



NOTRE SÉLECTION DE JEUX



2020

ÉDITION COUPS DE CŒUR





NOM D'UN RENARD !

Déduction

Mémoire

Coopératif



2-4



5+



20'

Un renard futé a volé l'œuf d'or du poulailler et s'empresse de retourner dans sa tanière. Les poules renifleuses - les joueurs - s'unissent pour collecter des indices et tentent de démasquer le coupable. Identifiez le renard voleur avant qu'il ne disparaisse.



LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERT

Matthieu Baudet, gérant de **SORTILÈGES**, La Roche sur Yon (85)

"Petite merveille pour les petits. Jeu d'enquête où on travaille tous ensemble. Les parents vont pouvoir jouer avec les enfants et s'amuser aussi !"





2-4



6+



20'

ICECOOL 1 et 2

Pichenette

Pingouins

Adresse



Les pingouins de ICECOOL sont de vrais p'tits malins : grâce à leur forme originale, ils peuvent non seulement avancer en ligne droite mais, si votre pichenette est réussie, ils pourront aussi tourner ou même sauter par-dessus les murs !
D'un côté, il y a les pingouins qui doivent dérober 3 poissons de leur couleur et de l'autre, un pingouin qui est, quant à lui, chargé d'attraper les voleurs de poissons ! C'est plus que cool, c'est ICECOOL !

Combinez les 2 boîtes pour jouer jusqu'à 8 en individuel, en équipe ou en mode course !



SPLASH !



2-6



6+



15'

Adresse

Sang-froid

Programmation

Participez à la construction d'une tour commune composée de pièces de formes et de couleurs différentes.

Donnez un élément de votre réserve à votre voisin afin qu'il le dépose sur la tour.

S'il provoque son effondrement... «SPLASH !» vous gagnez une goutte d'eau ! Trois gouttes d'eau ou l'épuisement de votre réserve et la partie est gagnée !



Olivier Allard, gérant
de **LA LUDIKAVERN**,
Pau (64)

LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERT

"Cette sensation de donner la pièce qui va embêter tout le monde et qui permet de faire des coups vilains aux autres..."

Les gens commencent tous gentils et deviennent vite méchant pour essayer de faire que les autres fassent tomber la tour. C'est excellent !"



SNOWMAN DICE



Course

Simultané

Pichenette

Une fois par an, un événement très intéressant et rarement observé se déroule près du Pôle Nord, la course des Bonhommes de neige. Soyez le premier à construire un bonhomme de neige en utilisant vos dés puis poussez-le aussi vite que possible vers le pôle Nord en évitant les boules de neige des autres concurrents !
Allez-vous gagner cette année ?



SUSHI DICE

Dés

Rapidité

Observation

Les commandes affluent au bar à sushis. Arrangez-vous pour réaliser une commande le plus rapidement possible, tout en gardant un œil sur votre adversaire et l'obliger à recommencer sa recette si un dé "beurk" apparaît devant lui.

Un jeu d'ambiance qui se joue à la vitesse de l'éclair!



LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERT

Mael, vendeur chez
CROC JEUX,
Brest (29)

"Un petit jeu très facile à prendre en main et très dynamique, qui captive aussi bien les joueurs que l'audience, tout le monde restant à l'affût des fameux "Beeuuuuurk" !"



RUMBLE IN THE HOUSE / DUNGEON



3-6



8+



20'

Déduction

Bluff

Élimination

Dans ces jeux, impossible de savoir qui est qui. Il faudra être attentif pour deviner les personnages des autres joueurs et bluffer pour protéger les siens. Des jeux rapides et amusants aux règles ultra-simples qui ont déjà conquis plus de 150.000 familles ! Combinez les deux boîtes pour jouer jusqu'à 12 joueurs.

LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERT

Christophe, gérant de **TOFOPOLIS**, Poissy (78)

"J'adore ce jeu car c'est comme un poker. Il faut rester de marbre dès qu'on bouge une pièce... Jeu où toute la famille peut jouer (grand père, petits enfants)."



