour l'impressionner, à vous de compléter des missions et lui rapporter le plus butin de la ferme voisine !

Avec les yeux bandés, reconnaisssez des formes par le toucher et complétez les missions demandées ! Chaque tour, trois cartes sont révélées indiquant les animaux recherchés à récupérer dans la boîte le plus vite possible. La dernière manche ajoute quelques subtilités : les bébés renards rapportent des points supplémentaires, les serpents permettent de voler le butin des autres et le marteau vous permettra de vous défendre ! Et attention à ne pas vous tromper de forme...



**Contenu :** 4 masques Renard, 8 cartes Mission, 24 pions Butin, 5 pions Ruse, 30 jetons Œufs, la règle du jeu.

Référence : STMAI  
Boîte : H25 x L25 x 40 cm  
Colis : par 6



3 616450 015333

10+

2  
820  
min

# VERS L'INFINI

## Mais pas au-delà

Cœur de cible : Ado / Adultes

Mécanisme principal : Question/Réponse, Bluff



Darrell Cannon

**-65%**  
à l'unité

+8,70€

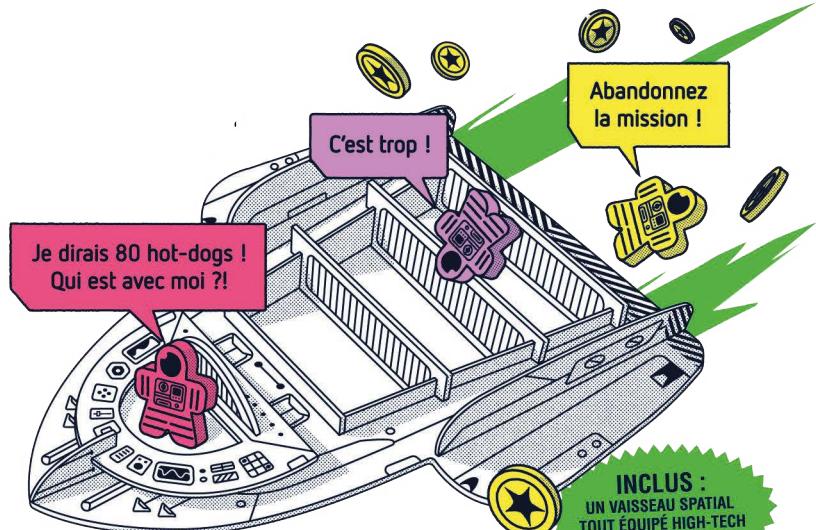
**6,54€**

Chacun leur tour, les joueurs vont embarquer dans le vaisseau spatial en proposant une réponse à une question insolite: la réponse est forcément un nombre qu'il ne faut surtout pas dépasser! A tout moment, les joueurs les plus sceptiques peuvent finalement décider de descendre du vaisseau s'ils pensent que la réponse correcte est dépassée. Puis on regarde la bonne réponse et les joueurs récoltent ou non des points Étoiles en fonctions des enchères qui ont été faites. Le joueur qui a le plus de points au bout de 8 cartes Questions remporte la victoire!



Quel est le record du plus grand nombre de hot-dogs mangés en 10 minutes ?

- 1 Une question est posée à tous les joueurs qui souhaitent embarquer dans le vaisseau spatial.



**INCLUS :**  
UN VAISSEAU SPATIAL  
TOUT ÉQUIPÉ HIGH-TECH  
(POUR ASTRO-MEEPLES)

- 2 Quand quelqu'un a fait une proposition, vous devez décider si vous surenchérissez (devenant ainsi le Capitaine), si vous suivez la réponse en restant à bord ou si vous quittez le vaisseau !



**Contenu :** 1 vaisseau spatial, 8 Astro-Meeple, 100 cartes Question, 1 distributeur de cartes, 8 jetons Personnages, 50 pièces Étoile (3 sortes), 1 plateau de jeu, la règle du jeu.

Référence : JBVE  
Boîte : H18 x L14 x 5 cm  
Colis : par 6



3 421272 878819

14+

2  
8

30 min



# INSOLITO

## Le jeu de quiz où personne ne va s'ennuyer !

Cœur de cible : ado, adulte  
 Mécanisme principal : jeu de quiz



Zenagame  
 Zenagame

**-60%**  
 sur facture  
 à l'unité

24,17€

**9,67€**

Constituez deux équipes de choc et affrontez-vous à base de questions aussi improbables que farfelues. À tour de rôle, piochez la carte de votre adversaire et choisissez minutieusement une question à lui poser. Attention : personne ne regarde la réponse ! De précieux jetons vous permettent de renverser la partie en pariant sur la proposition de votre adversaire. Bravez les questions et frayez-vous un chemin vers la victoire : la première équipe à atteindre l'œil remporte la partie ! Les joueurs rencontrent différentes catégories de questions en fonction de leur avancée sur le plateau. QCM : 4 propositions, une seule bonne réponse. Un format classique pour des questions qui sont loin de l'être ! Info ou Intox : Vérité extravagante ou affirmation bidon ? C'est + C'est - : L'équipe qui pose la question se concerte (sans consulter la réponse) et lance les hostilités en annonçant un chiffre. Pour gagner, l'équipe adverse doit alors deviner si c'est plus ou si c'est moins. C'est quoi ? : Découvrez un mot, une expression ou un phénomène insolite dont vous n'avez sûrement jamais entendu parler. À moitié vrai : Ici, la vérité se cache derrière 2 bonnes propositions !



**Contenu :** 160 cartes questions, 5 cartes intercalaires, 2 caches cartes, 1 plateau, 2 pions, 12 jetons, la règle du jeu.

Référence : JSIN  
 Boîte : H7 x L19 x 10 cm  
 Colis : par 6



12+

4  
815  
20 min

# SNAKESSS

## Ne les laissez pas vous faire choisir la mauvaise réponse...

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

Cœur de cible : ados/adultes  
Mécanisme principal : ambiance, quizz, bluff, rôle cachés



Phil Walker-Harding  
Ben Drummond

17,00€  
5,10€

Chaque joueur se voit attribuer un rôle caché en début de tour: Serpent, Mangouste de la vérité ou Humain ordinaire. On pioche une carte Question. La mangouste révèle son identité, on peut lui faire confiance. 2 clans se forment alors: les Serpents qui se reconnaissent en début de tour et ont pour objectif d'influencer les autres joueurs vers une mauvaise réponse à la question. Et les humains Ordinaires et la mangouste, qui eux cherchent à trouver la bonne réponse. Il y a alors 2 minutes de discussions et chacun doit voter pour la réponse de son choix. Chaque Serpent marque 1 point par mauvaise réponse donnée et chaque humain reçoit 1 point par bonne réponse trouvée. Au tour suivant, on redistribue les tokens Personnage et au bout de 6 manches, le joueur qui a le plus de points remporte la victoire!

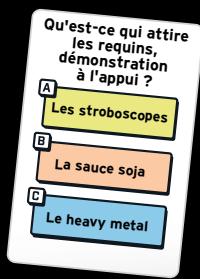
- ① Chacun pioche un Rôle secret pour la manche en cours et prend connaissance de la question du tour.



Ayez confianccce...  
C'est la réponse A.\*

Secrètement, les serpents s'identifient et regardent la bonne réponse.

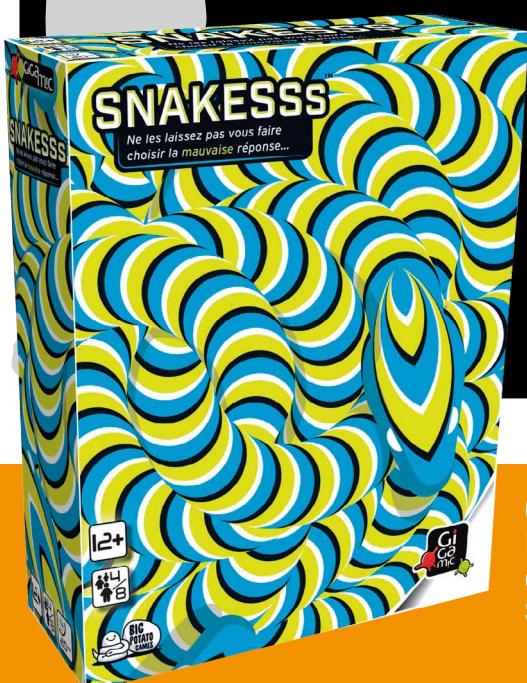
- ② Les joueurs ont 2mn pour débattre de la bonne réponse mais les serpents tentent de les influencer pour qu'ils se trompent.



\* Héhé, bien sûr que non, c'est la réponse C !

- ③ Chacun vote en simultané : les serpents se révèlent et marquent 1 point pour chaque erreur, les autres 1 point pour chaque bonne réponse trouvée.

Les rôles sont mélangés et redistribués pour la manche suivante.



**Contenu :** 120 cartes Question, 8 tokens Personnage, 1 figurine Mangouste de la Vérité en bois, 8 sets de 4 tokens Réponse (A, B, C ou Serpent), 1 bloc de score, la règle du jeu.

Référence : JBSNA  
Boîte : H18 x L14 x 5 cm  
Colis : par 6



3 421272 864119

8+



20 min



# SALADE 2 POINTS

## Salade, tomate, oignons chef !

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : collection, optimisation

Molly Johnson, Robert Melvin et Shawn Stankewich  
Dylan Mangini

**-70%**  
Sur facture  
à l'unité

+2,75€

3,83€

*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 les joueurs vont 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.

The image displays the board game *Salade 2 Points*. It features a central metal tin box with the title and a vibrant illustration of a salad bowl filled with various vegetables like carrots, tomatoes, onions, and lettuce. The box also includes the subtitle "Salade, tomate, oignon, chef !". To the right of the tin are two sample cards: one pink card for "Oignon" (Onion) and one green card for "SALADE DE POINTS" (Point Salad). The pink card shows a large onion and smaller ones, with point values 3 and -2. The green card shows a plate with a bell pepper and a purple cabbage, with point values 3 and -2. Above the tin, several cards are scattered across the surface, including ones for "CARROTE" (Carrot), "CHOU" (Cabbage), "OIGNON" (Onion), "LAITUE" (Lettuce), and "TOMATE" (Tomato). Some cards have text like "LEADER / LEADER" and "LEADER / LEADER". A QR code is visible in the top left corner of the tin's lid.

