



IMMAD

J E U X



CATALOGUE 2025

✦ SOMMAIRE ✦

NOUVEAUTÉS

AMBIANCE

JEUX EN BOIS

FAMILIAL

CASSE-TÊTES

INITIÉ

PUZZLE

MAD, votre équipe de passionnés à taille humaine !

Conseiller, c'est aussi notre métier !

Avec plus de 1000 références par an, difficile de faire ses choix : comptez sur notre connaissance et notre accompagnement afin de trouver LA pépite. Peu importe la taille de votre boutique, votre distributeur donne tout pour vous satisfaire. Newsletters, présentations éditoriales, tournées de présentation personnalisée, support à l'événementiel... Un catalogue spécialisé qui permet de vous différencier, c'est aussi ça, passer par MAD.

MAD joue le jeu avec vous !

1889



Un jeu de Matt Leacock illustré par Ronan Pincemin



1-4



10+



30-45 min

Ref : MCH9086



3 760133 690864

MOON



STRATÉGIE / CIVILISATIONS / CONSTRUCTION / GESTION / DÉS

DEVENEZ L'ARCHITECTE DE L'EXPOSITION UNIVERSELLE DE 1889

et concevez l'attraction emblématique, comme Gustave Eiffel ou Ferdinand Dutert. Revivez la création de cet événement historique et construisez des lieux spectaculaires pour célébrer le centenaire de la Révolution française. C'est dans ce cadre historique que la Tour Eiffel voit le jour, devenant l'icône que nous connaissons aujourd'hui. Ce jeu, signé Matt Leacock (auteur de Pandémie), est une réédition de Roll Through the Ages, nommé au Spiel des Jahres 2010, et revient après une longue absence.

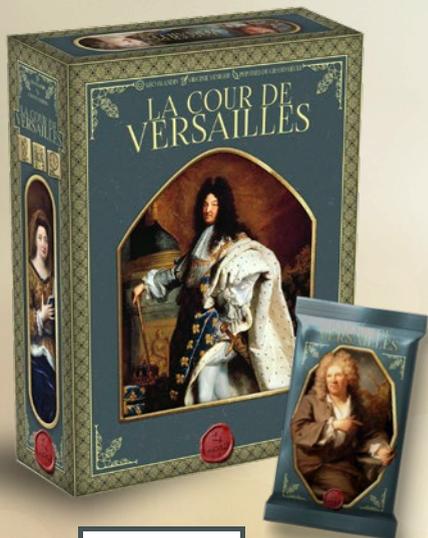
- 1. Lancer les dés :** Collectez des ressources et payez les ouvriers.
 - 2. Payer les ouvriers :** Résolez les effets des catastrophes.
 - 3. Recruter ou construire :** Recrutez des ouvriers ou construisez des monuments.
 - 4. Acheter un développement :** Achetez un développement (un seul).
 - 5. Se défausser :** Défaussez-vous des ressources excédentaires et passez les dés.
- Le tour se termine après ces actions.



NOUVEAUTÉ



LA COUR DE VERSAILLES



Un jeu de Léo Blandin



2-5



12+



20 min

Ref : MCHE9075



3 760133 690758

MOON



DRAFT / COLLECTION / TABLEAU BUILDING

LA COUR DE VERSAILLES EST UN JEU DE DRAFT

où vous incarnez un jeune noble cherchant à intégrer la Cour du Roi. Nouez des relations stratégiques pour gagner les faveurs de Louis XIV !

À chaque tour, choisissez une carte Personnage et passez les autres à votre voisin. En neuf tours, celui qui aura le plus d'influence l'emportera.

Une application dédiée facilite le comptage des points. Serez-vous assez habile pour briller à Versailles ?

Durant neuf tours, chaque joueur choisit une carte Personnage et la place dans son Cercle d'Influence.

1. Le draft : Choisissez une carte, puis passez les autres à votre voisin.

2. Effet immédiat : Activez l'effet de la carte si nécessaire.

3. Grandes Figures : À la fin des tours 3, 6 et 9, celui avec le plus de Cachets de cire peut échanger une carte contre une Grande Figure.

La partie se termine lorsque les joueurs ont formé un Cercle de 9 cartes Personnage.

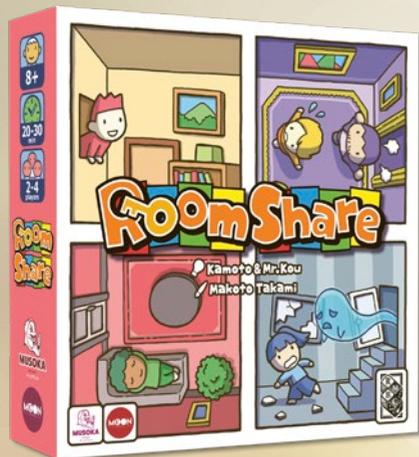


NOUVEAUTÉ



NOËL 2025

RoomShare



Un jeu de Kamoto & Mr. Kou illustré par Makoto Takami



2-4



8+



30 min

Ref: MUS9045



3 760399 690459



MOËN

PLACEMENT / CONQUÊTE DE TERRITOIRE

PRÉPAREZ-VOUS AU CHAOS DE LA COLOCATION AVEC ROOM SHARE !

Saurez-vous survivre à la coloco ? Chaque joueur va incarner un agent immobilier et proposer des appartements en colocation à ses clients. Cependant, chaque appartement ne peut accueillir que 3 personnes maximum. S'il y a plus de 4 personnes dans un même appartement, le propriétaire le découvrira et les locataires seront expulsés !

Jouez une carte et appliquez son effet !

Places vos colocataires dans les chambres

Si la chambre est pleine, les colocataires se font expulser !

Attention aux expulsions en chaînes !



NOUVEAUTÉ



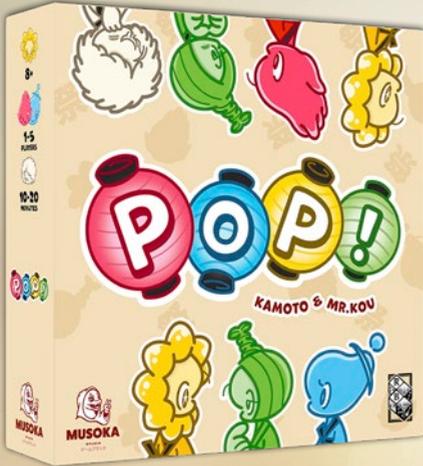
Un jeu de Kamoto & Mr. Kou illustré par Michi



Ref: MUS9034



STRATÉGIE / ANTICIPATION / CHOIX SIMULTANÉ



DANS LE ROYAUME DES COULEURS,

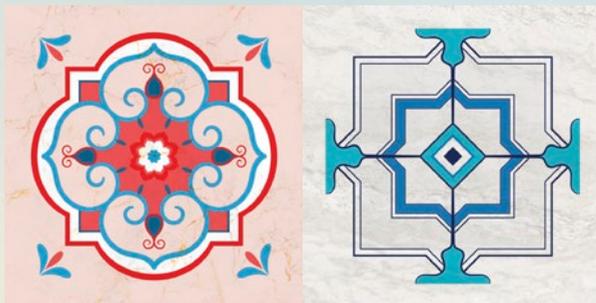
vous êtes un gardien des couleurs, chargé de gérer l'afflux pour une grande fête. Les couleurs s'explodent lorsqu'elles sont adjacentes et peuvent provoquer une réaction en chaîne ! Votre mission : disposer les couleurs de manière stratégique pour éviter le chaos et garantir que la fête se déroule sans accroc. Saurez-vous maîtriser cette explosion de couleurs avant qu'il ne soit trop tard ?

1. Mélangez les cartes Pop et placez-en 5 face visible. Piochez 9 cartes.
2. Chaque joueur choisit une carte Pop et la place face cachée.
3. Tous révèlent leurs cartes, et si des cartes de même couleur sont adjacentes, elles explosent !
4. Le joueur ayant déclenché l'explosion récupère les cartes explosées.
5. Le joueur avec le moins de points gagne.
6. 3 modes : Solo, Compétitif et Coopératif.



NOUVEAUTÉ

C'EST CARRÉ!



Un jeu de Ludovic Lépine, Illustré par Léo Blandin



2-5



8+



20 min

Ref : MCHÉ9068



3 760133 690680

MOON



PLACEMENT DE CARTES

UN JEU TACTIQUE ET ADDICTIF, À LA MÉCANIQUE DE « SKYJO INVERSÉ » !

Chaque joueur dispose de 9 cartes et doit les poser judicieusement pour maximiser ses points. Lors de son tour, il choisit une carte de la défausse ou de la pioche : cartes négatives (-2 ou -1) exigent de jouer d'autres cartes, cartes positives (+1, +2, +3) incitent à piocher. Le but est de compléter un carré de 9 cartes en combinant points positifs, négatifs et suites de couleurs pour accumuler le plus de points possible !