LOSER



3-6



8+



15'

Gestion de main

Bluff

Vote

Dans ce jeu de cartes de bluff et de tactique, il n'y pas de vainqueur, juste un "loser" (perdant, en anglais). Il ne faut pas être celui-là...

Essayez de tenir le rythme avec les valeurs des cartes Potion et utilisez les cartes Sortilège à votre avantage pour survivre ! Et souvenez-vous : si vous perdez deux fois, aucune potion ne pourra vous sauver !

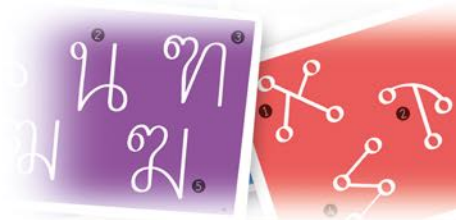
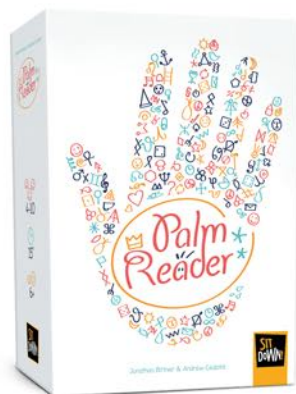


PALM READER



Reconnaissance tactile Coopératif Ambiance

Palm Reader est un jeu coopératif dans lequel un symbole connu d'un seul joueur doit être deviné par tous les autres. En utilisant uniquement son index, le premier joueur dessine ce symbole dans la paume de son voisin de gauche, qui fait ensuite de même dans la paume de son propre voisin de gauche, et ainsi de suite sans que jamais personne ne puisse voir ce qui est dessiné. À chacun ensuite de deviner quel est le symbole qu'il a senti qu'on lui traçait dans la main. Tous les joueurs tentent d'atteindre ensemble le score le plus élevé possible.



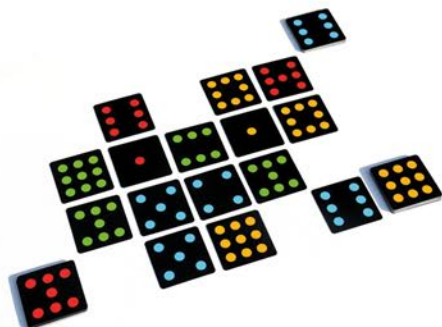
PUNTO



Placement de cartes Alignement Individuel ou équipe



A son tour, le joueur doit poser une de ses cartes adjacente à une carte déjà présente sur la table, ou en recouvrir une de valeur inférieure. Le premier à aligner 4 de ses cartes (ou 5, à 2 joueurs), remporte la manche. Deux manches gagnées et la victoire est à vous.



"Dans un premier temps, Punto attire par son format original et son petit prix. Et quand on le découvre, on se rend compte qu'il a beaucoup de qualités : c'est un jeu familial et stratégique à la fois. Il est addictif et la règle s'explique très rapidement. Les parties s'enchaînent et ne sont jamais les mêmes : elles sont appréciées des joueurs/joueuses mais aussi des néophytes. On apprécie son côté minimaliste qui en fait un grand jeu. Selon l'adage bien connu, le tester c'est l'approuver !"

LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERTE

Karine Chevalier,
gérante de JEUX M'AMUSE,
Cherbourg (50)



CITY BLOX



2-4



5+



20'

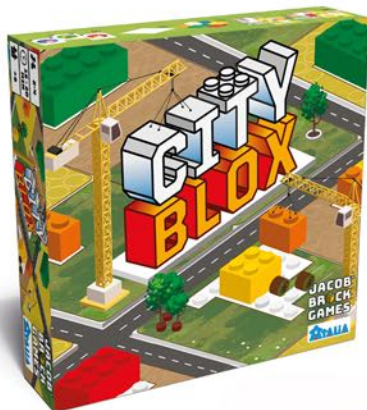
Planification

Construction

Repérage dans l'espace

Dans City Blox, vous êtes en compétition pour construire un pâté de maisons tout entier en utilisant trois cartes Parcelle : une résidence, une école et un supermarché. Le premier joueur à placer ses blocs de construction correctement sur l'ensemble des trois terrains et qui fait correspondre les bonnes cartes Parcelle par-dessus l'emporte !