**Contenu :** 108 cartes, la règle du jeu, boîte métal.

Référence : JSAL  
Boîte : H14.8 x L11.1x 3.2cm  
Colis : par 6

Barcode: 3 421272 421718

8+



# SURICATES

## Coopérez pour vous évader !

Cœur de cible : famille  
Mécanisme principal : coopératif, coordination, taquin



Joan Dufour & Grégory Germain  
Laetitia Caridi

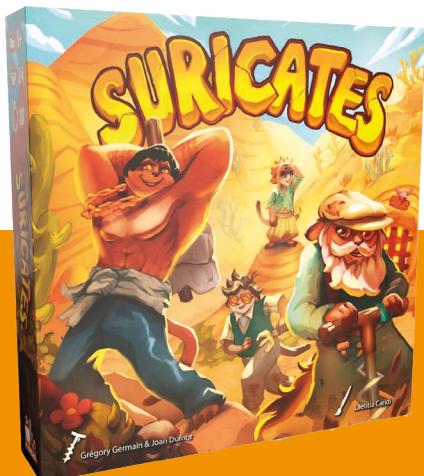
**-85%**  
à l'unité

20,83€

**3,12 €**

Après une tentative échouée de vol de bonbons dans une usine de confiseries, les Suricates Papy, Dyna, Cortex et Bob se retrouvent en prison. En plein désert, accablé par la chaleur, le gardien se permet des micro-siestes de trois minutes. C'est le temps qu'auront les Suricates pour creuser un tunnel et s'évader... avant d'être rattrapés et remis en prison, de laquelle ils devront à nouveau s'évader. Mais avec des défis supplémentaires !

Suricates est un jeu coopératif où tous les joueurs vont devoir réaliser des combinaisons précises en déplaçant leur personnage afin de creuser un tunnel pour que leurs amis suricates puissent s'évader.



**Contenu :** 2 plateaux de jeu, 4 cartes joueurs, 24 cartes déplacement, 5 palets en bois, 1 sablier de 3 minutes, 1 dé 6 faces, 1 jeton suricate, 3 enveloppes, 1 livret de règles.

Référence : OKSUR  
Boîte : H26,5 x L26,5 x 3,8 cm  
Colis : par 6



3 701273 300206

10+

4  
8

15 min



# PHANTOM INK

Cœur de cible : tout publics, ado/adulte  
Mécanisme principal : équipe et déduction

**-70%**  
à l'unité



Mary Flanagan et Max Seidman  
Spring Yu

+8,70€

**5,61€**

Des médiums de renom s'affrontent pour découvrir un objet secret et prouver qu'ils peuvent se connecter au «monde de l'au-delà». La première équipe à découvrir l'objet secret gagne !

Pour configurer *Phantom Ink*, divisez les joueurs de sorte que l'équipe Soleil et l'équipe Lune aient chacune un Esprit et jusqu'à trois Médiums. Les médiums d'une équipe partagent une main de sept cartes de questions, et les esprits commencent le jeu en choisissant l'un des cinq objets sur une carte comme objet secret. À tour de rôle, les médiums passent deux cartes de questions à leur esprit, avec des exemples de questions comme «De quelle couleur est-il le plus souvent ?», «Quel personnage fictif l'a ou l'utilise ?» et «Si c'était un instrument de musique, quel serait-ce?»

L'esprit défaisse une carte question face visible, puis renvoie la carte question à laquelle il va répondre à ses médiums, puis écrit lentement la réponse une lettre à la fois pour que tous la voient. Dès que les médiums pensent savoir ce qu'est ce mot indice, ils crient «Silencio», et l'esprit arrête d'écrire. L'autre équipe de médiums ne verra peut-être que la lettre «J», mais si vous savez que la question est «De quelle couleur est-ce ?», alors vous savez que l'indice doit être «jaune». Pour terminer votre tour, piochez deux nouvelles cartes question.

À tour de rôle, au lieu de remettre des cartes de questions, vous pouvez essayer de deviner la réponse - et pour ce faire, vous écrivez comme les esprits, une lettre à la fois. Si vous écrivez une lettre incorrecte, les esprits vous arrêteront, marquant votre erreur, votre supposition partielle donnant plus d'informations à l'autre équipe. Si vous devinez correctement le mot entier, vous gagnez !

The illustration shows the *Phantom Ink* game components against a dark background with a starry pattern. In the center is a black writing board with gold lettering and decorative patterns. Several hands in white sleeves are shown interacting with the board; one hand holds a pen, another points at a card, and others are gesturing. Below the board are two cards with gold designs. To the left is the game box, which features the title "Phantom Ink" in a stylized font, a drawing of a fountain pen, and the text "Devinez le mot secret en équipes grâce aux indices des Esprits". The box also includes the authors' names and the publisher's logo. To the right is a large, ornate pen with an eye-shaped clip.

**Contenu :** 100 cartes Question, 50 cartes Objet, 1 Bloc d'Écriture, 2 crayons, la règle du jeu.

Référence : JPHA  
Boîte : H25.5 x L16.5 x 6cm  
Colis : par 6

3 421271 877219

8+

1-6

30min

# MILLER ZOO

## Ensemble, prenez soin des animaux !



Cœur de cible : tout public

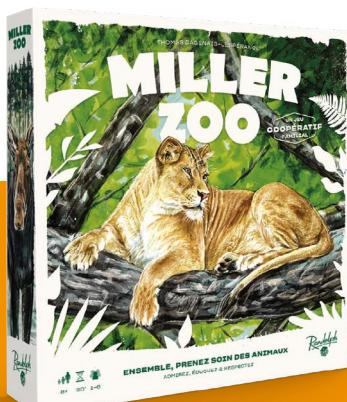
Mécanisme principal : développement et gestion de ressources

**-60%**  
à l'unité

25,50€

**10,20€**

Miller Zoo est LE jeu coopératif familial où vous êtes l'équipe du Miller Zoo ! Travaillez ensemble pour assurer le bien-être des animaux et en accueillir des nouveaux. Le jeu offre 6 enveloppes à découvrir avec de nouveaux animaux, des défis et beaucoup de surprises qui feront évoluer le jeu ! Incarnez la vraie équipe du Miller Zoo, accueillez les animaux et prenez en soin ! Soyez prêts à gérer les imprévus et les crises.



**Contenu :** 1 plateau double-face, 7 cartes Animal, 80 cartes Ressource, 30 cartes Besoin, 6 cartes de Coéquipier, 6 cartes Outils, 60 jetons Problème, 6 Aide de jeu, 6 pions, 6 Enveloppes scellées qui contiennent des défis et des animaux supplémentaires

Référence : RAMIL  
Boîte : H25 x L25 x P5 cm  
Colis : par 6



8 32665 00017 6

10+

4-14

20min

# MIND MAP

## Le jeu de déduction à géométrie variable

Cœur de cible : ado/adultes

Mécanisme principal : déduction, observation, vote

**-70%**  
Sur facture  
à l'unité

17€

5,10€



Gary Kim, Hope S. Hwang &amp; Yohan Goh

Ulric

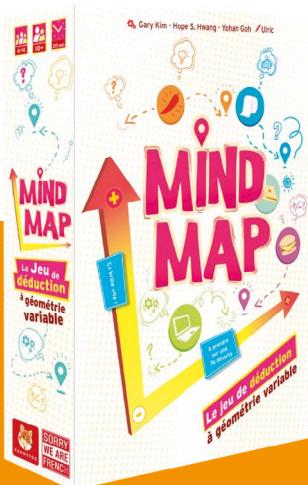
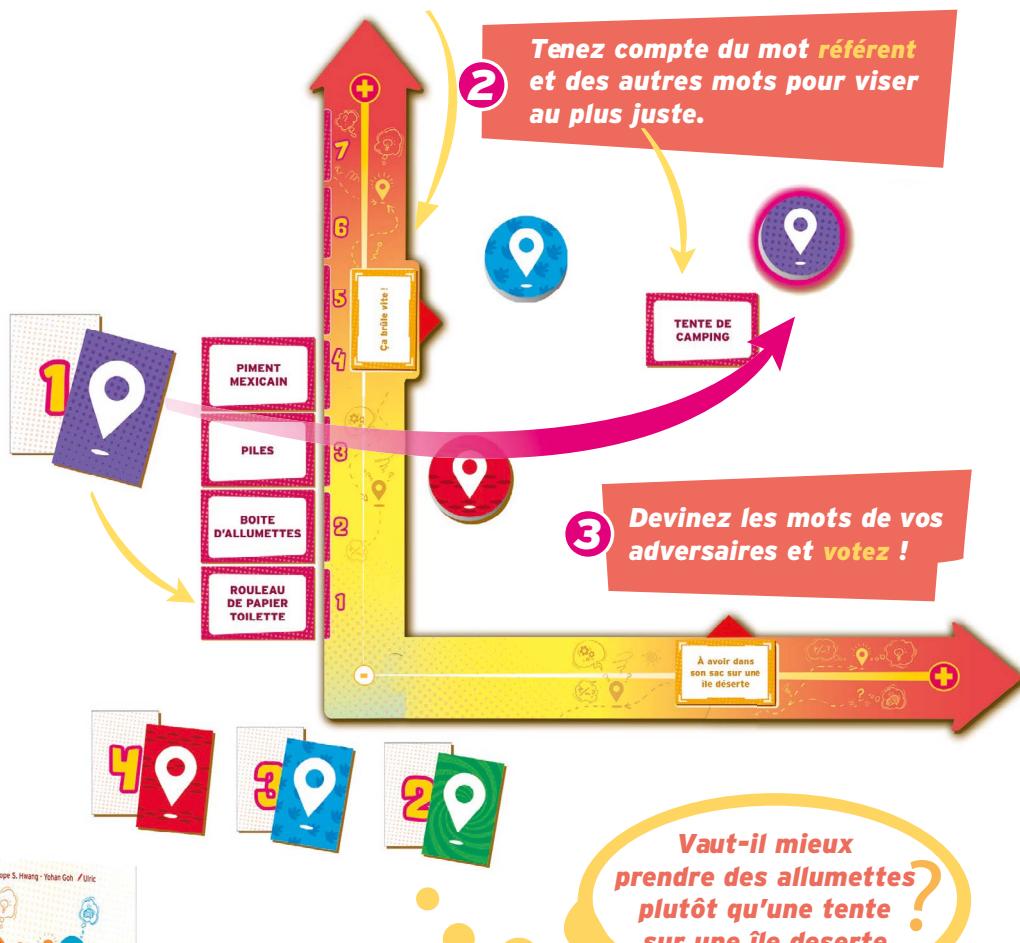
Faites deviner votre mot secret à vos adversaires en positionnant votre jeton Coordonnées dans la zone de jeu en fonction de deux critères.

