

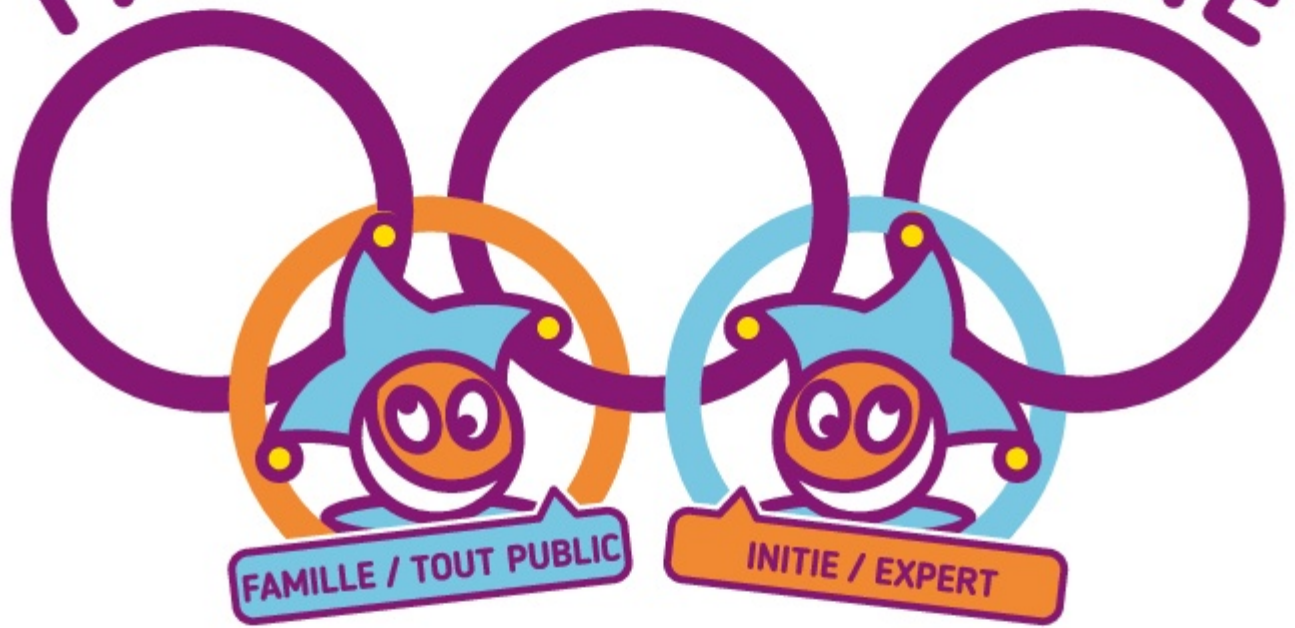
FESTIVAL ALCHEMIE
8-9-10 MAI 2026

La
programmation
de l'Espace
Jeux de Demain



ESPACE JEUX DE DEMAIN

TROPHÉE ALCHEMIE



Visijoueuses et visijoueurs :

**Jouez aux créations présentées par les autrices et auteurs.
Contribuez au processus créatif et votez pour les concours.**



**Remise des prix par catégorie :
Dimanche à 17h**





Famille - Tout Public

AniMalice

Gabin DELILLE - Anthony RAOULT

Bam !

Vincent GUENON

Bento

Frédéric ARNAL - Alexis ALLARD

Building Colors 3D

Olivier BRUNNER

Camac

So et Fab

Chakrawa

Mélanie et Amélie MOUNIER

Champi

Jean-Louis CAZAUX

Color Industry

Rémi HUERTA

Confiote

Stéphane GOMEZ

Corner

Clémence et Philippe LARDILLEUX

CroKMagnon

Brume affamée

Crux

Lucas MESSERE

Dino Fight

Nicolas MATHIEU - Guillaume LABROUSSE

Drift & Draft

David MONTAIGNAC

Equilibris

Romain PERET

Fall Street

Ludovic MONTIER

HARØ l'or bleu !

Sébastien PATINET

Ils sont où mes doudous ?

Aurélie DURAND MORIN

La Super Grande Boucle

Galons MagiquES

La Toile

Pierre-François RICARD

Le Bal des Oracles

Alexandre BERNARD

Le Conseil

Loïck LE BIHAN

Le Palais des Bulles de la Reine Wisigothe

Jonathan SPRAUEL

Les kidscool, Course en caisse à savon

Charlye - Antonin AUBELEAU

Malins Pêcheurs

Sébastien AUBRY

Mésaventure

François BOSIO

Mission Apollo Traitre

Léandre OTERO

Orang où t'es ?