Mais gare aux cartes Événement, on ne sait jamais ce qui va arriver dans le milieu du bâtiment !



Cesare Mainardi, gérant
d'**ATALIA**
<http://www.atalia-jeux.com>



LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERT

"Une collaboratrice a découvert ce jeu au salon d'Essen 2019. Elle m'a fait jouer le soir même avec un ami ludothécaire. Ça a été le coup de cœur immédiat et nous sommes allés voir l'éditeur le matin suivant avant l'ouverture. Simple, malin, le bruit de la fouille parmi les briques dans la boîte m'a fait replonger dans mon enfance tout comme le fait de devoir choisir la bonne pièce pour compléter sa construction"

TEAM3



3-6



8+

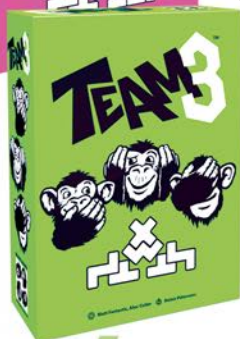


30'

Communication

Ambiance

Coopératif



TEAM3 se joue en équipes de 3 joueurs qui travaillent ensemble pour réaliser des constructions. Cependant, un ne peut pas parler, un autre ne peut pas voir, et le dernier ne peut pas entendre. Le singe qui ne peut pas parler est le seul qui voit la carte montrant la structure que l'équipe doit construire. Il peut communiquer uniquement par gestes. Celui qui n'entend pas doit interpréter ces gestes et les décrire au 3e singe en parlant. Ce dernier doit, les yeux fermés, agencer les pièces pour réaliser la structure imposée par la carte.

Il y a aussi une variante pour jouer en mode compétitif.



2 boîtes, chacune avec des cartes Structure différentes et sa propre extension.

Connaissez-vous Pyramid of Pengqueen ?

LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERT

Cédric Feret, gérant de
DOUBLE 6, Caen (14)



"Le coté asymétrique est très intéressant : la personne qui est de l'autre côté du paravent essaie d'attraper les pingouins des autres, et le stress pour les enfants de trouver où sont les pingouins quand ils jouent le monstre. Le matériel aimanté est très malin, et très sympa à manipuler."



SPACE BOWL



2-8



8+



30'

Repérage visuel

Ambiance

Rapidité

Des aventuriers ont décidé de laisser la Terre derrière eux et de s'envoler à la recherche d'une nouvelle planète viable, où ils pourraient tout recommencer à zéro.

Space Bowl est un jeu simultané compétitif, sans tour de jeu et dans lequel les joueurs doivent rapidement identifier dans la galaxie un schéma aléatoire transmis par un ordinateur de bord et basé sur la position de planètes.



Connaissez-vous Le Roi Des Sots ?

LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERT

Xavier Mateo

créateur de

TELEMENT GEEK

<http://tellementgeek.over-blog.com>



"Il va falloir faire preuve de stratégie mais aussi d'agilité pour ne pas finir le roi des sots !!!"



MAGIC MAZE

Coopératif

Pouvoir unique

Fun

Un jeu coopératif en temps réel, structuré par actions plutôt que par tours de jeu. Il s'agit donc de se coordonner et d'identifier lorsque le groupe a besoin de vous pour piller le centre commercial. Mais attention, vous ne serez autorisés à communiquer avec les autres joueurs que durant de courtes périodes...

Déjà deux extensions, pour un défi encore plus intense !

LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERTE

Delphine, gérante du **CAFÉ DES MEEPLES**, Avignon (84)

"Incarner des aventuriers tellement nazes qu'ils doivent voler un super marché est une idée géniale. Mais avec l'impossibilité de parler et le sablier qui s'écoule trop vite, ce jeu est totalement jubilatoire !"