Poussez le raisonnement parfois jusqu'à l'absurde mais n'oubliez pas de prendre en compte le mot référent...

**1** Placez votre jeton selon l'intensité de votre mot secret par rapport au critère de chaque axe.

**2** Tenez compte du mot référent et des autres mots pour viser au plus juste.

**3** Devinez les mots de vos adversaires et votez !



**Contenu :** Le livret de règles, 4 tuiles Axe, 100 cartes Mot, 50 cartes Critère, 7 cartes Joueur, 7 jetons Coordonnées, 7 cartes Numéro, 49 jetons Vote, 1 plateau de score, 7 jetons Score, 7 jetons Vote Équipe, 2 jetons Score Équipe, 2 jetons 40/80

Référence : FUMIN  
Boîte : H25 x L18 x P5.5 cm  
Colis : par 6





# AUDIMAT

**La simplicité d'un party game,  
les sensations du jeu de rôle !**

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : question / réponse



Nicolas Carré  
Jonathan Aucomte

**-70%**  
à l'unité

+5,47€

**4,64€**

Rassembliez quelques amis et inventez tous ensemble une histoire pleine de rebondissements, en toute simplicité. Rejoignez le tournage d'une émission de téléréalité. Choisissez l'un des 4 lieux proposés et l'un des 8 sets d'accessoires avec lequel vous avez rejoint l'aventure, et laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant situations cocasses, entraides et trahisons, jusqu'à ce que ce qu'il ne reste qu'un seul participant, le vainqueur. Mais attention, les joueurs éliminés participent aux votes jusqu'à la fin de la partie.

**NOUS JOUONS LES CANDIDATS D'UNE  
ÉMISSION DE TÉLÉRÉALITÉ.  
NOTRE VIE EST RÉGIE PAR LA PROD.  
CHAQUE SEMAINE A LIEU UN VOTE À L'ISSUE  
DUQUEL L'UN DE NOUS QUITTE L'AVENTURE...**

3 à 6 joueurs / 14 ans et plus / Durée : à partir de 30 min.

Votre groupe ne peut pas quitter les lieux du tournage. Vous y êtes filmés jour et nuit. Chacun de vous est quotidiennement isolé du reste du groupe pour répondre à des questions. Imaginez entièrement vos personnages grâce aux vêtements et accessoires des 8 cartes *Casting recto-verso* et rejoignez l'un des *Lieux de tournage* proposés (île déserte, villa, loft, yacht) ou de votre invention, puis laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes.

**Personnage :** le sport, c'est ma passion !

**Événement :** une île déserte.

**Question :** Une partie du groupe cherche à te convaincre de suivre sa consigne de vote.  
Quels arguments influencent ta décision ?



En quelques tours de jeu, vous aurez raconté le quotidien des candidats jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un en jeu : le vainqueur !

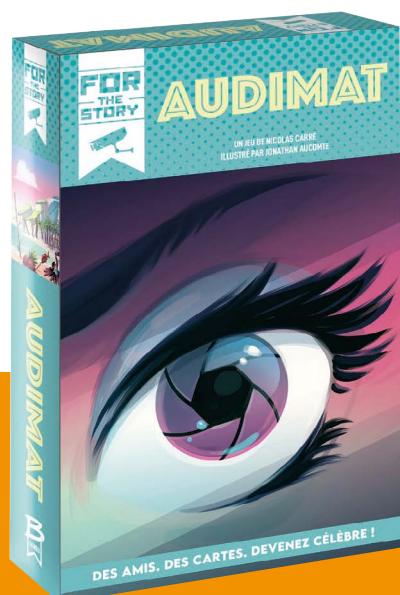
**MAIS ATTENTION, LES CANDIDATS ÉLIMINÉS  
PARTICIPENT AUX VOTES JUSQU'AU DERNIER MOMENT.  
SERONT-ILS RANCUNIERS ?**



DESCENDED FROM THE

QUEEN

Référence : BRAUD  
Boîte : H18.5 x L11.5 x 3.5 cm  
Colis : par 6



**Contenu :** 80 cartes, la règle du jeu.

6+

2  
815  
20 min

# BAZAR BIZARRE MINI

## Le jeu culte en version concentrée !

Cœur de cible : famille  
Mécanisme principal : observation, déduction



Jacques Zeimet  
Gabriela Silveira

**-65%**  
à l'unité

6,38€

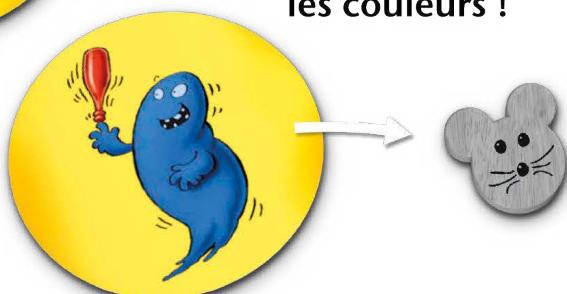
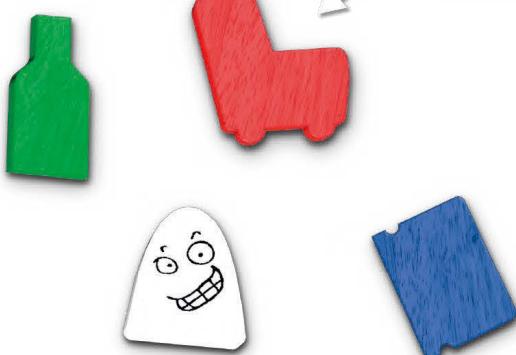
2,23€

Devant vous, cinq figurines d'une certaine couleur. Une carte illustrant deux de ces figurines est retournée : si l'une d'elle apparaît à l'identique, saisissez-la ! Sinon, attrapez vite la seule qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur !

**Si sur la carte apparaît un objet de la même couleur que son pion en bois, il faut vite attraper ce pion !**



**Par contre, si aucun élément sur la carte n'est de la bonne couleur, il faut attraper le pion qui n'a rien en commun avec la carte : ni les formes, ni les couleurs !**



Grâce à son astucieuse simplicité, **Bazar Bizarre** est devenu le jeu d'ambiance incontournable pour toute la famille !



**Contenu :** 60 cartes, 5 pions en bois, règle du jeu.

Référence : ZOBAZM  
Boîte : H15 x L12 x P3 cm  
Colis : par 12



3 421272 894215

12+



# LA FABRIQUE À RÊVES

**-70%**  
à l'unité

2-5

25min

Cœur de cible : Tout public  
Mécanisme principal : association d'idées



Antonin Bocvara et Romaric Galonnier  
Maud Chalmeil

+8,33€

**5,50€**

Vous venez d'être embauchés à la Fabrique à rêves, l'endroit où, chaque nuit, des millions de rêves sont créés pour faire vivre aux rêveurs du monde entier des aventures extraordinaires. Votre mission : créer, tous ensemble, les prochains rêves en respectant bien les consignes données par le Grand Marchand de sable.

La Fabrique à Rêves est un jeu coopératif. À chaque partie, les joueurs devront créer ensemble 5 rêves en respectant le thème de la nuit. Pour cela, ils devront, dans un premier temps, ajouter des cartes Pensée – prenant la forme de mots – dans les 5 tuiles Fiole en créant des associations d'idées en rapport avec le thème. Ils pourront également s'aider des précieux jetons Outil à leur disposition. Dans un deuxième temps, ils devront inscrire secrètement sur leur tablette, pour chaque fiole, un rêve (matérialisé par un mot ou un groupe de mots) en associant les mots dans chaque fiole. Les joueurs marqueront des points en fonction du nombre de rêves similaires mais aussi en fonction du nombre de cartes Pensée dans chaque fiole.

The image displays various components of the game "La Fabrique à Rêves". It includes:
 

- A rulebook titled "Nuit à la mer" with French text describing the night scene.
- A set of 200 Thought cards (Pensée) with words like argent, insecte, brouette, château, etc., each with a small illustration.
- Five Thème tiles (Tuiles Fiole) showing scenes related to the night, such as a beach at night and a city skyline.
- Five blank Thought tiles (Tuile Pensée vierge effaçable).
- Three scoring sheets (Plateau de score) with columns for 0, 1, 2, 3, and 4.
- Three dry-erase tablets (Tablettes de création effaçables) with pens.
- Two Outil tokens (Jetons Outil) shaped like a gear and a wrench.
- A small box for the game.

**Contenu :** 1 livret de règles, 200 cartes Pensée recto-verso, 50 cartes Thème de nuit, 5 tuiles Fiole, 1 plateau de score, 1 pion Fiole, 6 jetons Outil, 1 tuile Pensée vierge effaçable, 2 tuiles Décompte recto-verso, 5 tablettes de création effaçables, 5 feutres, 5 chiffonnettes.

Référence : FUFAB  
Boîte : 23 x L18,5 x 4,5 cm  
Colis : par 6

3 616450 000551

10+



# TERRES DE YOKAI

Partez pour un voyage dans le monde des esprits de la nature !

**-70%**  
à l'unité

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : majorité, pose de cartes

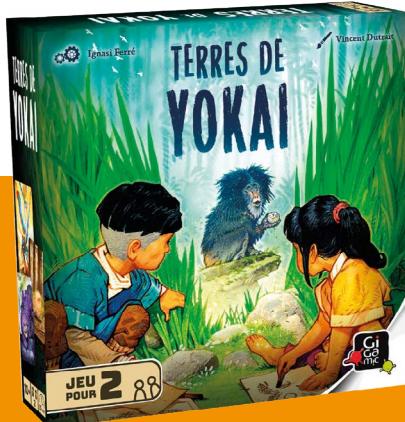


Ignasi Ferré  
Vincent Dutrait

11,48€

**3,44€**

Dans ce jeu à 2 joueurs, observez des yokais, ces esprits de la nature, dans leur habitat pour compléter les meilleurs croquis. Jouez stratégiquement vos cartes autour des Yokai pour être majoritaire.