Charlène CHAPS

Pochi

Thibaut HANS

Polar cup !

Rémi COLLETTA

Roozers

Pascal BONNARD - Raphaël MELCHIOR

Sauve qui peut

Cédric MAURY

Slidus

Nicolas CABRIT

Snake Building

Gwenael COURTAY

Stock car

Cyril BARNIER

Street Archer

Bastien C - Paul H - Thomas D - Élixa D - Zéphire CLR - Victor D

Tindelle

Gaétan POTTIER

Tribord Amure

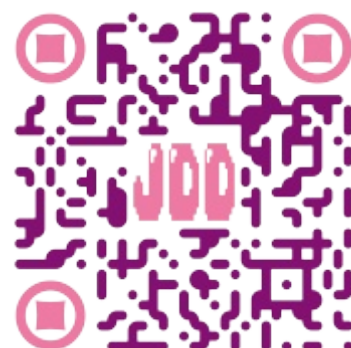
Fabien MORERAU - Ludovic BAENE

Visigo

Kamal HADDOU

Yagwang Gwi : Les Voleurs de Chaussures

Eunbit CHO



AniMalice

Un Jeu de **Gabin DELILLE - Anthony RAOULT**



 3 - 6 joueurs

 30 minutes

 8+

Bienvenue dans AniMalice, un jeu de collection et d'interaction où stratégie et malice feront la différence ! Dans AniMalice, votre but sera d'obtenir un maximum de badges différents pour devenir le meilleur photographe. Pour ce faire, assurez vous d'avoir pris plus de photos que les autres d'un animal.

Collections - Malice - Combinaisons



Bento

Un Jeu de **Frédéric ARNAL - Alexis ALLARD**



2 - 4 joueurs

25 minutes

10+

Vous êtes cuisiniers au Japon et vous allez préparer des Bentos pour les clients de votre restaurant. A chaque manche, récoltez des boîtes de Bento et des ingrédients (riz, saumon, avocat, oignons) pour tout assembler au mieux.

Collection - Optimisation - Objectifs



Building Colors 3D

Un Jeu de **Olivier BRUNNER**



2 - 4 joueurs



15 minutes



8+

Chaque joueur tire et place sur une île un bâtiment qui à des façades de couleurs. le but ? Être le premier à placer un quatrième building avec la façade de la même couleur visible depuis un point cardinal , sans qu'aucun autre building ne la cache. Saurez vous relever le défi ? Ce jeu jouable de 2 à 4 joueurs va vous faire observer , réfléchir et vous positionner ... avec une pincée de chance .

challenge, observation, réflexion,



Camac

Un Jeu de So et Fab



2 - 4 joueurs



15 minutes



8+

A l'image des pierres du Machu Pichu qui s'ajustent parfaitement, connectez vos cartes aux cartes déjà présentes sur le plateau, en fonction des lignes de couleur ou des chiffres.... Utilisez les atouts pour rejouer ... Faites des suites pour poser plus de cartes dans un même tour ... Bloquez les autres joueuses et joueurs afin qu'ils récupèrent plus de cartes.

Enfin placez judicieusement vos cartes spéciales pour gagner des bonus ... ou éviter des malus.

Votre objectif est simple : marquer le moins de points possible en fin de partie.

Pour ne pas perdre, vous devrez aider au développement du réseau de cartes afin de ne pas vous bloquer. Mais, pour gagner, vous devrez refermer le piège au bon moment afin que vos adversaires ne puissent pas jouer selon leurs envies.

CAMAC est un mix entre le jeu de défausse, utilisant les bases du jeu de plis (couleurs/valeurs/atouts), et le jeu de placements de tuiles.

Facile à jouer, CAMAC allie :

- tactique,
- un peu de chance,
- quelques pincées de coups bas !

Halte aux piles interminables des jeux de défausse ... étendez vous !



Chakrawa

Un Jeu de Mélanie et Amélie MOUNIER



2 - 5 joueurs



15 minutes



7 +

Équilibrez vos chakras... ou semez la pagaille !

Bienvenue dans Chakrawa, le jeu familial haut en couleurs où les animaux sacrés de l'Inde veillent sur vos énergies... parfois avec sagesse, parfois avec malice !
Chaque joueur reçoit le même nombre de cartes. Votre but ? Vider votre main avant les autres. Mais attention : l'éléphant, le paon ou encore le cobra et les autres animaux n'ont pas dit leur dernier mot ! Chaque animal incarne un chakra et possède un pouvoir unique capable de renverser la partie : bloquer un adversaire, redistribuer les cartes, ou ralentir le jeu en un clin d'œil.