- 1** Choisissez entre prendre la tuile du dessus de la défausse, et révéler deux cartes de la pioche pour n'en garder qu'une.



- 3** Dès qu'un joueur fait un carré de 3 par 3, terminez le tour et comptez les points !



- 2** Posez la carte choisie devant vous en appliquant son effet (- : jouer des cartes, ou + : piocher des cartes).

NOUVEAUTÉ

MAD
JEUX

Golfie



Un jeu de Jimmy Dorion illustré par Mylène Villeneuve.



1-8



7+



30 min

Ref : RIV6892



OPTIMISATION / PLACEMENT / COMBO

JOUEZ À GOLFIE EN FAMILLE ET AVEC VOS AMIS !

À tour de rôle, révéléz une carte «action», déplacez-vous et tentez des combos tout en évitant de perdre votre balle dans l'eau. Parcourez 18 trous en récupérant des cartes de faible valeur pour obtenir le score le plus bas et remporter la partie. Qui maîtrisera le mieux son jeu pour décrocher la victoire ?

- 1. Disposition des cartes :** Disposez une grille 3x3 de cartes terrain et révéléz une carte coup pour découvrir les cartes et le type de coup (Par, Birdie, etc.).
- 2. Déplacement :** Déplacez les cartes révélées pour faciliter le choix lors du tirage des cartes trou.
- 3. Carte trou :** Comptabilisez la carte la plus haute lorsqu'une carte trou est tirée.
- 4. Fin de partie :** Après 9 ou 18 trous, le joueur avec le score le plus bas gagne.



NOUVEAUTÉ

UNE HISTOIRE EXTRAORDINAIRE



C'est l'histoire extraordinaire d'une poule costumée...



Un jeu de Damien Marquis illustré par Tipim

 2-8
 7+
 15 min

Ref: MOON9067

 3 760133 690673




COOPÉRATIF / HISTOIRE / MÉMOIRE

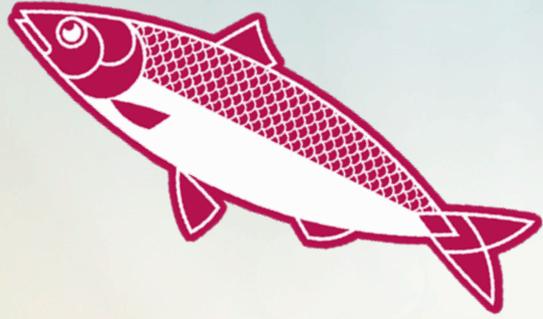
LE JEU OÙ L'ON PASSE DU COQ À L'ÂNE !

Inspiré du jeu *Dans ma valise...*, cette version cartes est un jeu d'ambiance pour toute la famille. Chaque joueur doit construire une histoire en empilant des cartes-mots, tout en se souvenant des cartes précédentes. À chaque erreur, l'histoire prend fin. Les autres joueurs peuvent aider en mimant les cartes à trouver. Un jeu loufoque et amusant où l'imagination et la mémoire sont mises à l'épreuve !

1. Raconte l'histoire depuis le début en te souvenant bien de chaque carte qui a été posée avant ton tour. (Les autres joueurs peuvent t'aider en mimant les mots à trouver !)
2. Ajoute une carte de ta main à la pile pour continuer l'histoire.
3. Retourne le paquet de cartes et passe le à ton voisin. Il doit à son tour raconter toute l'histoire. Attention, à la première erreur lorsque l'on raconte l'histoire, la partie est terminée !



NOUVEAUTÉ



Un jeu de Maxime Laciencio



Ref: FARE2002



DÉFAUSSE / COMBO DE CARTES

PLONGEZ DANS L'AMBIANCE ENSOLEILLÉE DE LA CITÉ PHOCÉENNE !

Jeu de fourberies pour toute la famille, où il vous faudra bien choisir vos sardines et leurs effets pour être le premier à compléter ses trois boîtes vides. Le but du jeu est d'être le premier à compléter trois boîtes de sardines. Chaque boîte doit contenir trois sardines placées tête-bêche (la première et la troisième en sens inverse de la deuxième) et être fermée avec une carte Couvercle.



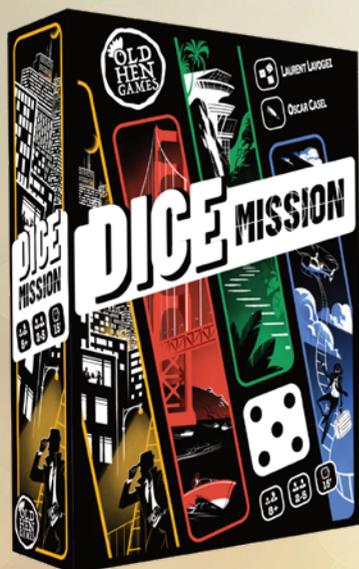
Chaque joueur commence avec trois boîtes vides et cinq cartes en main.
 Les cartes sardines sont mélangées et forment une pioche. À son tour, un joueur choisit entre :

1. Jouer une carte sur l'une de ses boîtes et appliquer son effet.
2. Défausser une ou plusieurs cartes pour en piocher le même nombre.
3. Fin de partie : La partie s'arrête lorsqu'un joueur complète ses trois boîtes de sardines.



NOUVEAUTÉ

DICE MISSION



Un jeu de Laurent Lavogez illustré par Oscar Casel



2-5



8+



15 min

Ref : OHG9076



3 760133 690765



INTÉRACTION / COURSE / COMBINAISON

**DICE MISSION EST UN JEU DE STRATÉGIE
OÙ VOUS DEVEZ AGENT SECRET !**

Utilisez vos 5 dés et vos gadgets pour accomplir rapidement les missions qui vous sont confiées. La concurrence au sein de la DICE MISSION Agency est rude : serez-vous le premier à remplir vos objectifs ? Le jeu mêle combinaisons de dés, interaction et stratégie pour des parties dynamiques et toujours intéressantes. Prêt à prouver votre valeur et devenir le meilleur agent secret ?

1. Piochez trois missions secrètes.
2. Lancez et combinez vos dés avec astuces.
3. Accomplissez vos missions avant vos adversaires et remportez la partie !



NOUVEAUTÉ

Les Secrets de Zorro



Un jeu de Constantin Dedeyan et Vincent Vimont,
illustré par Jeffrey Jeanson et Victor Fayen



1-4



10+



45-60 min

Ref: DCG0647



3 770023 506476



COOPÉRATIF / PROGRAMMATION / NARRATIF

**LES SECRETS DE ZORRO® EST UN JEU
COOPÉRATIF FAMILIAL OÙ VOUS INCARNEZ
L'HÉRITIER DU JUSTICIER MASQUÉ !**

Unissez vos forces pour vaincre les soldats du Gouverneur Prizerio en planifiant stratégiquement vos attaques avec des cartes uniques. Achetez de l'équipement au marché et tentez de récupérer les légendaires armes de Zorro pour renforcer votre puissance. Explorez, combattez et sauvez la Californie dans cette aventure pleine de secrets et d'embuscades ! Êtes-vous prêt à porter le masque ?

- 1. Récoltez des informations :** Jouez un noble durant la journée pour obtenir des infos clés auprès des soldats corrompus.
- 2. Combattez les soldats :** À la nuit tombée, utilisez ces informations pour tendre une embuscade et affrontez les soldats en utilisant ruse et attaques pour stopper les convois.
- 3. Destituez le gouverneur :** Lorsque les soldats sont vaincus, affrontez et battez le gouverneur pour libérer le peuple.



NOUVEAUTÉ

RIVALS®



Un jeu de Baptiste Roux, Sami Jaafar, Léonard Ebel, Maxime Schio, illustré par Baptiste Roux.



2-6



14+



40-120 min

Ref : UNK4000



3 760412 140004



DECKBUILDING / BATTLE ROYALE / GESTION DE RESSOURCES

RIVALS EST UN JEU DE PLATEAU ET DE DECKBUILDING INSPIRÉ DU BATTLE ROYALE.

Incarnez l'élite de votre clan et combattez pour éviter l'exil vers le néant ! De 2 à 6 joueurs, explorez une arène évolutive, récoltez des ressources et bâtissez un deck puissant. Chaque manche se divise en deux tours où vous utilisez vos actions pour vous déplacer, jouer des cartes et interagir avec les sponsors. Surveillez vos adversaires et améliorez votre plateau Ashak pour renforcer vos compétences et dominer l'arène !



1 Au début de la manche, les joueurs piochent les 4 premières cartes de leur deck.

2 Le terrain se compose de 43 tuiles, mais elles ne se positionnent jamais au même endroit d'une partie à l'autre !

3 Il existe 8 personnages jouables. Chacun possède 2 cartes spécifiques au personnage ainsi qu'un ultime qui lui est propre !

5 À la fin de la manche (2 tours), les joueurs révéleront des cartes zones, qui réduiront le terrain de jeu. Ils devront également révéler une carte événement !