Connaissez-vous la version Kids ?

LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERT

Maxime Bouquerod
gérant de
POISSON D'AVRIL
Lyon (69)
Vienne (38)

"Une belle adaptation du jeu Magic Maze pour les petits pour comprendre sa mécanique unique par étape. Il prouve aux enfants que pour réussir il faut savoir écouter ses coéquipiers et attendre le bon moment pour nous approcher de la victoire."



MAGIC MAZE ON MARS



1-6



7+



15'

Coopératif

Pouvoir unique

Fun

Magic Maze on Mars est **un jeu complet et indépendant** exploitant d'une nouvelle manière le système de jeu novateur inventé pour Magic Maze. Comme pour ce dernier, il s'agit d'un jeu coopératif en temps réel. Chaque joueur peut, quand il le souhaite, contrôler n'importe quel pion pour lui faire accomplir une action bien spécifique, à laquelle d'autres joueurs n'ont pas accès : se déplacer sur une voie verte, bleue, orange... explorer une nouvelle zone, nourrir la limace de l'espace... Cela implique une coopération rigoureuse entre tous les joueurs afin de déplacer les pions à bon escient et accomplir l'objectif avant que le sablier soit épuisé.

Cependant, les joueurs ne sont autorisés à communiquer entre eux que lors de courtes périodes durant la partie. Le reste du temps, on joue sans donner la moindre indication sonore ou visuelle aux autres joueurs.



WORMLORD



2-4



6+



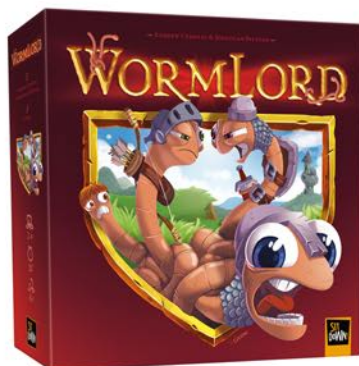
10'

Contrôle de zone

Rapidité

Ambiance

Dans leur projet de conquête du monde, les lombrics ont bien du mal à décider qui sera leur leader. Alors, naturellement, ils en viennent aux mains. Wormlord est un jeu simultané de conquête frénétique où chaque seconde compte. Des lacets représentent vos troupes. Nouez un lacet et posez-le sur une case pour la conquérir. Prenez un lacet noué adverse adjacent ; dénouez-le et lancez-le à son propriétaire pour prendre sa place. Vous ne verrez plus jamais les lombrics de la même manière !



Connaissez-vous ces autres jeux pour toute la famille ?



HOUSE FLIPPERS



2-4



7+



10'

Collection

Rapidité

Ambiance

Lancez-vous dans l'achat, la réfection et la revente de biens immobiliers.

Chaque sablier représente une propriété générant périodiquement des revenus, que les joueurs investissent dans de nouveaux biens décrépis afin de les rénover, pour ensuite les revendre et générer un bénéfice qu'ils réinvestissent... Le but de chacun est, après avoir tant travaillé, d'accéder à une retraite de rêve sous les cocotiers. House Flippers : toute une vie de dur labeur condensée en quelques minutes.



Connaissez-vous Penny Papers ?

**LE COUP DE CŒUR
DE L'EXPERT**

Olivier Debono, gérant de
JE JOUE JEUX PARTAGE
La Penne-sur-Huveaune (13)



"Un crayon dans une main, un lot de dés dans l'autre et nous voilà partis pour vivre une aventure palpitante ! J'adore cette série de jeux, car elle est simple, tactique, intergénérationnelle et rejouable à l'infini ! Le petit plus du jeu qui nous fait beaucoup rire (et pester) est l'interaction générée par les symboles néfastes. Certainement le meilleur jeu de roll and write, à tester à 2 comme à 100 !"



Nos party games pour adultes



>3



18+



15'

Hilarants

Provocants

Irrévérrencieux



Jugez tous les gens qui vous énervent au quotidien.