Contenu : 56 cartes, la règle du jeu

Référence : JYOK  
Boîte : H11 x L11 x P3,5 cm  
Colis : par 6



3 421277 200110

14+

2-12

20min

# LE JEU DE CHARLES

Le jeu qui t'autorise à chanter comme une casserole . à l'unité

**-60%**  
à l'unité

Cœur de cible : Tout public

Mécanisme principal : Chanter les paroles d'une chanson sur l'air d'une autre



Jules Dumas  
Philippe Dumas

+3,33€

**5,33€**

Enfin un jeu pour celles et ceux qui chantent comme des casseroles ! Le jeu de Charles, c'est le mélange parfait entre blind test et karaoké. L'objectif est simple : chanter les paroles d'une chanson sur l'air d'une autre et faire deviner le tout à votre auditoire ! 128 cartes pour plus de 11 000 remix possibles, vous n'avez pas fini de chanter !

Tirez une carte parole, comme « La Bohème » de Charles Aznavour. Ensuite, tirez une carte chanson et choisissez parmi les 4 propositions. Puis, faites fonctionner votre cerveau et chantez les paroles sur l'air de celle que vous avez choisie ! La personne qui trouve en premier devient le joueur actif, et ainsi de suite.



**+de  
8000  
remix**

**Chante...**

**La bohème**

CHARLES AZNAVOUR • 1965

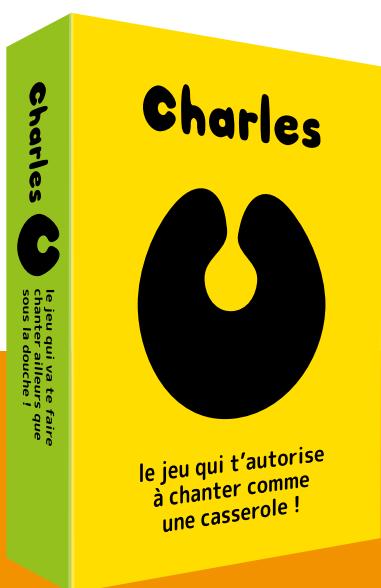
“Je vous parle d'un temps  
Que les moins de vingt ans  
Ne peuvent pas connaître

Montmartre en ce temps-là  
Accrochait ses lilas  
Jusque sous nos fenêtres”...

**... sur l'air de**

**Mamma mia**

ABBA • 1975



Contenu : 128 cartes - 1 livret de règles

Référence : JCHAR  
Boîte : 13.6 x 9.9 x 2.8 cm  
Colis : par 6



3 770034 792000

8+



# PICKOMINO MINI

**Le jeu culte en version concentrée !**

Cœur de cible : famille  
Mécanisme principal : combinaison de dés, stop ou encore



Reiner Knizia  
Naïade

**-65%**  
à l'unité

6,38€

**2,23€**

Lancez les dés, mettez de côté une valeur puis faites le pari de relancer, ou non, les dés restants. Plus la somme de vos dés est importante, plus fort sera le Pickomino remporté... et selon votre résultat, vous pouvez même le piquer chez un adversaire. Mais si vous n'obtenez que des valeurs déjà mises de côté, votre tour s'arrête et vous perdez un Pickomino. Saurez-vous jongler entre prudence et prise de risques ?



**Contenu :** 8 dés, 16 Pickominos, règle du jeu.

Référence : ZOPICM  
Boîte : H15 x L12 x P3 cm  
Colis : par 12



8+



# Romi Rami

**-70%**  
à l'unité

Cœur de cible : prise de risques, Rami, collection  
Mécanisme principal : Tout public



Antoine Lefebvre  
Fanny Saulnier

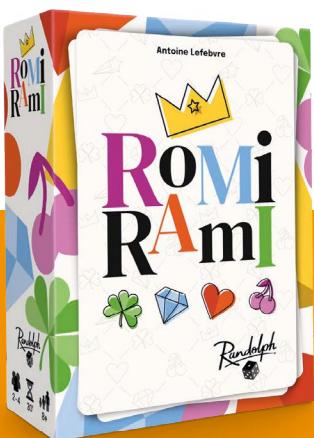
+2,75€

**3,83€**

Découvrez une variante originale du Rami/Rummy pour toute la famille ! Faites un maximum de points en optimisant les combinaisons requises pour remplir les Contrats avec les Couleurs Bonus.

Gardez un œil sur les Trophées et utilisez votre Joker au bon moment pour prendre la première place du podium !

Le but du jeu est de faire le plus de points en optimisant les combinaisons demandées par les contrats.  
Gardez un œil sur les trophées et les couleurs Bonus qui vous permettront de prendre la première place du podium !



**Contenu :** 130 cartes format bridge (38 cartes contrats - 92 cartes valeurs) 4 jetons trophées recto-verso 4 jetons joker La règles du jeu

Référence : RARO  
Boîte : H13,8 x L10 x 4,2 cm  
Colis : par 6



0 832665 000411

10+

2-4

15  
20 min

# MOORLAND

## Créez votre écosystème unique au cœur des tourbières

Cœur de cible : Ado, adultes

Mécanisme principal : Réflexion, gestion de ressources

-65%  
à l'unité



Steffen Bogen  
Annika Heller

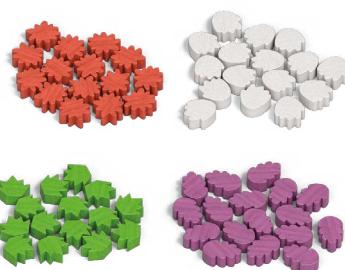
29,75€

10,41€

La lumière du soleil naissant peine à disperser la brume matinale qui s'étend sur la tourbière. Au pied des arbres centenaires, une terre humide abrite de nombreux animaux et plantes, créant un écosystème aussi fragile que fascinant, vital pour notre environnement.

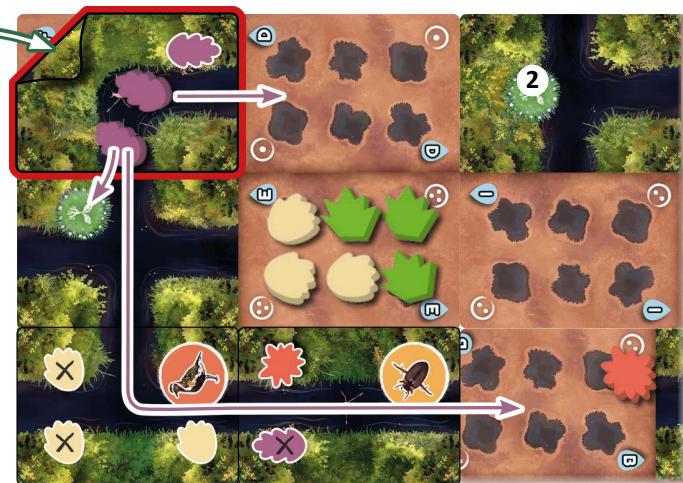
1

À votre tour, choisissez une carte marécage et un type de ressource parmi celles disponibles.



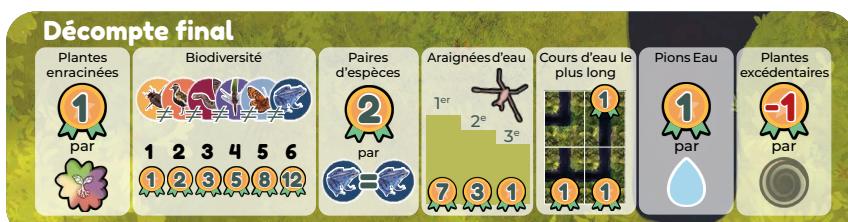
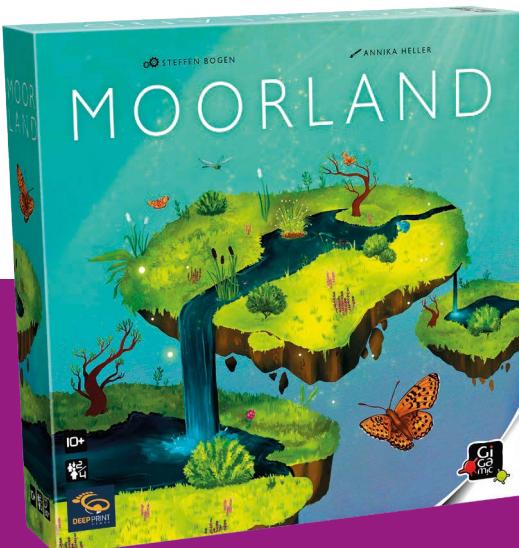
2

Posez votre carte dans le réseau de votre tourbière sur les ressources disponibles et faites dériver les plantes excédentaires vers les meilleurs emplacements.



3

Créez ainsi la tourbière la plus riche et la plus équilibrée pour remporter la partie !



**Contenu :** 16 tuiles Tourbière, 78 cartes, 4 plateaux Joueur, 100 pions en bois, 1 pion Champignon en bois, 1 bloc de score, la règle du jeu.

Référence : JDMO  
Boîte : H24,5 x L24,5 x 6,5 cm  
Colis : par 6



12+



2-5

30 min



# MAGNUM OPUS

## Le Grand Œuvre !

Cœur de cible : joueur régulier  
Mécanisme principal : draft, majorité

**-85%**  
à l'unité



Lionel Borg  
Arnaud Demaege

25,00€

3,75 €

« Rejoignez la ville des alchimistes pour accomplir votre Grand Œuvre avec plus de brio que vos pairs ! »

*Sous le règne de Rodolphe II, Prague était une capitale des arts occultes. Des alchimistes et des personnalités de tous horizons s'y côtoyaient. Sur la place de l'horloge astronomique comme dans la célèbre ruelle d'or, les bonnes rencontres permettaient aux alchimistes d'acquérir leurs mystérieux composants lors d'habiles tractations. L'Empereur, grand amateur d'ésotérisme, intervenait en influençant les acteurs de ces brigues. Il faisait connaître ses volontés grâce à un messager porteur d'un sceau énigmatique représentant un Ouroboros...*

Chaque joueur incarne un alchimiste venu à Prague pour réunir les Composants alchimiques nécessaires à la réalisation d'une ou deux formules destinées à son Magnum Opus.