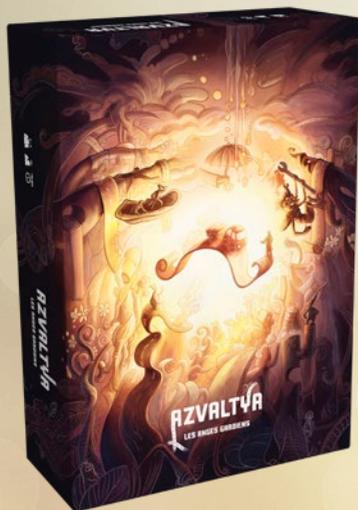
4 Les joueurs ont 2 points d'action par tour pour se déplacer, récolter ou jouer des cartes.

NOUVEAUTÉ



AZVALTYA

LES ANGES GARDIENS



Un jeu de Nicolas Poittevin, Atelier Auderset,
illustré par Atelier Auderset



2-6



12+



45 min

Ref : AUD8755



9 782940 487554

PLACEMENT DE TUILES / COOPÉRATION / STRATÉGIE

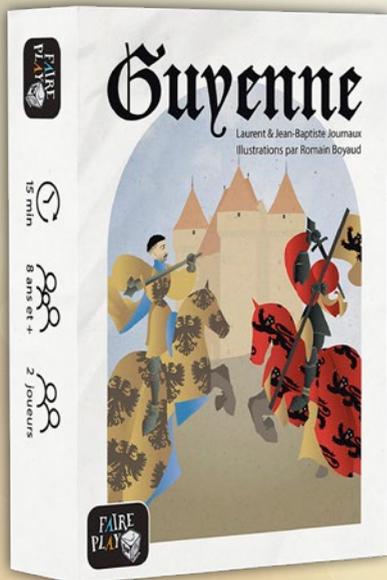
AZVALTYA EST UN JEU DE STRATÉGIE ORIGINAL

où vous incarnez les anges gardiens de Marcel, un petit bonhomme évoluant dans un monde onirique. Votre mission : le guider en évitant monstres et volcans. Mais attention, Marcel a son libre arbitre et vous ne pouvez pas l'obliger à faire le bon choix. Vous pouvez influencer son parcours et ses humeurs. Parfois, provoquer des incidents sera la meilleure solution pour le protéger ! Un défi amusant, stressant et immersif, inspiré de l'univers décalé d'Alain Auderset. Prêts à voir la vie autrement ?

- 1. Déplacements de Marcel :** Marcel choisit ses chemins selon ses états d'âme.
- 2. Placez les routes :** Aidez-le à se diriger vers la sortie en plaçant les bonnes routes.
- 3. Anticipez ses émotions :** Triste, joyeux ou en colère, ses choix dépendent de son humeur.
- 4. Événements :** Placez des événements pour influencer ses décisions.
- 5. Auto-stoppeur :** Aidez-le discrètement pour influencer ses décisions.
- 6. Utilisez des outils :** Employez des outils et pouvoirs pour le sauver.



Guyenne



Un jeu de Laurent & Jean Baptiste Journaux



2-4



8+



15 min

Ref : FARE2003



3 770015 620036



STRATÉGIE / BLUFF / GESTION DE MAIN

CONQUÉREZ LES CHÂTEAUX DE GUYENNE !

Guyenne est un jeu de bluff et de conquête de châteaux, inspiré d'une période clé de l'Histoire de France. Conçu pour 2 joueurs, il met en valeur le patrimoine médiéval à travers des mécaniques stratégiques et immersives.

1. La partie commence avec six châteaux neutres et chaque joueur dispose d'un héros et cinq cartes.
2. Pose de cartes : chaque joueur attaque ou défend les châteaux en plaçant ses cartes.
3. Résolution des combats : on compare les forces pour déterminer le contrôle des châteaux.
4. Le jeu se termine lorsqu'un joueur contrôle les six châteaux ou celui qui en possède le plus l'emporte.



DRONES

vs Goélands



Un jeu de Delphine Robert et Léo Blandin,
illustré par Romain Lubière



Ref: CHE9054



MOON



VERSUS / COMBINAISON / STRATÉGIE

DEPUIS DES ANNÉES, UNE GUERRE SECRÈTE FAIT RAGE ENTRE DRONES ET GOÉLANDS POUR LA CONQUÊTE DES LITTORAUX.

Choisissez votre camp et rejoignez la lutte pour conquérir les Avant-Postes et ainsi contrôler le ciel ! Réalisez des combos et prenez l'avantage ! La partie se joue en deux manches gagnantes. L'objectif est de contrôler simultanément les sept Avant-Postes ou la majorité en fin de manche. Les joueurs posent tour à tour des cartes de forces variables devant les différents Avant-Postes, et bénéficient de leur pouvoir s'ils en prennent le contrôle à leur adversaire.

2 Dès qu'un joueur contrôle simultanément 7 Avant-Postes, sa victoire est immédiate !



1 Posez une carte devant un Avant-Poste. Si vous y accumulez plus de points que votre adversaire retournez le jeton Avant-Poste sur votre couleur, et appliquez son pouvoir.



AWARDS



Nomination
Tric Trac
deux joueurs

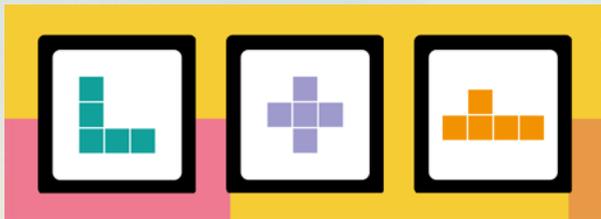
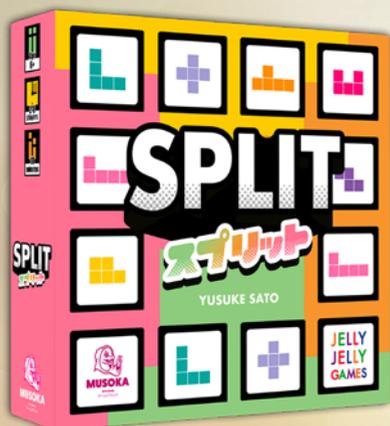


Coupe des
duellistes

NOUVEAUTÉ

SPLIT

スプリット



Un jeu de Yusuke Sato, Illustré par Minoru Saito



Ref : MUS9005
3 760399 890053



VERSUS / STRATÉGIE / COMBINAISON

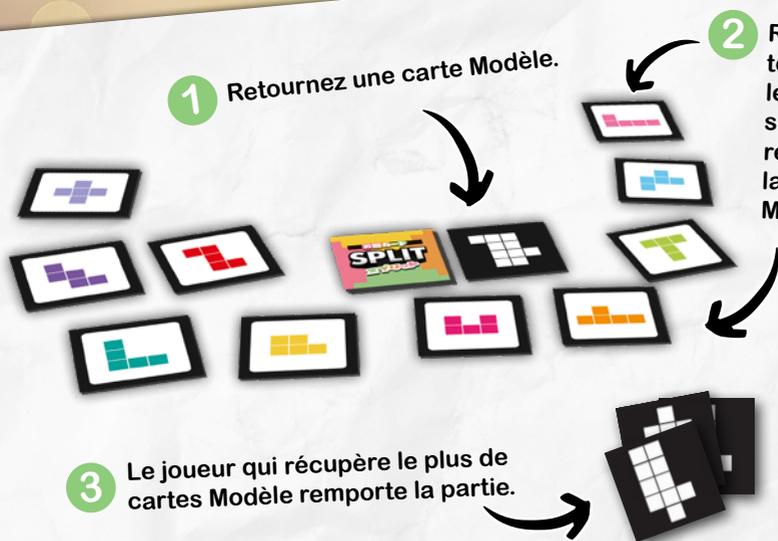
LE JEU DE DÉCONSTRUCTION DE PUZZLE ULTIME !

Un jeu de puzzle inspiré de l'univers de Tetris et créé par Yusuke Sato (Time Bomb). Trouvez le plus vite possible les deux pièces pour reproduire la forme de la carte Modèle !

1 Retournez une carte Modèle.

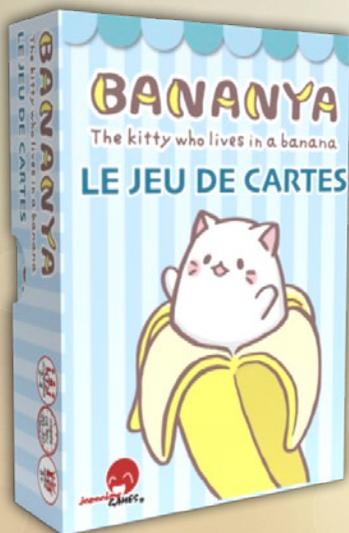
2 Retrouvez, parmi toutes les cartes Pièce, les deux cartes qui s'assemblent pour reproduire exactement la forme de la carte Modèle.