Entre intuitions, rebondissements et fous rires, impossible de rester tranquille bien longtemps !

Un jeu rapide, coloré et surprenant pour 2 à 5 joueurs, dès 7 ans.

Serez-vous en parfaite harmonie...
ou en pleine pagaille émotionnelle ?

Rire - Combos - Réactivité - Ambiance



Champi

Un Jeu de Jean-Louis CAZAUX



 2 - 6 joueurs

 30 minutes

 9+

Allons dans la forêt chercher des champignons. Chacun dispose d'un deck de cartes marquées de 2 chênes à sa couleur. Ces cartes comportent 6 points pour être connectées les unes aux autres. Deux points sont reliés aux chênes, les quatre autres sont reliés deux à deux par un chemin blanc, le mycélium, sur lequel ont poussé nos champignons. Chacun pose une de ses cartes en la connectant aux autres en quinconce de façon à laisser le mycélium former un chemin. Quand ce chemin se retrouve fermé à ses deux bouts par des chênes, les joueurs auxquels appartiennent ces arbres marquent des points, 2 par cèpe et 1 par girolle. Ils déplacent alors leur pion sur une piste compteur. Mais attention, on trouve aussi des amanites sur ce mycélium. Il faudra éviter d'en recueillir ou de s'en faire « refiler » par les adversaires car elles sont indigestes et pénalisantes.

Placement - Connexions - Anticipation - Roublardise



Color Industry

Un Jeu de Rémi HUERTA



2 - 4 joueurs



45 minutes



8+

Dans Color Industry, chaque joueur incarne un artiste qui possède le talent très rare de savoir mélanger les couleurs de manière parfaite et supervise une équipe d'ouvriers pour mener son activité.

Les joueurs vont se procurer les couleurs primaires nécessaires à la préparation de leurs mélanges contre de l'argent. Mais attention, les commerçants suivent le cours du marché et ne vous feront pas de cadeau.

Une fois mélangées, ces couleurs pourront être vendues contre de l'or, une nouvelle fois en suivant le cours du marché.

Pas de panique ! Si le cours du marché ne vous convient pas, vous pourrez trouver d'autres moyens dans le jeu pour vous procurer des couleurs et de l'or. L'objectif ultime est d'acquérir le plus d'or possible.

Mélange de couleurs - Commerce - Placement d'ouvriers



Confiote

Un Jeu de **Stéphane GOMEZ**



2 - 4 joueurs



20 minutes



8+

Et si on faisait de la confiote en famille ou entre amis ! ah ah ! Mais qui sera grand confioteur de l'extrême ? En fraise ? En abricot ? En figue ?... Du sucre, il faut du sucre bien sûr ! Mais gare à la moisissure que nos petits adversaires pourraient malicieusement glisser dans nos petits pots ! Un super jeu d'initiation au draft et d'association pour faire de la confiture de façon très ludique ! Du visuel et une mécanique bien touillée ! à vos marques ! prêts ? confiotez !!!!

Plaisir ! Visuel ! Originalité ! Envie de rejouer !



CroKMagnon

Un Jeu de Brume Affamée



3 - 5 joueurs



30 minutes



9+

Ramène le repas... ou devient le repas.

Il y a très longtemps, à une époque où les humains apprenaient encore à maîtriser le feu sans embrasser la forêt, vivaient les tribus CroKMagnon.

Les saisons rythment leur survie : le printemps apportait l'espoir, l'été offrait l'abondance, l'automne préparait les réserves et l'hiver mettait tout le clan à l'épreuve.

Mais dans l'ombre des forêts, les prédateurs guettent...

Pour survivre, chaque clan devait suivre un chef courageux, malin... et un peu chanceux.

Et si les esprits vous sont favorables, vous deviendrez peut-être le Chef Suprême des CroKMagnon.

Chaque joueur incarne un chef de tribu voulant devenir le Chef Suprême.

Ramenez des ressources, domptez les saisons et revendiquez les territoires les plus riches.

Le joueur qui possède le plus de ressources (bonus compris) à la fin de la partie l'emporte.

En cas d'égalité, celui qui détient le plus de territoires est déclaré Chef Suprême.