Chaque Composant acquis, chaque formule complétée et chaque paire de Composants en vue rapportent des points de prestige. Le joueur en ayant le plus au terme de la partie est déclaré vainqueur.

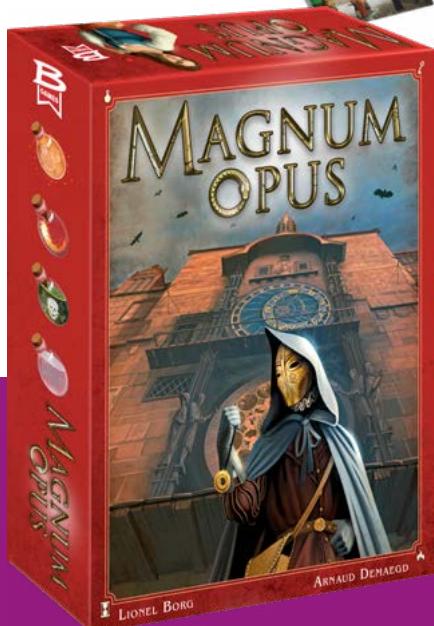
1. Sollicitez des personnalités pour les faveurs qu'elles peuvent vous accorder.



2. Achetez des composants alchimiques ou gênez le développement de vos concurrents.



3. Réunissez les composants nécessaires à votre Magnum Opus.



**Contenu :** 2 plateaux, 54 cartes Personnalité (6 paquets de 9 cartes Personnage), 10 Composants en vue, 10 cartes Grand Œuvre, 1 médaillon en métal Ouroboros, 30 jetons Monnaie, 30 jetons Composants alchimique, la règle du jeu française, la règle du jeu anglaise.

Référence : BRMAG  
Boîte : H27.5 x L21.3 x 6.7cm  
Colis : par 6



12+

1  
6

30 min



# CAPTAINS' WAR

## Hissez haut ! Souquez les artimuses !

Cœur de cible : tout public

Mécanisme principal : fun, rapidité,互动性

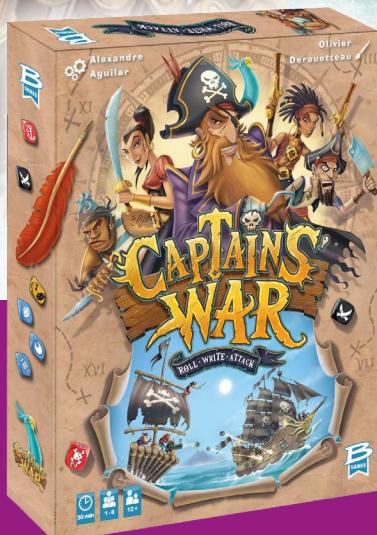
**-85%**  
à l'unité

20.40€

3,06 €

Alexandre Aguilar  
Olivier Derouetteau

Capitaines ! Accumulez des richesses, dotez-vous des attributs d'un pirate de légende et d'un navire digne de ce nom, et lancez-vous à l'abordage !



**Contenu :** 2 blocs de 50 feuilles, 6 dés en bois, 1 paquet de 20 cartes, 2 enveloppes scellées, 1 sac pour ranger les dés, la règle du jeu.

Référence : BRCAP  
Boîte : H22 x L28 x 4 cm  
Colis : par 6

MODE DE JEU SOLO INCLUS



3 770011 038305



SORRY  
WE ARE  
FRENCH



# GALILEO PROJECT

Cœur de cible : initié, expert  
Mécanisme principal : construction de moteur, combinaison, développement,  
gestion de ressources



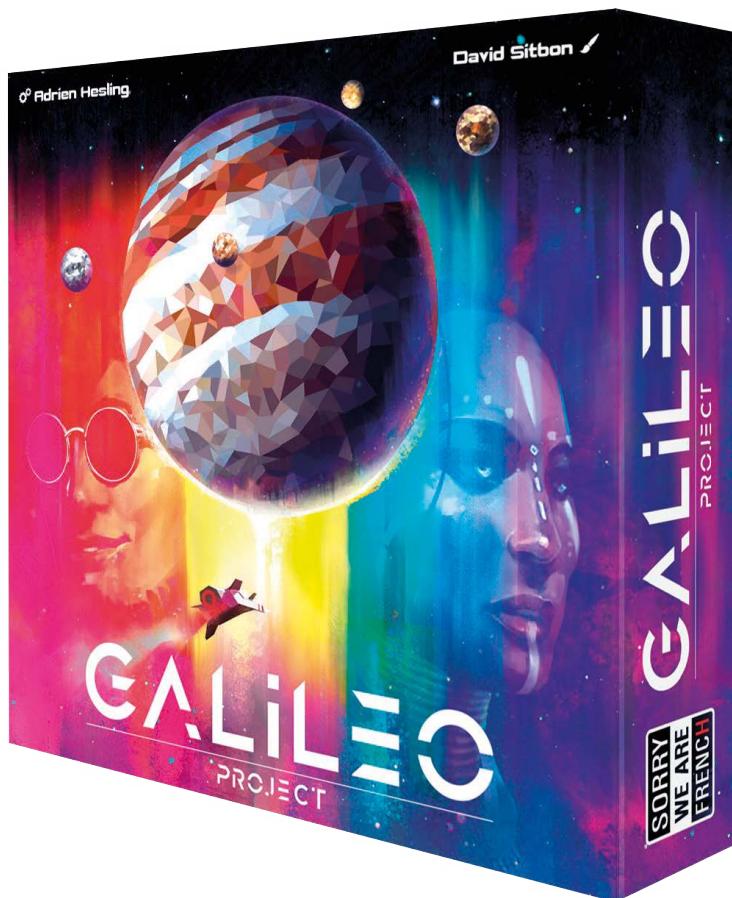
Adrien Hesling  
David Sitbon

-70%  
Sur facture  
à l'unité

46,75€

14,03€

30 ans après avoir envoyé les premiers vaisseaux de colons depuis la base de lancement de Ganymède, l'humanité a décidé de lancer le Projet Galileo ! Son but : aménager les 4 satellites principaux de Jupiter (Io, Europe, Ganymède et Callisto) afin d'étendre la présence humaine dans le système solaire.



**Contenu :** 1 plateau central, 4 plateaux joueur, 106 cartes, 44 ressources (Mégacrédit et Technologie), jetons et marqueurs divers, 1 carnet de score, la règle du jeu.

Référence : SWGAL  
Boîte : -  
Colis : par 6



12+



2-5

90 min



VIDEO

# AURIGNAC

## Sapiens, Néandertal et Mère Nature...

Cœur de cible : expert  
Mécanisme principal : asymétrique



Loïc Lamy  
Loïc Vaiarello

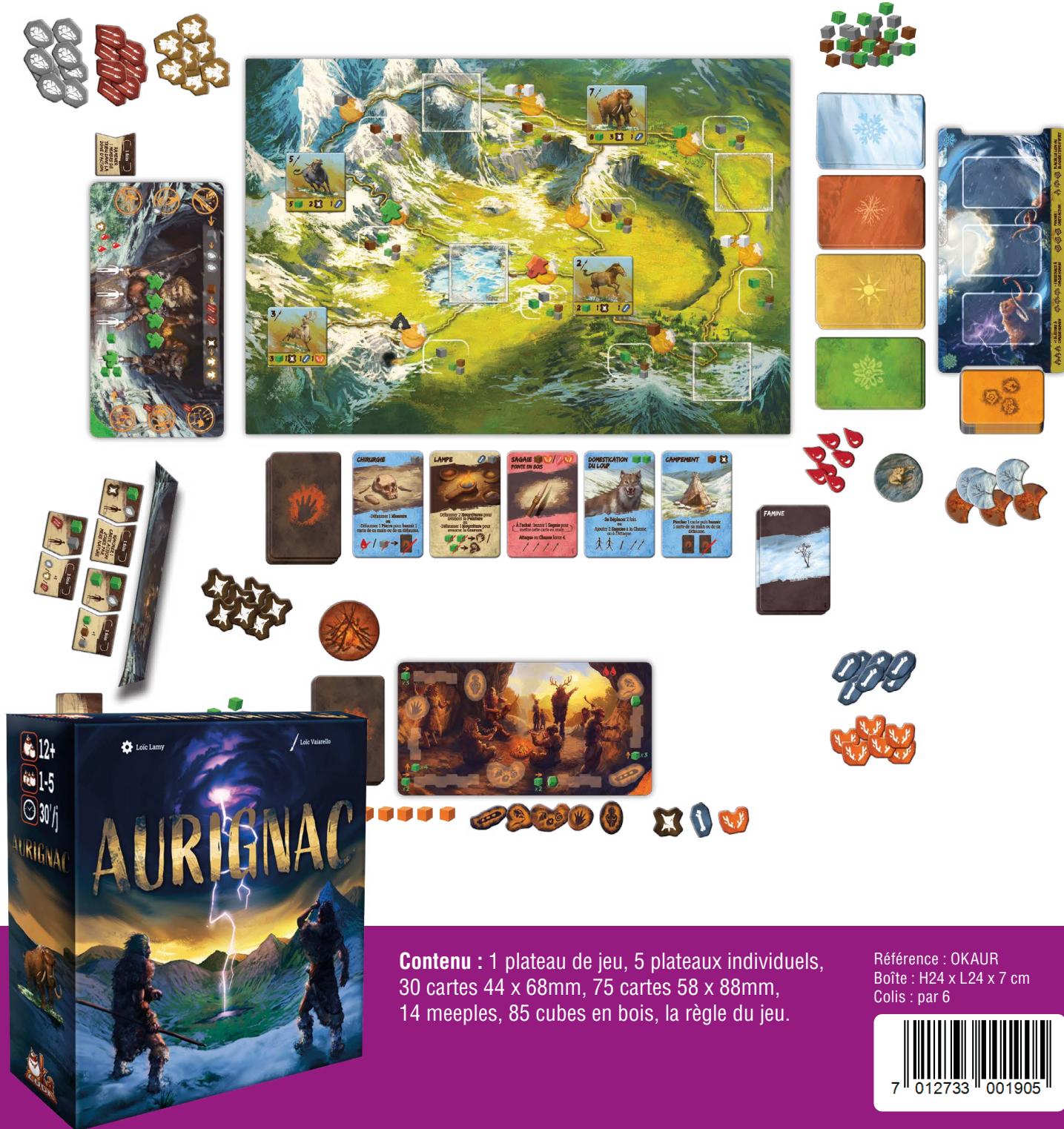
**-55%**  
Sur facture  
à l'unité

46,75€

21,04€

AURIGNAC est un jeu asymétrique, dans lequel vous dirigez un clan de Néandertaliens ou d'Homo-Sapiens.