3 Le joueur qui récupère le plus de cartes Modèle remporte la partie.



AMBIANCE

BANANYA



Un jeu de Chelsea Schwartz



Ref: JPG241-FR



COLLECTION / CARTES

COLLECTIONNEZ LES DIX BANANYAS DIFFÉRENTS

dans ce jeu de cartes mettant en scène de petits chats tout mignons vivant dans une banane. Deux à quatre joueurs s'affrontent pour collecter l'ensemble complet des Bananyas. Les joueurs piochent une carte, en jouent une pour appliquer ses effets et obligent leurs adversaires à mettre des cartes dans la litière. Le premier joueur à obtenir les 10 différents Bananyas remporte la partie, mais seulement s'il crie « Nya ! » en premier !

2 Jouez une carte et appliquez son effet.

3 Soyez le premier joueur à obtenir les 10 Bananyas et dites NYA pour remporter la partie !



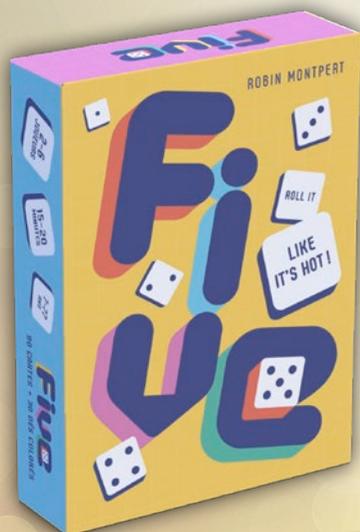
1 Piochez une carte de la pioche ou de la litière.

AMBIANCE

Five



COUP DE CŒUR



Un jeu de Robin Montpert, Illustré par Studio Poli&Co



Ref : GMFX7202



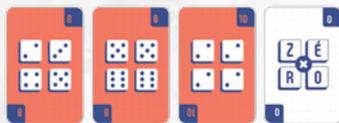
GAMEFLIX Originals

DÉ / RAPIDITÉ / COMBO

RÉALISEZ LE COMBO DE DÉS LE PLUS VITE POSSIBLE. C'EST TOUT !

Dans Five, faites des combos de dés le plus vite possible, mais attention il n'y a pas de combos pour tout le monde ! Les manches s'enchaînent et le nombre de dés par combo évolue. La partie se joue en 10 manches, à la fin le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

1 Disposez face visible autant de cartes combos que de joueurs.



2 Lancez vos dés frénétiquement pour obtenir le résultat d'une carte combo afin de la récupérer en tapant dessus.



3 Au bout de 10 manches, comptez les points de victoire de toutes les cartes que vous avez récupérées, le plus gros score gagne !

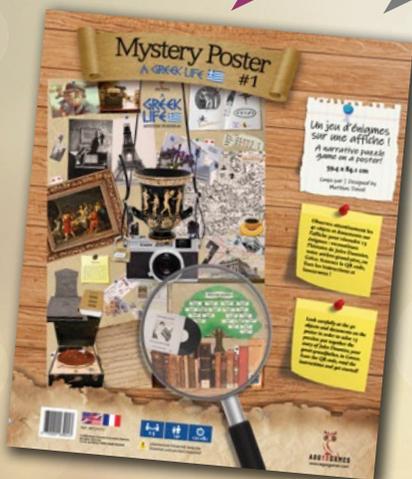


AMBIANCE

A GREEK LIFE

COUP DE
CŒUR

SOLO



Un jeu de Mathias Daval



1-3



14+

Ref : LEG2



3 770020 939013



ENQUÊTE / DÉDUCTION / COOPÉRATIF

MYSTERY POSTER EST UN JEU D'ENQUÊTE SUR UNE AFFICHE.

Observez attentivement la quarantaine d'objets et documents et connectez-les ensemble pour résoudre 13 énigmes afin de reconstituer l'histoire de Jules Daumier, votre arrière-grand-père, en Grèce.

2

Examinez le poster. Fouillez, décryptez et explorez le bureau de votre arrière-grand-père à la découverte de la vie si riche de votre aïeul.

1

Scannez le QR code pour lancer le jeu.

AMBIANCE

Huis CLOS

 **SOLO**



Un jeu de Florent Wilmart et Pierre Christen,
Illustré par Jules Dubost et Florent Wilmart



1-6



14+



45 min

Ref : RIV2303



7 421094 523030



ENQUÊTE / ÉNIGME / DÉDUCTION

**AU CŒUR DE L'ANGLETERRE BOURGEOISE
DES ANNÉES 20, LES PASSIONS
ASSASSINES SE DÉCHAÎNENT...**

Le Yard vous envoie. Le Manoir Winsbury est un jeu d'investigation littéraire coopératif construit comme une série policière : 10 épisodes, 23 personnages, 10 victimes. À vous d'investiguer !

1 Prenez le paquet de l'enquête en cours.



2 Plongez au cœur de l'histoire en lisant les déclarations des suspects.



3 Démêlez le vrai du faux pour identifier le coupable.



AMBIANCE



3-5
16+
60 min

DÉCOUVREZ TOUTE LA COLLECTION



ESCAPE
GAMES -
COFFRET
DE 4 JEUX

Ref : RIV0711



8 714649 007116



ESCAPE
GAMES 2 -
COFFRET
DE 4 JEUX

Ref : RIV6511



3 760096 465110

ESCAPE
GAMES -
LE VOYAGE
DANS LE TEMPS

Ref : RIV6523



3 760096 465233



COFFRET 2
JOUEURS 1 -
COFFRET
DE 2 JEUX

Ref : RIV6507



3 760096 465073



COFFRET 2
JOUEURS 2 -
COFFRET DE 2
JEUX HORREUR

Ref : RIV6526



3 760096 465264



PUZZLE
ESCAPE -
LE SECRET DU
SCIENTIFIQUE

Ref : RIV6527



3 760096 465271



ESCAPE
JUNIOR -
ESCAPE YOUR
HOUSE

Ref : RIV6528



3 760096 465288

AMBIANCE

MONSTER PALACE



Un jeu de Christine Xu, Illustré par Stéphane Stadler



2-4



7+



30 min

Ref : RIV6140



3 760096 461402



ENQUÊTE / STRATÉGIE / MÉMOIRE

**UN JEU ORIGINAL AVEC DES ÉLÉMENTS INÉDITS
QUI ÉTONNERONT GRANDS ET PETITS.**

Enquêtez, devinez et faites preuve de stratégie... Comme tous les ans, MONSTER PALACE accueille le colloque international des monstres affreux et créatures fantastiques pour l'élection du « Monstre de l'année », mais un scélérat a volé le trophée ! À vous de le retrouver !

- 1** Ouvrez deux cartes Porte, puis ouvrez-en une supplémentaire aléatoirement.



- 3** Dès qu'un joueur trouve le coupable grâce aux quatre indices il remporte la partie.



AWARDS



- 2** Vous remplissez les conditions des cartes Mission ? Vérifiez les cartes divinatoires grâce aux outils !

FAMILIAL

Suite Dreams



Un jeu de Emmanuel Thiault et Giny Masson,
Illustré par Giny Masson



2-4



10+



20 min

Ref : RIV6141



COOPÉRATIF / CARTES

**SUITE DREAMS EST UN JEU
DE CARTES COLLABORATIF**

dans lequel vous devrez faire preuve de courage et d'audace pour vaincre le Maître des Cauchemars avant la fin de la nuit... Les rêves reflètent notre âme... Le Maître des Cauchemars a encore frappé ! Il a décidé de perturber les rêves en les mélangeant. Avec l'aide du Marchand de Sable, vous allez devoir remettre les rêves en ordre avant la fin de la nuit.



3 Le but étant de réussir à organiser toutes les cartes du centre de la table par ordre croissant sans communiquer !

1 Regardez secrètement une des cartes, posées face cachée, au centre de la table.

2 Placez où bon vous semble la carte dans la rivière, selon sa valeur.



Un jeu de Yusei Takatsu et Kosuke Akiyama,
Illustré par Minoru Saito



2



6+



15 min

Ref : MUS9001



3 760399 890015



VERSUS / STRATÉGIE / COMBINAISON

UNE FORTE INSPIRATION DES BORNES D'ARCADE DES ANNÉES 80.

Un jeu d'affrontement où chaque joueur contrôle son robot dans un duel épique ! Pour gagner : attaquez l'adversaire jusqu'à ce qu'il n'ait plus de point de vie ou atteignez l'arrivée avant lui. Dans ce combat robotique, tout repose sur la stratégie et la lecture du jeu de l'adversaire.

1 Choisissez une carte et révélez-la simultanément.

2 Appliquez son effet.



3 Dès qu'un joueur retourne le dernier jeton Santé de l'adversaire ou dès qu'il atteint la case d'arrivée, il remporte la partie.

FAMILIAL

HANIWA

NOBLE and also SPACEMAN

 SOLO



Un jeu d' Akira Yasunaga, Illustré par OBOtto



Ref : MUS9004



PLACEMENT DE TUILES / OBSERVATION / COMBINAISON

DÉCOUVREZ LES HANIWA, CES SCULPTURES FUNÉRAIRES ANCESTRALES DU JAPON !