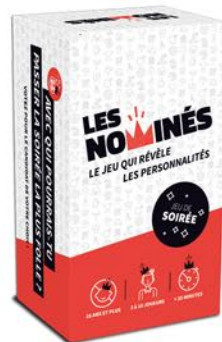
Les Gens Qui, le jeu qui fait débat.



Osez-vous l'extension Trash ?



Je n'ai jamais te donne l'opportunité de connaître les plus gros secrets de tes amis et de dévoiler leur « Mur de la Honte »!



Les Nominés est le jeu d'apéro qui te fait découvrir ce que tes potes pensent de toi !



Le célèbre jeu Action ou Vérité enrichi avec des cartes "Corps" et "Posture" qui se combinent pour créer des gages toujours nouveaux, déjantés et osés !



kantoutacou est le jeu d'apéro qui va vous faire raconter des histoires cul-tes ! Lisez les cartes telles quelles ou osez les modifier pour encore plus de WTF !



COMBAT DE COQS et Extension BREIZH ÉDITION



2-∞



16+



10'-20'

Questions

Culture

100% Français

Combat de Coqs, est un jeu de questions complètement dédié à la culture française. On y parle gastronomie, musique, cinéma, ou encore art et sport. Les thématiques sont aussi variées que les époques. Son design original plaira au plus grand nombre, et il est bien sur 100% fabriqué en France. L'extension Breizh Édition, est aussi jouable seule.



LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERT

Laurent Clauss, gérant
de **JOUÉ CLUB**,
AVRANCHE (50)

"Un quizz de culture générale 100% français. On aime les questions et ses thèmes, son petit format à emmener partout et sa règle du jeu simple."



GRAVITY SUPERSTAR



2-6



7+



25'

Gestion de main

Programmation

Gravité



Aux confins de l'espace connu, une étrange petite planète à la gravité déroutante attire les aventuriers en quête de précieuse poussière d'étoile. Comme dans un jeu vidéo de plateformes, on se laisse tomber jusqu'au support suivant en s'arrangeant pour récolter le maximum de points au passage.

LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERT

Erich, gérant de
PINOCCHIO ET COMPANIE,
Alençon (61)

"J'ai aimé le matériel, qui attire à première vue, et surtout la mécanique qui est très intéressante et intelligente. Le système de déplacement et de gestion de main fait tout sa spécificité et donne au jeu une petite note d'originalité qui fait que ça va être une grande réussite."



BAD BONES



1-6



8+



30'

Choix simultanés

Tower défense

Prend ça !

Bad Bones est un jeu dans lequel vous devez faire face à une invasion de squelettes. Elle ne peut pas être vaincue, vous devez donc survivre à vos adversaires. Vous avez à votre disposition une gamme d'armes qui permettent de vaincre, de ralentir, ou de dévier les squelettes vers les autres joueurs. Le jeu se termine lorsque la tour ou le village d'un joueur est détruit. Celui qui aura le mieux protégé son village et sa tour remporte la partie.

LE COUP DE CŒUR DE L'EXPERT

Nathalie Poulain, bibliothécaire à la
Médiathèque de Malraux, Sète (34)

"On peut jouer de 1 à 6, donc on peut être nombreux. Si on est 6, on a quand même chacun son plateau. En plus, on joue tous ensemble, donc on n'attend pas des heures que les autres fassent leur tour. Du coup, c'est très dynamique. Ce jeu m'a fait beaucoup rire. Il est jouable entre adultes, et on peut intégrer des enfants dès 8 ou 9 ans, ce qui permet de jouer en famille aussi. Et ça, c'est super !"



CATALYST

Collection

Combos de cartes



2-4



10+



20-40'

Pouvoirs



À l'ère de la future Renaissance post-apocalyptique, des individus prodigieux appelés « Catalyst » sont les seuls capables d'exploiter un nouveau genre d'énergie. Ensemble, ils l'utilisent pour créer une sorte de réseau interconnecté.

Saurez-vous tirer le meilleur parti de leurs capacités surhumaines pour mener votre cité vers la gloire et la fortune ?