Usez de stratégie et d'habileté pour survivre aux saisons et à l'âpreté de Mère Nature qui, de son côté, cherche à se débarrasser à tout prix de ces... futurs Humains !





**SORRY  
WE ARE  
FRENCH**



# NINE

## Une lutte de majorités entre les Immortels

Cœur de cible : tout public, ado/adulte

Mécanisme principal : jeu de plis



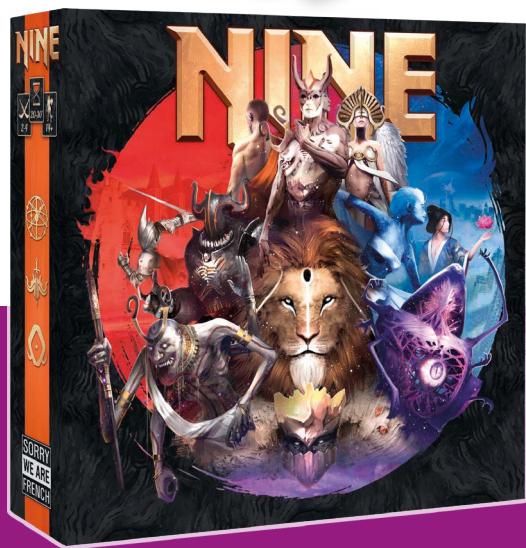
Hope S. Hwang  
David Sitbon

**-70%**  
Sur facture  
à l'unité

+8,33€

**5,50€**

Se déroulant dans le même univers que *Immortal 8*, *NINE* vous permet de jouer des cartes Héros et Influence, puis d'utiliser leurs capacités afin de marquer le plus de Points de Victoire possible lors du décompte de fin de partie, à la fin de la 8<sup>ème</sup> manche. Vous ne pouvez déclencher la capacité d'un type de carte que si vous en contrôlez la majorité.



Contenu : 63 cartes, 50 jetons, la règle du jeu.

Référence : SWNIN  
Boîte : H20 x L20x 4.7cm  
Colis : par 6



12+



60 min



# MYSTERY HOUSE

Entrez dans le Manoir Hanté... Si vous l'osez !

Cœur de cible : ado/adulte, joueur occasionnel  
Mécanisme principal : déduction, observation



Antonio Tinto  
Alessandro Paviolo, Daniela Giubellin

**-70%**  
Sur facture  
à l'unité

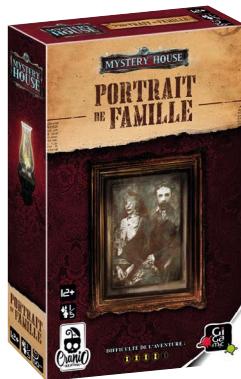
27,20€

8,16€

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 ?



Téléchargez  
l'application gratuite  
pour iOS et Android !

2 scénarios inclus  
dans la boîte de base !



Contenu : 1 manoir, 2 aventures, la règle du jeu.

Référence : JC MY  
Boîte : H30 x L30 x P7 cm  
Colis : par 6



12+

2-5

15  
60 min

# LE SECRET DES PHARAONS

## Extension pour Mystery House

Cœur de cible : Ado / Adultes  
Mécanisme principal : Escape, enigmes

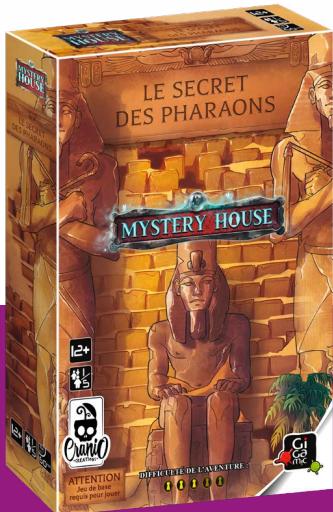


Auteur : Antonio Tinto  
Illustrateur : Sara Valentino

**-70%**  
Sur facture  
à l'unité

11,05€  
3,32€

Vous levez les yeux sur la pyramide qui vous domine dans toute sa splendeur. C'est à vous qu'il appartient de percer les secrets que ce bâtiment millénaire abrite. Êtes-vous prêt à relever le défi ?



**Contenu :** 44 tuiles Lieu, 14 cartes Objet

Référence : JC MY5  
Boîte : H19,3 x L11,4 x P3,6cm  
Colis : par 20



3 421272 173211

10+

2  
545  
min

# RATAPOLIS

## Ne pensez pas qu'au gruyère

Cœur de cible : joueur régulier  
 Mécanisme principal : majorité



Julien Griffon  
 Olivier Derouetteau

**-70%**  
 Sur facture  
 à l'unité

34€  
**10.20€**

Voilà plusieurs semaines que vous vivez heureux dans ce voisinage... depuis que vous êtes né en fait. Pour les rongeurs, la vie auprès des humains est douce : on se cache en journée, on furète la nuit et c'est la sécurité pratiquement assurée. D'autres familles aussi vivent ici, et la cohabitation n'est pas toujours facile. Qui n'a jamais perdu un morceau d'oreille ou de queue dans une lutte territoriale ?

Malheureusement, les choses changeront bientôt. Vous le ressentez. Ceux de votre espèce sont trop nombreux, et vous êtes tous menacés par la présence des Hommes et de leurs terribles chats.

- Prenez connaissance des indices laissés par les dératisseurs quant aux lieux où ils libéreront leurs vils matous.
- Planifiez deux actions : déplacement ou élimination d'un adversaire.
- Résolez en même temps que vos adversaires votre première action, puis votre seconde. Le contrôle de certains lieux peut vous apporter des avantages tactiques.

Faites les bons choix !





# PANTACLE

## Serez-vous le premier à le contrôler ?

Cœur de cible : joueur confirmé  
Mécanisme principal : pari



Yohan Callet, Yann Grizonnet, David Paput  
Förtifem

**-85%**  
à l'unité

25.50€

**3,83 €**

Tous les sorciers ont réuni leurs adeptes afin de préparer le rituel devant permettre au Pantacle de délivrer son secret. Tous sollicitent les mêmes acolytes, les gardiens du Pantacle depuis la nuit des temps. Tous espèrent que ces derniers les serviront eux plutôt que leurs rivaux.

Saurez-vous plier les acolytes du Pantacle à votre volonté ? Triompherez-vous des malédictions qui vous menacent ? Serez-vous le premier à contrôler le Pantacle ?



- ★ Accumulez de l'influence et des adeptes
- ★ Renoncez à vos pouvoirs et sacrifiez vos adeptes pour ajouter des palets sur le pantacle central.
- ★ Hélas... Chaque jeton ajouté libère sur vous une des malédictions

Joueur Actif

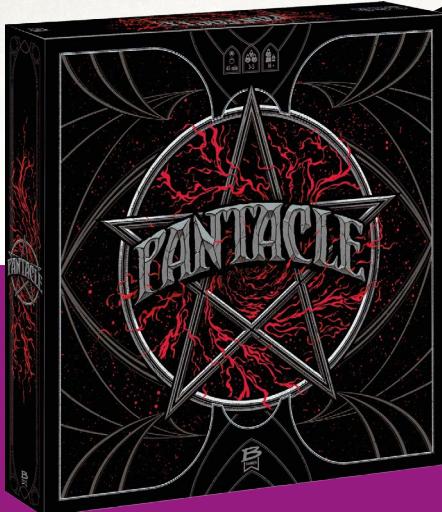


Adversaire



**PRENEZ GARDE À VOS ADVERSAIRES.**

Si l'un d'eux a la bonne combinaison de lames, il peut vous contrer !



**SOLLICITEZ LES GARDIENS DE PANTACLE.**

Ils lèvent les malédictions, apportent des pouvoirs, de l'influence et des adeptes.

**Contenu :** 7 tuiles Sceau, 24 cartes Acolyte, 27 cartes Malédiction, 5 plateaux Joueur, 5 jetons Contre, 30 meeples, 50 jetons / cubes Influence, 5 séries de 5 jetons Pentacle, 5 séries de 5 jetons Pouvoir distincts, 1 plateau de jeu représentant le Pantacle, la règle du jeu.

Référence : BRPAN  
Boîte : H31 x L45 x 32cm  
Colis : par 6





**SORRY  
WE ARE  
FRENCH**



# IMMORTAL 8

Jeu de draft et de civilisation dans un univers heroic-fantasy

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés  
Mécanisme principal : jeu de collection



Emmanuel Beltrando  
David Sitbon

**-70%**  
sur facture  
à l'unité

28,05€  
**8,42€**

Incarnez l'un des 8 Immortels du Royaume de Byun Hyung Ja, des entités supérieures qui désirent dominer ce monde. Pour accomplir votre destinée, vous devrez bâtir votre civilisation en seulement 2 rondes de draft. Recrutez des Héros, construisez des Bâtiments et découvrez des Merveilles pour gagner un maximum de Points de Victoire ! Chaque Immortel possède sa propre manière de marquer des Points, qui sera très différente des autres. Restez discrets, ou non, pour tenter de dominer les autres joueurs !



**Contenu :** 74 cartes, 6 plateaux, 240 jetons, la règle du jeu.

Référence : SWIMM  
Boîte : H26.8 x L26.8 x 7cm  
Colis : par 6



10+

2

40 min

# LE MATCH DU SIECLE

**-65%**  
à l'unité

Cœur de cible : Ado, Adultes  
Mécanisme principal : Réflexion, stratégie, anticipation.



Paolo Mori  
Atelier 198

25,50€  
**8,92€**

LE MATCH DU SIECLE nous propulse au cœur de la guerre froide lors de la finale mondiale d'échec de 1972, entre Bobby Fischer et Boris Spassky. Tension permanente et choix cornéliens vous attendent dans ce duel au sommet : jouez les cartes de vos jeux asymétriques et prenez l'avantage lors des échanges ou renoncez-y pour déclencher de puissants effets. Remportez plus de parties que votre adversaire pour gagner le Match du siècle.