Un jeu de placement de tuiles qui ressemble à un puzzle. La clé de la victoire réside dans la gestion des chiffres Haniwa en lignes et en colonnes !

- Obtenez le plus de pouvoir Haniwa sur une colonne et remportez les faveurs du roi
- Un Haniwa de la même couleur que le dé de sa colonne fait augmenter son score !
- Les lignes comptent aussi ! Obtenez un total de 8 pouvoirs Haniwa sur une ligne pour activer le Dogu !

Serez-vous le meilleur maître Haniwa ?

2 Vérifiez les dés qui évoluent lorsque vous jouez devant eux une tuile de leur couleur.

4 Piochez une nouvelle tuile.

3 Activez des bonus si la somme dans votre rangée est égale à 8.

1 Placez une tuile dans votre zone.

5 Dès que vous avez joué vos 12 tuiles, la partie prend fin et le meilleur score gagne.

FAMILIAL

CITTÀ NOSTRA



Un jeu de Robin Montpert, illustré par Marianne Bergeonneau



2-4



7+

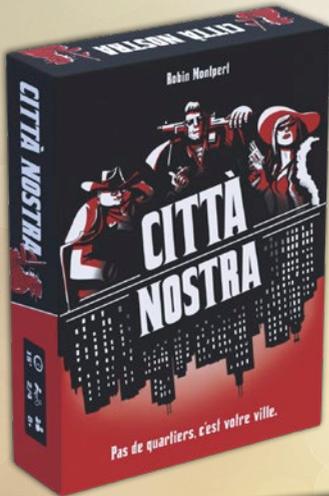


20 min

Ref : GMFX7201



GAMEFLIX Originals



VERSUS / COMBINAISON / STRATÉGIE

PAS DE QUARTIERS, C'EST VOTRE VILLE.

Caffè della piazzetta, mardi matin. Vous vous installez au fond de la salle et commandez 2 ristretto, pour vous et votre bras droit. Vos mafiosi sont recrutés. Il faut désormais les organiser pour prendre le contrôle de différentes villes. Mais pendant que vous définissez vos stratégies, une mafia rivale conspire non loin de là. La guerre d'influence commence, et à la fin, il n'y aura qu'un vainqueur.

1 Posez simultanément une carte Mafia de votre main devant la ville de votre choix.



3 Vous avez 6 tours pour dominer le maximum de villes et être déclaré vainqueur !



2 Appliquez le pouvoir de votre carte Mafia.

FAMILIAL



Les Contes des 1001 Tuiles

Un jeu de Matthieu Podevin et Olivier Melison,
illustré par Amber Scharf et Joëlle Drans

COUP DE CŒUR



2-5



10+



10 min/joueur

Ref : 404ED0694



9 791032 406946

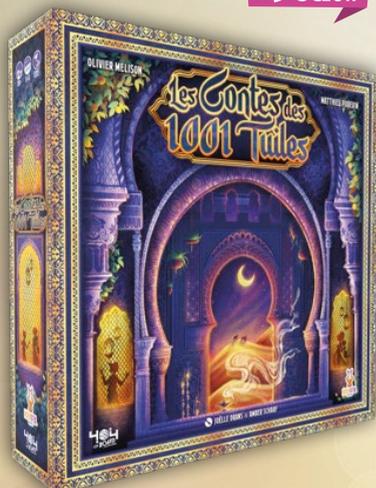
404

EDITIONS

NARRATIF / COLLECTION / AVENTURE

IL ÉTAIT UNE FOIS, DANS
UN PAYS LOINTAIN...

Une reine légendaire qui avait raconté 1001 histoires de mystère et d'aventure en autant de nuits... Entrez dans la peau d'un citoyen et tentez de devenir le plus grand aventurier et conteur d'histoire ! Partez en exploration autour de Bagdad pour récolter de nombreux souvenirs qui vous aideront à raconter les plus formidables histoires lors de votre retour ! Les Contes des 1001 Tuiles est un jeu d'aventure et de narration doté d'une mécanique de collection et d'un élément narratif unique.



1

Explorez le désert en vous déplaçant sur les tuiles, découvrez des lieux mystérieux, des personnages hauts en couleurs ou bien des trésors fabuleux.

2

Collectez les tuiles pendant votre exploration pour préparer votre histoire.

3

Racontez votre conte grâce aux tuiles collectées afin de gagner des points de victoires.



FAMILIAL

UNICORNS

2-5 10+ 30 min

STRATÉGIE / ANTICIPATION

Auteur : Julien Mecchi / Illustrations : Romain Garouste

Bienvenue dans le monde merveilleux des licornes !

Faites plaisir à vos congénères, pour devenir la meilleure d'entre elles ! Vous incarnez des licornes musiciennes aux multiples talents, dont le seul but est... de rendre les autres heureuses ! Mais attention : un cadeau, ça ne se fait pas n'importe comment... ni n'importe quand ! Distribuez des cadeaux judicieusement, respectez les goûts préférés de vos adversaires (et amis !), avancez sur la piste du bonheur et devenez la licorne la plus sympa d'entre toutes !

Ref : 404ED0521



9 791032 405215

404
EDITIONS



GYOJIN FIGHTER SUSHIDO

2 14+ 30 min

VERSUS / COMBINAISON / ANTICIPATION

Auteur : Jems / Illustrations : Adrian Bloch

Gyojin Fighter Sushido est un jeu à 2 joueurs inspiré des meilleurs jeux vidéo où les deux joueurs devront s'affronter. Pour gagner, sortez votre rival de l'Arène ou mettez-le K.O. en combinant vos cartes Action pour réaliser des Kata ou des Combos. Gardez un œil sur vos Points de vie et votre jauge de Super ! Le vainqueur est le joueur qui remporte le nombre de rounds défini en début de partie.

Ref : 404ED0520



9 791032 405208

404
ON BOARD



OSIRIUM

2-4 10+ 30 min

PLACEMENT / ANTICIPATION / COMPÉTITIF

Auteur : Alain T.Puységur / Illustrations : Miguel Coimbra

Gérez vos amulettes, avancez sur la voie des immortels et affrontez-vous sous le regard des dieux ! Dans ce jeu de stratégie et de combos, vous honorez la divinité égyptienne à laquelle vous avez prêté allégeance : Anubis, Bastet, Isis et Seth vous apporteront leurs pouvoirs. Pour espérer rejoindre vos dieux dans l'Au-delà et réussir l'épreuve de l'Osirium, vous devrez récolter des amulettes, affronter vos adversaires pour accomplir un maximum de rituels sur le plateau, et tenter d'atteindre l'exaltation divine !

Ref : 404ED0407



9 791032 404072

404
ON BOARD



FAMILIAL

Dans les CORDES



Un jeu de Léo Blandin, illustré par Mickaël Ravin



Ref : MCH9056



3 760133 690567



VERSUS / STRATÉGIE / GESTION

**MÉCANIQUE INTUITIVE ET ACCROCHEUSE,
APPROUVÉ PAR DAVID PAPOT, TRIPLE
CHAMPION DE FRANCE ET DOUBLE
CHAMPION DU MONDE DE BOXE ANGLAISE**

Un jeu qui retranscrit les sensations et les tensions d'un vrai combat de boxe. Deux légendes, deux titans de la boxe anglaise, Lewise et Karpentier vont s'affronter pour le titre de Champion du Monde ! Le but du jeu est d'envoyer votre adversaire au tapis. Pour arriver à cet objectif, vous devez gérer l'énergie et vos cartes en main afin de donner des coups et contrer ceux de votre adversaire.

1 Au début de votre tour, piochez une carte, puis crachez (défaussez) ou jouez une à plusieurs cartes.



3 Gérez l'énergie de votre personnage comme dans un véritable combat de boxe et envoyez votre adversaire au tapis à coups de cartes !

2 Attaquez, esquivez, contre-attaquez ou encaissez.



AWARDS



Nomination Tric Trac d'or



Nomination GBL

INITIÉ

sahwari

Les maîtres du désert

 SOLO

 COUP DE CŒUR

 1-4

 10+

 45 min

Ref : JOO7700



GESTION DE RESSOURCES / PLACEMENT / ANTICIPATION



Un jeu d'Arnaud Chabloz, illustré par Miguel Coimbra

DANS SAHWARI, INCARNEZ UN CHEF PUISSANT ET DÉVELOPEZ VOTRE CLAN.

Gagnez en influence grâce à vos périples dans le désert : amassez des artefacts, pilliez des convois, enrôlez les meilleures recrues et devenez le prochain grand Maître de la guilde marchande. Sahwari est un jeu compétitif et stratégique, de déplacement tactique (blocage/collecte/attaque), de gestion de ressources, chaînage de cartes et combinaison d'effets, avec une forte interaction.