ROMÉO ET JULIETTE



2



12+



30'

Communication

Déduction

Coopératif

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



DREAMSCAPE

Collection

Construction

Objectifs



1-4



12+



20'/I



Dreamscape est un jeu unique de "construction de rêve". Vous incarnez un rêveur qui collectionne des éclats de rêves dans des lieux mystérieux, tels que le repaire du Golem mécanique.

Créez des paysages de rêve avec ces éclats, promenez-vous le long des sentiers, escaladez les montagnes et traversez les cascades. Mais évitez M. Cauchemar, qui rôde pour infester vos rêves.



Et ses extensions :

BLANC COMME NEIGE

FEUX FOLLETS

CRÉATURES DE RÊVE

LA CORNEILLE ROUGE



LES PIONNIERS



2-4



12+



30'-60'

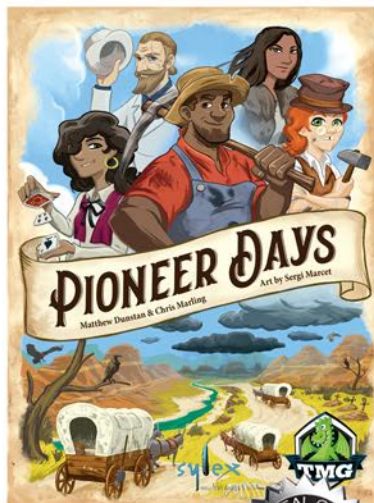
Gestion de dés

Pouvoirs

Collections

Conduisez vos chariots vers le Grand Ouest ! A chaque tour, on lance un set de dés commun et chaque joueur en choisit un, qui lui permet d'acquérir du bétail ou des équipements, de recruter des colons aux capacités bienvenues ou de gagner de l'argent. Gare cependant au dé non choisi : il génère des désastres (tornade, attaque de bandits...) affectant tous les joueurs !

Qui saura le mieux anticiper ces catastrophes et mener son convoi vers la victoire ?



Images tirées de la VO. Le jeu sera entièrement traduit en français.

RAJAS OF THE GANGES



2-4

12+

45'-75'

Pose d'ouvriers

Gestion de dés

Pose de tuiles

Les joueurs vont incarner des rajahs ou des ranis et s'efforcer de se montrer à la hauteur de leur rang. Pour cela, ils devront transformer leurs terres en provinces opulentes et prestigieuses. En prenant garde de veiller à leur karma, ils devront se développer de façon équilibrée, en conciliant au mieux prestige et prospérité.



MYSTIC VALE



2-4

12+

15'/J

Card crafting

Deck building

Combos

Dans Mystic Vale, deux à quatre joueurs endossent le rôle de clans druidiques cherchant à lever la malédiction. Chaque tour, vous jouez des cartes dans votre champ pour gagner de puissantes évolutions et de précieuses cartes Val.

Mystic Vale invente un système innovant de "Card Crafting" qui vous laisse non seulement construire votre deck, mais aussi vos cartes. En glissant des calques dans les protections de cartes (fournies), vous les personnalisez et améliorez leurs capacités pour déployer au mieux votre stratégie.



Image tirée de la VO. Le jeu sera entièrement traduit en français.

CARTHAGO



2-4

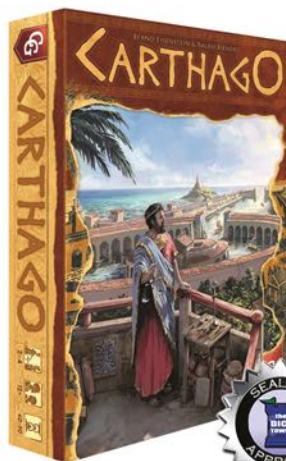


12+



60'-90'

Choix d'actions Commerce Gestion de main



Jeu de gestion accessible, Carthago, avec ses cartes multi-usage (celles qui ne sont pas jouées pour leur action serviront de monnaie), est une délicieuse succession de dilemmes. On n'a jamais assez de ressources pour faire toutes les actions qu'on voudrait, le tout est de réussir à anticiper et à prendre les bonnes décisions. Qui sera le plus riche et le plus influent des marchands de Carthage ?