Jouez les cartes de vos **jeux asymétriques...**

et **prenez l'avantage** lors des échanges...

**OU** renoncez-y pour déclencher de **puissants effets**.



Remportez plus de parties que votre adversaire pour **gagner le Match du siècle**.



**Contenu :** 1 plateau, 34 cartes, 16 pions, 2 rois, 1 dame, 2 marqueurs d'état, 1 marqueur Avantage, la règle du jeu.

Référence : JDMA  
Boîte : H20 x L20x 4,5 cm  
Colis : par 6



3421272 291618

10+



20 min



# POINT CITY

Cœur de cible : Ado/adultes  
Mécanisme principal : Combos, création de moteur, collection

**-65%**  
à l'unité

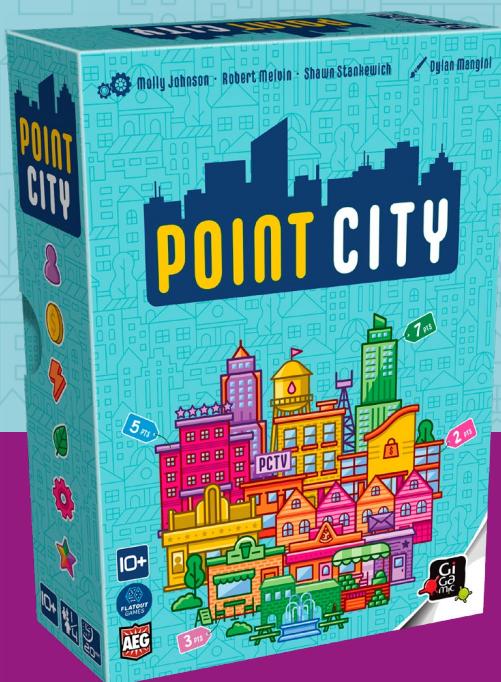


Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich  
Dylan Mangini

21,25€

**7,44€**

Par les auteurs de Salade 2 points, Point city est un jeu d'acquisition de ressources et de combos accessible à tous! À chaque nouveau tour, choisissez 2 cartes qui peuvent être soit des ressources, soit des bâtiments. Gérez-les au mieux et utilisez les effets procurés par vos bâtiments pour créer votre ville et obtenir un maximum de points en fin de partie!



**Contenu :** 160 cartes recto ressource/verso bâtiment, 4 cartes Ingénieur de départ, 1 carte de référence, 22 jetons Municipaux, 2 jetons Marché, la règle du jeu.

Référence : JPOI  
Boîte : H19,5 x L14,5 x 4,7 cm  
Colis : par 6



3 421272 889013

14+



# ZHANGUO : The first empire

**-70%**  
à l'unité

Cœur de cible : expert  
Mécanisme principal : gestion de main et majorité



Marco Canetta, Stefania Niccolini  
Ulric Maes, David Sitbon

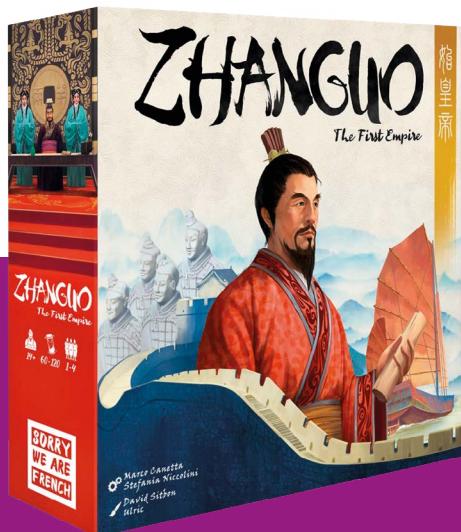
50€

15€

«221 avant J.C. Avec la défaite du royaume de Qi, les Royaumes Combattants (en chinois, "Zhanguo") sont unifiés sous l'égide de Ying Zheng, roi de Qin. C'est la naissance du vaste empire de Chine, duquel le roi de Qin se proclame lui-même empereur. Au cours des 5 manches de la partie, vous devrez suivre les plans de l'Empereur en recrutant des Ouvriers pour construire de magnifiques Palais et contribuer à la réalisation de la Grande Muraille.



40



**Contenu :** 1 plateau principal (recto verso), 1 plateau Cour, 4 plateaux joueur, 207 jetons et tuiles, 175 cartes, 145 éléments en bois, 4 aides de jeu, 2 livrets de règles (anglais, français), 1 carnet de score, 1 plateau principal (recto verso), 1 plateau Cour, 4 plateaux joueur, 207 jetons et tuiles, 175 cartes, 145 éléments en bois, 4 aides de jeu, 2 livrets de règles (anglais, français), 1 carnet de score.

Référence : SWZHA  
Boîte : H30 x L30 x 8 cm  
Colis : par 6



3 616450 010062

10+

2  
5

25 min

# VAMPIRE VILLAGE

**-70%**  
à l'unité

Cœur de cible : ados, adultes

Mécanisme principal : draft, placement de tuiles

+8,33€

**5,50€**
 Maxime Rambour  
 Jérôme Lereculey & Guillaume Tavernier

Au cœur d'une région hostile, vous êtes à la tête d'un village fortifié. Dans les ténèbres environnantes, d'indécibles dangers vous guettent... À la tombée de la nuit, sorcières, vampires et loups-garous sortent de l'ombre pour prendre d'assaut vos remparts ! Pour éviter le carnage, organisez les défenses de votre village, faites appel à des héros et... orientez les créatures les plus dangereuses vers vos voisins !

**Contenu :** 66 cartes Village, 60 cartes Crédit, 125 pions Villageois, 4 tuiles Ordre d'attaque, 1 livret de règles.

Référence : STVAM  
 Boîte : H23 x L16 x 5.12 cm  
 Colis : par 6

3 616450 005150



**SORRY  
WE ARE  
FRENCH**



# GANYMEDE

2<sup>nd</sup> édition

## Voyagez vers des mondes lointains

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés

Mécanisme principal : gestion de ressources



Hope S. Hwang  
Oliver Mootoo

**-70%**  
Sur facture  
à l'unité

28,05€

**8,42€**

*Ganymède* est un jeu de développement et de construction de tableau. Vous incarnez une corporation du futur spécialisée dans le transport de Colons de la Terre vers Ganymède, où se trouve la base de lancement de Vaisseaux destinés à coloniser des planètes lointaines de la galaxie ...

Dans *Ganymède*, les ressources (les Colons) ne sont pas dépensées mais déplacées d'un lieu à un autre grâce aux cartes Navette Spatiale utilisées pendant la partie. Les Colons ne retournent dans la réserve que lorsqu'un Vaisseau de Colons décolle, accordant ainsi des points de victoire aux joueurs.



**Contenu :** 4 plateaux joueurs, 52 meeples Colon, 90 cartes Navette et Vaisseaux , 30 tuiles Colons, 4 marqueurs de Réputation, la règle du jeu.

Référence : SWGAN  
Boîte : H29 x L22.3 x 6.3 cm  
Colis : par 6



10+

1-5

40min

# AVANT-GARDE

Cœur de cible : ados, adultes  
Mécanisme principal : deckbuilding



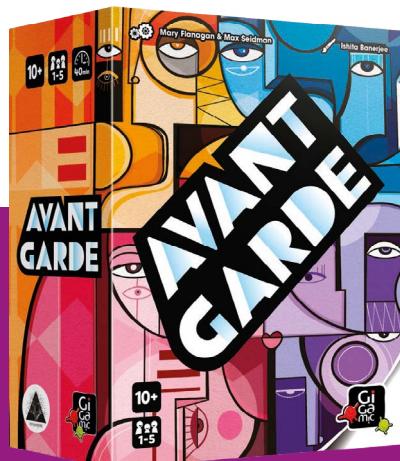
Mary Flanagan et Max Seidman  
Ishita Banerjee

**-70%**  
Sur facture  
à l'unité

47€

**5,10€**

Présentez la meilleure exposition d'Avant-Garde : faites appel à des Mécènes et à leur pouvoirs spécifiques pour optimiser votre deck de cartes et de gagner le plus de Prix pour remporter la victoire !



**Contenu :** 166 cartes, dans leurs boîtes déroulantes,  
2 jetons Joyau caché, 5 jetons Monnaie, 1 marqueur  
Premier Joueur, la règle du jeu.