1 Déplacez stratégiquement l'un de vos chameaux et collectez une ressource.

2 Activez un effet de jeu et/ou attaquez un convoi adverse.

3 Déplacez l'un des chameaux de guilde pour bloquer les autres joueurs.

4 À la fin de la partie, le joueur avec le plus de points de victoire la remporte !



INITIÉ

CRIME BET



Un jeu de Eric Jumel et Thycia Libert,
illustré par Oliver Derouetteau



3-5



14+



45 min

Ref : 404ED0522



PARIS / DÉDUCTION / COMPÉTITIF

JACK L'ÉVENTREUR A ENCORE FRAPPÉ. MAIS LA POLICE GARDE ENCORE LES DÉTAILS DE SON DERNIER CRIME SECRETS...

Qui saura le mieux deviner les sombres circonstances du dernier crime du tueur en série pour rafter la mise ? Dans ce jeu compétitif de déduction et de pari, les joueurs incarnent des clients du pub « The White Boar » qui ont organisé des paris un peu spéciaux. Ils vont pouvoir, tout au long de la journée, obtenir des informations cruciales sur les circonstances du meurtre, en soudoyant leur indic, d'autres joueurs ou encore la police.

2 Si plusieurs joueurs sont présents sur le même lieu, échangez des informations.

4 Au 12^e tour, vérifiez les paris et faites le décompte final, le plus grand score l'emporte.



3 Placer des paris en misant des bières.

1 Déplacez votre pion (bouteille de bière) vers un nouveau lieu et réalisez l'action du lieu.



INITIÉ

AOC

■ AGE OF CHAMPAGNE ■



Ref : OHG9059



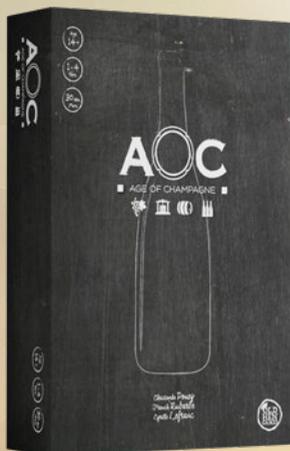
3 760133 690598



STRATÉGIE / POSE D'OUVRIERS / COLLECTION

ASSEMBLEZ LES MEILLEURS VINS DE CHAMPAGNE ET DEVEZ LE CHEF DE CAVE DE LA DÉCENNIE.

Age of Champagne est un jeu de stratégie très thématique sur la fabrication du Champagne, mêlant les mécaniques de pose d'ouvriers, gestion de ressources et collection de cartes. Au fil de la partie, vous devrez réaliser des investissements judicieux, optimiser la transformation de vos précieux raisins pour répondre aux demandes des différents marchés.



2 Placement des Collaborateurs : chacun votre tour, choisissez une action sur le plateau principal.

3 Résolution des actions : résolvez les actions du plateau principal en suivant l'ordre des zones.

5 Fin de saison : vérifiez l'ordre du tour des joueurs et démarrez une nouvelle manche.

6 Fin de partie : à l'issue de 10 manches, le joueur qui a le plus de Prestige remporte la partie.



1 Nouvel Événement : révéléz une carte événement qui s'applique à tous les joueurs.

4 Vendange : récoltez le raisin produit par vos vignobles.

INITIÉ

Marchands de **Karanor**



Un jeu de Rémi Delaunoy, illustré par Tanguy Vayssières



2-6



12+



60/80 min

Ref : FHG4300



3 770031 443003

FUNKY HAT
GAMES

GESTION DE RESSOURCES / EXPLORATION / NARRATION

PARTEZ À L'AVENTURE SUR LES ROUTES DE KARANOR !

Devenez un marchand de renom dans ce jeu immersif qui mélangera aventure, gestion de ressources et négociations animées ! Développez votre réseau commercial, voyagez, réalisez des quêtes, négociez avec les autres joueurs. Améliorez actions et revenus avec des plateaux modulables. Utilisez parfois le marché noir pour profiter de la richesse des autres joueurs. Chaque partie offrira la promesse d'une aventure unique !

- 1** Voyagez dans Karanor pour développer votre réseau.
- 2** Marchandez avec les autres joueurs : tout est négociable !



- 3** Réalisez des quêtes et déclenchez des événements.
- 4** Arrivez à 10 points de victoire en premier pour devenir le marchand le plus prestigieux !

INITIÉ

MAGE NOIR



2
14+
15/30min

Mage Noir propose un nouveau point de vue sur le genre du jeu de cartes :

- Ici, c'est Mage contre Mage : les sorts sont au cœur de l'action !
- Construisez votre propre deck et créez des synergies uniques.
- Un système de pool de mana commun qui maximise l'interaction et les choix.



AWARDS



DÉCOUVREZ
TOUTE LA
COLLECTION

BOITE DE BASE

Ref : DCG0600



3 770025 306001

EXTENSION
SOLO/COOP

Ref : DCG0608



3 770025 306087

EXTENSION
ARCANE

Ref : DCG0606



3 770025 306063

EXTENSION
GLACE

Ref : DCG0624



3 770025 306247

EXTENSION
MINÉRAL

Ref : DCG0604



3 770025 306049

EXTENSION
ÉLECTRIQUE

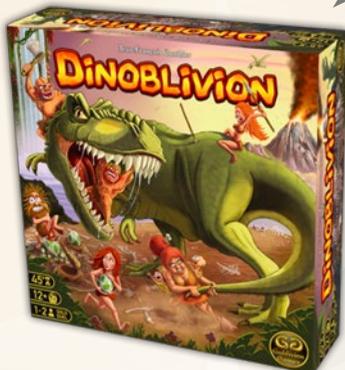
Ref : DCG0620



3 770025 306209

INITIÉ

 SOLO



DINOBLIVION

  
1-2 12+ 45 min

DECK BUILDING / STRATÉGIE / CARTES

Auteur : Jean-François Gautier

Dinoblivion est un jeu de cartes stratégique combinant le deck-building, le « tableau-building » et la gestion de ressources. Situé dans un univers où les humains coexistent avec les dinosaures, vous contrôlez les membres d'un clan primitif et devrez développer votre clan, chasser, gérer vos ressources, construire de puissants Totems et combattre de terribles Dinosaures !

Ref : RIV6235



AGARTHA

  
2-4 10+ 30/45 min

STRATÉGIE / PLACEMENT / ENCHÈRES

Auteur : Nicolas Melet et Jérôme Soleil

Illustrations : Jérôme Léon

Multipliez les explorations et les rencontres pour découvrir le monde perdu d'Agartha ! Rollnhir a passé sa vie à explorer des mondes souterrains. Il vous a laissé un héritage inestimable : les cartes d'Agartha. Vous êtes ses descendants, prêts à reprendre le flambeau et à explorer le monde. Pour retrouver ses cartes secrètes, vous devrez marcher sur les traces de votre ancêtre et parcourir des terres inconnues en quête d'informations.

Ref : 404ED0486



 SOLO



OKKO : LE VOYAGE LÉGENDAIRE

  
1-2 14+ 45 min

COOPÉRATIF / DÉDUCTION

Auteur : Pascal Bernard / Illustrations : HUB

Vous incarnerez un héros du groupe des chasseurs de démons qui parcourra les terres de l'empire Pajan à la recherche d'indices qui vous permettront de démasquer l'Oni infiltré à la cour du Shogun. Enquêtes, batailles et voyages épiques accompagneront nos héros dans leur quête pour rétablir l'ordre sur les terres de Pajan ! Mais attention, dépêchez-vous d'accomplir votre mission avant que les forces des ténèbres ne corrompent définitivement le cœur des hommes...

Ref : REDJ9062



INITIÉ



 SOLO



CHAINSOMNIA

 1-4  14+  40 min

COOPÉRATIF / ESCAPE GAME

Auteur : Seiji Kanai et Shou Shirasaka

Il y a bien longtemps, dans une contrée lointaine, les enfants étaient la cible d'un mal profond : pris au piège d'un sommeil inexplicablement profond, rien ne pouvait les réveiller. Le pays était en proie à la terreur, car les rumeurs disaient que si on ne faisait rien, ils resteraient prisonniers de leur sommeil pour toujours... En cette très sombre nuit, de nouveaux enfants ont été enlevés par le Démon qui capture leur âme. Ils sont pris au piège dans son château des cauchemars...

Ref : JPG143-FR



0 703558 839299



ALICEMANTIC HEROES

 3-5  12+  60 min

CONQUÊTE DE TERRITOIRE / COMBINAISON / STRATÉGIE

Auteur : Kuro / Illustrations : Fuji

Conquérez de nouveaux territoires et consolidez votre royaume dans cette lutte où tous les coups sont permis pour l'avenir du Pays des Merveilles. Plongez-vous dans un univers décalé avec ce jeu de stratégie dynamique où chaque Alice impactera le cours de la partie !