2-4



12+

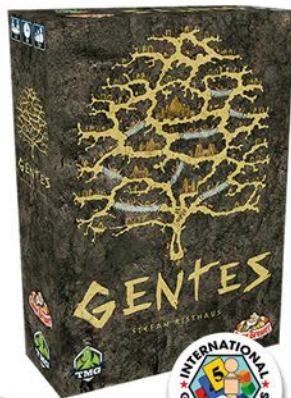


90'

GENTES

Choix d'actions Développement Gestion du temps

Sur un fond de jeu de civilisation à base de pose d'ouvriers vient se greffer une mécanique subtile de gestion des ressources : d'une part, chaque action a un double coût en argent et en temps et, d'autre part, un système de rivière fait varier les coûts des éléments. Plus qu'un simple thème, le côté civilisation entre en jeu avec une belle montée en puissance au fil des ères. Les cartes Innovation nombreuses assurent des combos variés et une rejouabilité impressionnante.



UNDERWATER CITIES



1-4



12+



80'-150'

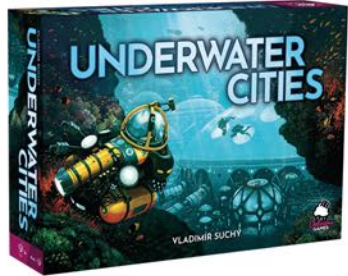
Placement de cartes

Construction de réseau

Gestion de main

Le principe de base du jeu est le placement de cartes. Les joueurs jouent les cartes dans des emplacements, idéalement de la même couleur, pour bénéficier d'actions et de Bonus leurs permettant de récolter des matières premières, construire des dômes urbains, des tunnels et des bâtiments de production dans leur zone sous-marine personnelle.

Underwater Cities a obtenu le prix **Diamant d'Or 2019**.



1-5



12+



60'-90'

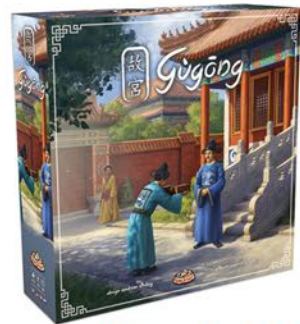
GÜNGÖNG

Pose d'ouvriers

Collection

Gestion de main

Les joueurs jouent le rôle de familles nobles qui doivent offrir des cadeaux en utilisant un mécanisme de placement de cartes innovant, soudoyant ainsi les officiels de la Cité Interdite pour qu'ils effectuent certaines tâches pour eux. Celui qui se montrera le plus "influent" recevra l'honneur d'une audition auprès de l'Empereur dans le Palais de la Pureté Céleste.



2-4



12+



60'-120'

FORUM TRAJANUM

Gestion

Construction

Collecte

Dans Forum Trajanum, de Stefan Feld, chaque joueur dirige une Colonie fondée par Trajan. Les joueurs essaient de développer de manière optimale leur Colonie tout en soutenant les projets de construction de l'Empereur.

Le joueur qui l'aura fait le mieux sera, après l'expiration de son mandat, admis dans le cercle restreint des personnalités illustres et puissantes entourant l'Empereur.

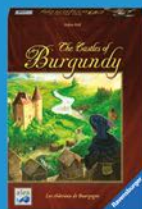


OÙ TROUVER NOS JEUX ?

Nous vous invitons à consulter notre page internet, www.atalia-jeux.com, en bas de la page d'accueil, pour trouver la liste de nos revendeurs avec leurs coordonnées.

Si votre boutique de jeux préférée ne devait pas avoir le ou les produits que vous venez de découvrir dans ce livret, n'hésitez pas à lui en parler.

Vous y trouverez aussi tous nos autres jeux, dont une large sélection de la gamme Ravensburger.



WWW.ATALIA-JEUX.COM

Ce livret vous est offert par :