Référence : JAVA  
Boîte : H14,5 x L10,8 x P6cm  
Colis : par 6



3 421277 300414

10+

2  
5

40 min



## DRAGONS DES MERS

-65%  
à l'unité

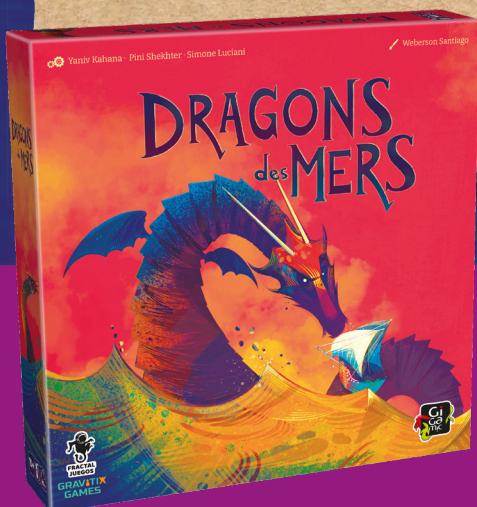
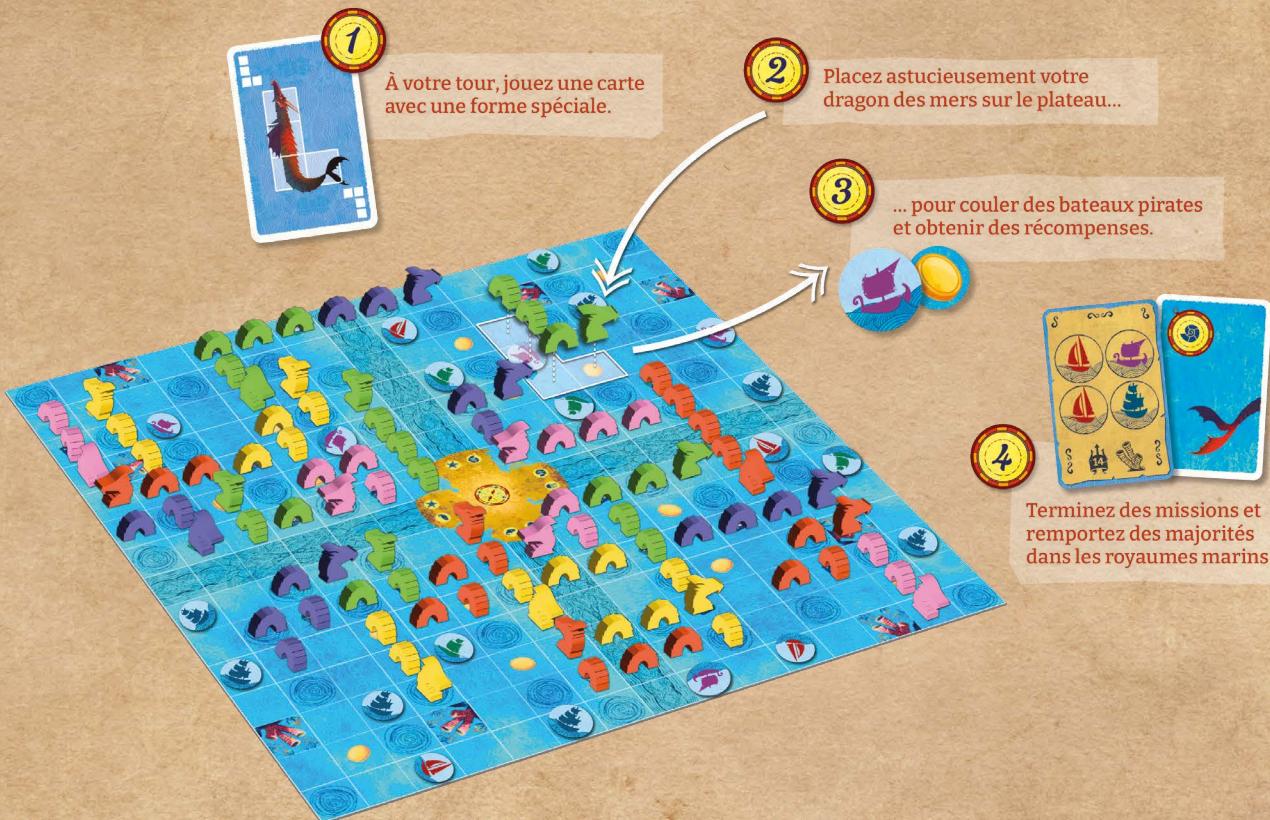
Cœur de cible : Famillle +  
 Mécanisme principal : contrôle de zone, majorité, scoring multiples



Yaniv Kahana, Pini Shekhter et Simone Luciani  
 Weberson Santiago

29,75€  
**10,41€**

**Jouez astucieusement vos cartes de formes de dragons avant de les placer sur le plateau. Coulez les bateaux, récoltez les récompenses et occupez au mieux le plateau face à vos adversaires et devenez protecteur légendaire des royaumes marins.**



**Contenu :** Plateau de jeu en 5 éléments, 244 pions en bois, 119 jetons, 137 cartes, 1 carnet de score, la règle du jeu.

Référence : JDRA  
 Boîte : HXX x LXX x X cm  
 Colis : par 6



3421272 398119

10+

3-4

20min

# AURUM

## Et si vous aviez le pouvoir de tout changer en or ?

Cœur de cible : Ados, Adultes

Mécanisme principal : Jeu de plis, gestion de main, stratégie

**-70%**  
à l'unité

12,75€

3,83€

Shreesh Bhat  
Stevo Torres, Peter Wocken

*Aurum* est un jeu de plis compétitif ou en équipe des plus subtils. Vous y incarnez un alchimiste qui transforme des métaux communs en or, et marquez des points en accumulant cet or et en pariant sur le nombre de plis que vous allez remporter.

1 Remportez des plis en jouant la carte de plus forte valeur...

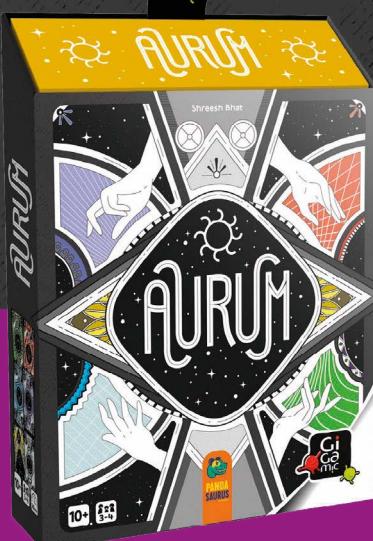


2 ... Ou de précieuses cartes Or si vous jouez la plus faible.



Mais attention à la règle d'or :  
vous ne pouvez pas jouer une carte dont la couleur a déjà été jouée !

3 Remportez 2 manches pour gagner la partie.



Contenu : 69 cartes, 3 pépites d'or, 1 pion 1<sup>er</sup> Joueur, la règle du jeu.

Référence : JPAU  
Boîte : H16x L11,5 x 3,5 cm  
Colis : par 6



3 421272 398812



14+

# SECRET ESCAPE BOX

**-60%**  
SUR facture  
à l'unité

17,00€  
**6,80€**



Le thème de cette secret escape box Coeur ne peut être rendu plus clair qu'avec les 6 cœurs sur ce cube. Un cadeau entre amoureux ou bons amis ? Ou peut-être pour se réconcilier ? Notez qu'un cœur tordu est parfois le début du bonheur et cette énergie vous mènera au secret qui accompagne cette boîte.

Objectif : Ouvrez la boîte du compagnon et cachez-y vos secrets de cœur en toute sécurité.

Difficulté : ★★★

Référence : CSCOE  
Boîte : H15 x L10 x 12,5 cm  
Colis : par 6



Nous voyons dans cette ESCAPE Box Lucky un cadeau idéal pour un ami ou un parent qui n'a pas eu de chance, ou pour ceux qui entament un nouveau chapitre de leur vie. Au lieu d'envoyer une carte de vœux, cette Lucky Escape Box pourrait tout aussi bien faire l'affaire, avec un trèfle à quatre feuilles comme signe international de chance. La «chance» est un cadeau formidable à partager et le «sentiment de chance» conduira à l'énergie qui accompagne cette boîte.

Objectif : Ouvrez la Lucky Box et placez-y vos portes-bonheur.

Difficulté : ★★★

Référence : CSLUC  
Boîte : H15 x L10 x 12,5 cm  
Colis : par 6





**SORRY  
WE ARE  
FRENCH**



www.  
varuna.com

# VARUNA

Découvrez et étudiez les dinosaures de la deuxième planète de Demeter !  
Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés  
Mécanisme principal : flip and write



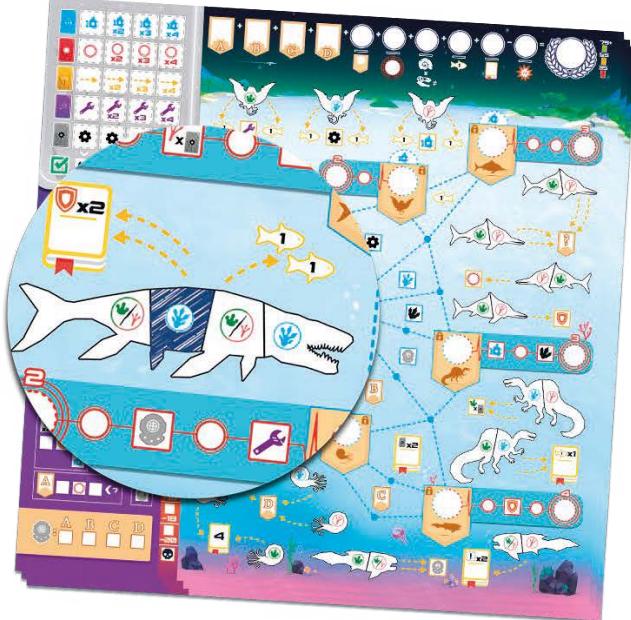
Matthieu Verdier  
David Sitbon

**-70%**  
Sur facture  
à l'unité

22,95€

**6,89€**

Cette seconde lune de Demeter est nommée Varuna, dieu des océans et Gardien de l'Orient. Varuna a la particularité d'être recouverte à 89% d'océans et peuplée de dinosaures dont la grande majorité sont aquatiques. Etudier ichthyosaures et mosasaures sera-t-il un problème pour vous ? C'est à bord d'un sous-marin d'exploration que vous allez découvrir la sœur presque jumelle de Demeter 1 !



**Contenu :** 1 bloc de 100 feuilles, 75 cartes, 1 plateau d'Objectifs, 7 tuiles Espèce, 12 tuiles Objectif, 8 jetons Découverte, 2 Objectifs bonus pour Demeter, la règle du jeu.

Référence : SWVAR  
Boîte : H19.9 x L19.9x 4.9cm  
Colis : par 6





**SORRY  
WE ARE  
FRENCH**



# GREENVILLE 1989

## Bienvenue à Greenville

Cœur de cible : joueurs occasionnels et passionnés.  
Mécanisme principal : déduction, association d'images, coopération



Florian Fay  
David Sitbon

**-70%**  
Sur facture  
à l'unité

28,05€

**8,42€**

Incarnez un adolescent d'une petite ville américaine à la fin des années 1980. Comme souvent, vous et vos amis passez du temps ensemble et organisez des sorties, mais ce soir un phénomène étrange se produit et vous êtes tous projetés dans un Greenville alternatif vidé de ses habitants et à l'ambiance bien plus inquiétante que celle du Greenville que vous connaissez...

Vous pouvez communiquer par la pensée avec vos amis et allez tenter de vous retrouver à un point de rendez-vous pour affronter l'horreur ensemble.



**Contenu :** 1 plateau, 84 cartes, 6 plateaux joueurs, jetons Personnage et Objet, la règle du jeu.

Référence : SWGRE  
Boîte : H26 x L26 x 6 cm  
Colis : par 6