Ref : JPG9022



3 760133 690222



 SOLO



SWORD ART ONLINE LE JEU SWORD OF FELLOWS

 1-4  10+  30 min

COOPERATIF / DÉS / COMBINAISON

Auteur : Seiji Kanai

Bienvenue dans le monde de Sword Art Online ! Dans ce jeu de dés coopératif, vous endossez le rôle des personnages de SAO, combattez ensemble et bravez de terribles épreuves. Vous ne pouvez croire qu'en vos dés et ceux de votre partenaire ! Vos jets de dés vont déterminer le sort d'Aincrad... et le vôtre !

Ref : YNA9726



4 935228 197262 >



INITIÉ

Tanto Cuore

たんとかおれ



2-4
12+
30 min

• Un Deck-building fun et original qui nous vient tout droit du Japon !

• Tanto Cuore est un jeu de deck-building où le joueur prend le rôle de maître de maison et emploie plusieurs servantes qui sont à son service. Celles-ci peuvent cependant prendre de mauvaises habitudes et/ou tomber malade. L'objectif étant de devenir le maître « parfait » en amassant un maximum de points.

• La gamme se compose de 4 boîtes de base qui peuvent se jouer indépendamment ou bien en les combinant entre-elles.



DÉCOUVREZ TOUTE LA COLLECTION

TANTO
CUORE 1
Ref : YNA6681


TANTO
CUORE 2 :
EXPANDING
THE HOUSE
Ref : YNA0516


TANTO
CUORE 3 :
ROMANTIC
VACATION
Ref : YNA3888


TANTO
CUORE 4 :
OKTOBERFEST
Ref : YNA0517


TANTO
CUORE 5 :
WINTER
ROMANCE
Ref : JPG005-FR


INITIÉ

SALINE



Un jeu de Maxime Blandin, illustré par Ronan Pincemin

3-4
 8+
 40 min

Ref : CHE6297
 0 652733 062970

CONQUÊTE DE TERRITOIRE / COMBINAISON / STRATÉGIE

VOUS DEVEZ CRÉER VOTRE SALINE (marais salants) en achetant des oeillets (bassins d'évaporation) au marché et les placer de manière judicieuse pour réaliser des objectifs. Gérer votre production de sel et vendez-la au bon moment pour vous faire un maximum de Liards (monnaie). Prenez garde à la Gabelle (impôt sur le sel) qui fluctue tout au long de la partie !

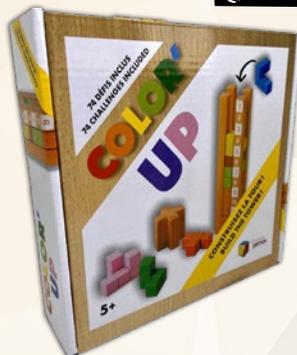
1 Produisez du sel en fonction du résultat des dés Météo.

2 À votre tour, achetez de nouveaux oeillets (bassins d'évaporation), récoltez ou vendez votre sel.

3 Marquez des points en collectionnant des oeillets et en accumulant de l'argent. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.



 SOLO



COLOR'UP

 1  5+  10 min

CASSE-TÊTE

Saurez-vous refaire la tour sans que rien ne dépasse ?

Jeu en bois avec 3 niveaux de difficulté progressifs. Il faut remettre les pentominos dans la tour en bois sans que rien ne dépasse. Vous devrez résoudre les 74 défis ! Plus on avance dans le livret et plus on a de pièces à mettre dans la tour. Idéal pour apprendre à se repérer dans l'espace, un jeu pour tout public !

Ref : RIV6191



3 760096 461914



 SOLO



CHROMA CUBE CHROMA CUBE VOYAGE

 1  8+  10 min

CASSE-TÊTE

Auteur : Josh Sellers

C'est un jeu coloré basé sur la déduction ! Il faudra résoudre les 25 défis de chacune des versions ! C'est un jeu en bois dans lequel vous devez réussir à placer les 12 cubes colorés dans une grille de 3 par 4 grâce aux indices donnés sur la carte. 25 défis inclus. La version de voyage avec son pochon et ses cubes cartonnés est simple à transporter partout. Elle contient 25 défis différents de la version de base et promet des heures de jeu.

Ref : RIV6194



3 760096 461945

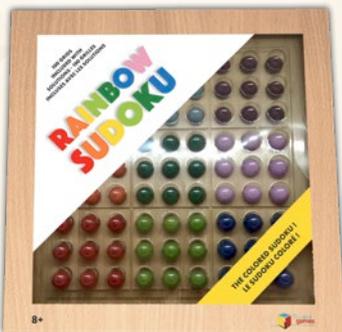
Ref : RIV6197



3 760096 461976



 SOLO



RAINBOW SUDOKU

 1  8+  30 min

CASSE-TÊTE

Le Sudoku en couleur ! Un plateau en bois de qualité et des heures de jeu en perspective. Jeu en bois de qualité avec 104 défis inclus. Comme dans le Sudoku classique, il faudra mettre les billes colorées à la bonne place en respectant la règle qui impose une seule fois la couleur dans la ligne, la colonne et la grille. 104 départs sont fournis avec un niveau de difficulté croissant. Une carte de conversion vous permettra de transformer toutes les grilles classiques en grille colorée !

Ref : RIV6190



3 760096 461907



JEUX EN BOIS



TASSO



STRATÉGIE / HABILITÉ

Auteur : Philippe Proux

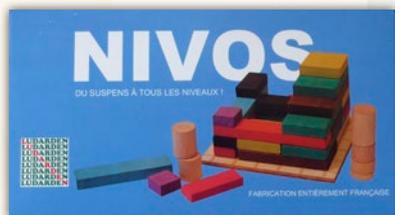
Tasso est un jeu de stratégie et d'habileté.

Au début de la partie, les joueurs se répartissent les 60 tassos de manière égale. Le but du jeu est d'être le premier à avoir placé tous ses tassos sur le plateau... En ayant juste respecté la règle : 2 tassos ne peuvent en soutenir qu'un ! Simple ?

Ref : LUD0015



3 770001 000152



NIVOS



STRATÉGIE / PLACEMENT

Auteur : Philippe Proux

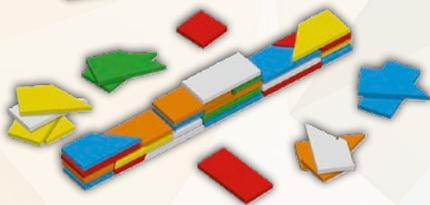
Dans ce jeu, vous devez bloquer vos adversaires, ou les forcer à démarrer un autre niveau. Mais attention, ouvrir les premiers niveaux ne coûte pas cher, et prendre de l'avance ne garantit rien. La mécanique de Nivos est simple mais vous amène à composer avec des choix multiples, bien visualiser vos possibilités et anticiper les coups de votre adversaire.

Ref : LUD0013



3 770001 000138





OVOO



STRATÉGIE / PLACEMENT

Auteur : Philippe Proux

Vous êtes dans le désert de Gobi, en Mongolie.

Prélevez les pierres de l'Ovoo. Utilisez de stratégie pour les placer judicieusement. Érigez le plus haut cairn pour remporter la victoire !

Ref : LUD0008



3 770001 000084



MASKER



STRATÉGIE / BLUFF

Auteur : Philippe Proux

Éviter que toutes les croix de sa couleur soient capturées et retirées. Faut-il jouer 1, 2 ou 3 fois de suite ? Faut-il capturer une croix blanche pour aller où l'on veut ? Doit-on prendre ses croix pour tromper l'adversaire au risque de se pénaliser ?

Ref : LUD0011



3 770001 000114





CARBON-X



- Découvrez l'Univers au travers de la gamme CARBON X.
- Des faces différentes et un mouvement surprenant.



CARBON X - SIRIUS
Ref : RIV6410



CARBON X - PROTEUS
Ref : RIV6413



CARBON X - CERES
Ref : RIV6412



CARBON X - EUROPA
Ref : RIV6418



CARBON X - PHOBOS
Ref : RIV6420



DÉCOUVREZ
TOUTE LA
COLLECTION

CARBON X - DEIMOS
Ref : RIV6421



CARBON X - VEGA
Ref : RIV6411



CARBON X - TITAN
Ref : RIV6419



CARBON X - CALLISTO
Ref : RIV6417

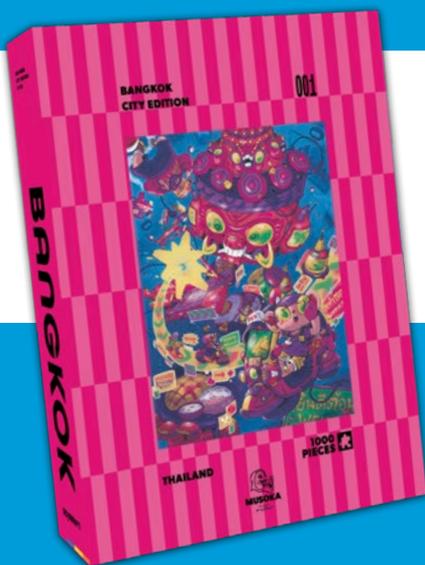


CASE-TÊTES



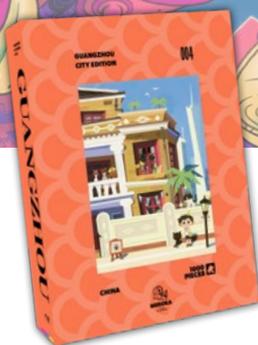
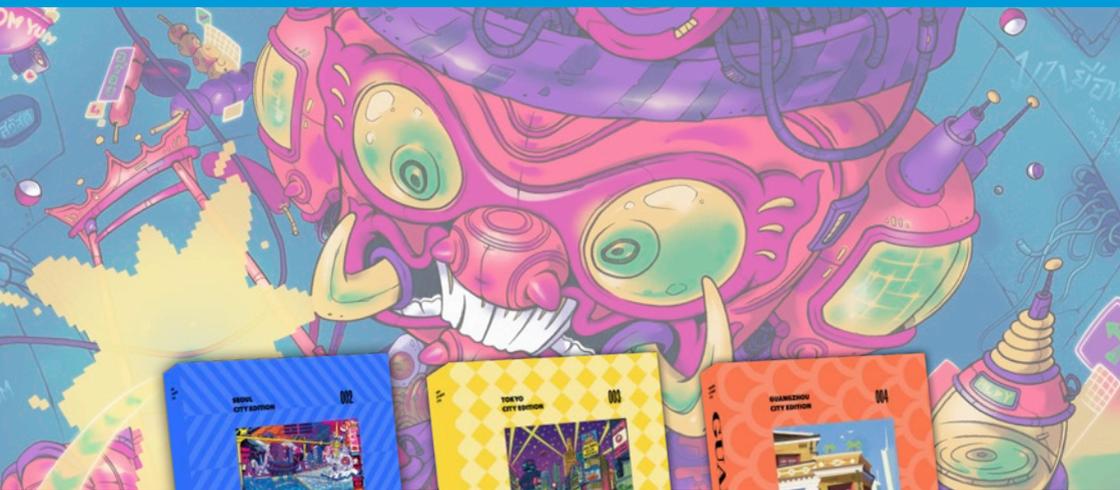


PUZZLE CITIES EDITION



• La Cities Edition met en vedette différentes villes d'Asie, afin de vous faire ressentir l'essence de chaque lieu à travers un visuel unique.

• Chaque ville est illustrée par un artiste local, qui a carte blanche pour exprimer sa vision personnelle, sa perception de sa ville.



DÉCOUVREZ TOUTE LA COLLECTION

PUZZLE CITIES
EDITION 001-
BANGKOK

Ref : MUS9021



PUZZLE CITIES
EDITION 002-
SEOUL

Ref : MUS9020



PUZZLE CITIES
EDITION 003-
TOKYO

Ref : MUS9019



PUZZLE CITIES
EDITION 004-
GUANGZHOU

Ref : MUS9018



PUZZLE



スタジオジブリ STUDIO GHIBLI



- Puzzle de 1000 pièces Ghibli.
- Reproduction des affiches originales des films de Hayao Miyazaki.
- Ce puzzle, directement venu du Japon, sera idéal pour décorer votre intérieur.
- Taille du Puzzle = 38 x 53 cm.
- Produit sous licence officielle !



DÉCOUVREZ TOUTE LA COLLECTION

PUZZLE 1000P
GHIBLI - LE VOYAGE
DE CHIHIRO -
AFFICHE FILM

Ref : SEM1385



4 970381 513856

PUZZLE 1000P
GHIBLI - NAUSICAA -
AFFICHE FILM

Ref : SEM1374



4 970381 513740

PUZZLE 1000P
GHIBLI : PRINCESSE
MONONOKÉ -
AFFICHE FILM

Ref : SEM1383



4 970381 513832

PUZZLE 1000P
GHIBLI : KIKI LA
PETITE SORCIÈRE -
AFFICHE FILM

Ref : SEM1378



4 970381 513788

PUZZLE 1000P
GHIBLI : LE CHÂTEAU
DANS LE CIEL -
AFFICHE FILM

Ref : SEM1375



4 970381 513757

PUZZLE 1000P
GHIBLI : MON VOISIN
TOTORO -
AFFICHE FILM

Ref : SEM1376



4 970381 513764

PUZZLE 1000P
GHIBLI : PORCO ROSSO -
AFFICHE FILM

Ref : SEM1380



4 970381 513801

PUZZLE



BLEACH

ブリーチ

- Découvrez la nouvelle collection d'Anime Puzzles Par Kitsune.
- Bleach est l'une des séries emblématiques de l'animation japonaise, ayant influencé de nombreux autres anime dans le genre shonen. Son univers vaste et riche en fait une référence incontournable.
- Dans le TOP 10 des mangas les plus vendus de tous les temps : 120 millions d'exemplaires.
- Sous licence fabriqués en Europe.
- Puzzles de 1000 pièces.
- Un poster inclus.



**DÉCOUVREZ
TOUTE LA
COLLECTION**

PUZZLE BLEACH 01
Ref : KIT5930



3 770012 659301

PUZZLE BLEACH 02
Ref : KIT5931



3 770012 659318

PUZZLE BLEACH 03
Ref : KIT5932



3 770012 659325

PUZZLE BLEACH 04
Ref : KIT5933



3 770012 659332

PUZZLE BLEACH 05

Ref : KIT5947



3 770012 659479

PUZZLE BLEACH 06

Ref : KIT5948



3 770012 659486

PUZZLE BLEACH 07

Ref : KIT5949



3 770012 659493

PUZZLE

MAD

JEUX

BLEACH

THOUSAND-YEAR BLOOD WAR

- La nouvelle saga épique de BLEACH: préparez vous pour une bataille légendaire !
- La suite tant attendue diffusée en exclusivité chez Disney+ et éditée en coffret DVD et Blu-ray chez Alltheanime.
- Sous licence fabriqués en Europe.
- Puzzles de 1000 pièces.
- Un poster inclus.



DÉCOUVREZ
TOUTE LA
COLLECTION

PUZZLE BLEACH
THOUSAND-YEAR
BLOOD WAR 01
Ref : KIT5934



3 770012 659349

PUZZLE BLEACH
THOUSAND-YEAR
BLOOD WAR 02
Ref : KIT5935



3 770012 659356

PUZZLE BLEACH
THOUSAND-YEAR
BLOOD WAR 03
Ref : KIT5950

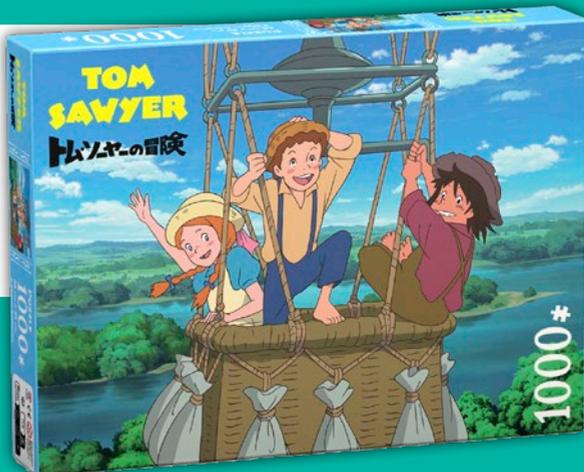


3 770012 659509

PUZZLE

LES SÉRIES DE NOTRE ENFANCE

- Puzzle de 1000 pièces.
- 250 exemplaires numérotés par visuel.
- Illustrations restaurées avec les studios originaux
- Fabrication artisanale française.
- Matériaux nobles et écologiques.
- Format majestueux de 68 x 49 cm
- Certificat d'authenticité.
- Produit sous licence officielle !



DÉCOUVREZ
TOUTE LA
COLLECTION

PUZZLE TOM SAWYER 01

Ref : SER19080



3 760133 690802

PUZZLE TOM SAWYER 02

Ref : SER19081



3 760133 690819

PUZZLE PRINCESSE
SARAH 01

Ref : SER19082



3 760133 690826

PUZZLE PRINCESSE
SARAH 02

Ref : SER19083



3 760133 690833

PUZZLE HEIDI

Ref : SER19084



3 760133 690840

PUZZLE

MAD

C'EST AUSSI...

DES PRODUITS
DÉRIVÉS À LICENCE !

GHIBLI, MARVEL, ONE PIECE, DISNEY...

DE LA VIDÉO !

NUMÉRO 1 DANS L'ANIMATION JAPONAISE !

DÉJÀ PLUS DE
1000
POINTS DE VENTE
PARTENAIRES

EN FRANCE, EN SUISSE
ET EN BELGIQUE

POUR DEVENIR REVENDEUR, CONTACTEZ-NOUS :

✉ COMMERCIAL@MADISTRIB.COM

☎ 01 42 09 33 75



..... commercial@madistrib.com

..... 01 42 09 33 75

WWW.MADISTRIB.COM

.....

Retrouvez-nous sur