Dés - Prise de risque - Survie - Territoires - Placements



Dino Fight

Un Jeu de Nicolas MATHIEU - Guillaume LABROUSSE



 2 - 4 joueurs

 45 minutes

 12+

Dino fight est un jeu compétitif de deck building (construction et amélioration d'une main de carte) dans lequel les joueurs, des dinosaures herbivores combattent des carnivores au kung-fu...

deckbuilding, stop-ou-encore, dinosaures, kung-fu



Drift & Draft

Un Jeu de David MONTAIGNAC



 2 - 4 joueurs

 40 minutes

 7 +

3, 2, 1... Partez !
Au volant de votre bolide, sur un aller-retour de piste, soyez le plus rapide mais surtout le plus malin pour éviter les pièges et les attaques des autres pilotes.
Une bonne gestion des cartes en main vous permettra de mettre en avant vos compétences de pilote et de fin tacticien.
Programmation, stratégie et astuce sont la clé de la victoire. Réglez votre rétroviseur, attachez votre ceinture et c'est parti !

Programmation - interaction - Sournoiserie



Fall Street

Un Jeu de Ludovic MONTIER



 3 - 6 joueurs

 30 minutes

 8+

Bienvenus dans le théâtre de l'absurde: la bourse de Fall Street !

Au milieu d'un groupe de spéculateurs sans scrupules, vous misez sur les cours d'une bourse à la croissance effrénée, et accumulez vos cube-coins pour construire le plus haut empire financier... sur un plateau à l'équilibre précaire !

Malgré l'instabilité grandissante du système, les basculements inattendus et les krachs à répétition, vous êtes prêt à tout pour obtenir la tour la plus haute, y compris risquer l'écroulement total !

Instabilité - Optimisation - Chaos - Rires



HARØ l'or bleu !

Un Jeu de Sébastien PATINET



 5 - 12 joueurs

 15 minutes

 8+

HARØ l'or bleu ! C'est un jeu à rôles cachés. Une partie dure 5 tours. On y joue debout !

Nous sommes en l'an 1083 au sein du Duché de Normandie et la Reine, notre duchesse et Reine Mathilde de Flandre, est tombée gravement malade.

Nous incarnons des marchands. Guillaume le Conquérant, notre Duc-Roi, nous confie une mission pour soigner la Reine Mathilde : lui apporter le flacon contenant la fleur de lin éternelle et protectrice : l'or bleu (selon une légende nordique lointaine).

Mais attention, parmi les marchands se cachent d'autres personnages : La sorcière de Berkeley, Cécile de Normandie et Robert Courteheuse (la fille et le fils du couple royal). En fonction du rôle de chacun, contenu dans sa bourse, plusieurs personnes peuvent être victorieuses en fin de partie !

Rôle caché, troc, bluff, langue des signes



HARØ l'or bleu



HARØ l'or bleu

Ils sont où mes doudous ?

Un Jeu de Aurélie DURAND MORIN



 2 - 5 joueurs

 10 minutes

 5+

"Ils sont où mes doudous ?" est un jeu de cartes à construire et à collectionner. Océane a perdu cinq de ces doudous (aigle, lion, kangourou, cheval, panda). Ils ont décidé de partir en voyage sur les cinq continents. Les joueurs doivent donc retrouver les doudous d'Océane en ayant soit 4 fois le même doudou sur des continents différents (4 fois le même animal), soit 4 doudous différents sur le même continent (4 fois la même couleur). Les joueurs vont lancer les dés pour collecter de la ouate, trouver des cartes doudous non rembourré et enfin rembourrer les doudous qui pourront voyager à leur tour.

découverte - gestion simple - carte - dés



La Toile

Un Jeu de Pierre-François RICARD



 2 - 6 joueurs

 20 minutes

 8+

« La Toile » est un jeu tactique de pose de tuiles et de déplacements. Chaque joueur.euse représente un insecte, qui se déplace tous différemment. Pour remporter la partie vous devrez récolter plus de goutte de miel que les autres avant la fin. Une partie prend fin dès qu'un.e joueur.euse n'a plus de tuile en main.

Tuiles - Placement - Rapidité - Interactions



Le Bal des Oracles

Un Jeu de Alexandre BERNARD



 3 - 5 joueurs

 25 minutes

 10+

Le Bal des Oracles est un jeu de plis où les joueurs doivent prédire combien de plis ils remporteront. À la fin de chaque manche, une carte gardée en main fixe l'objectif à atteindre : trop ou pas assez, et la prédiction échoue. Des cartes spéciales viennent aider les joueurs en retard et bouleverser le déroulement des manches. Anticipation, lecture du jeu et prise de risque sont les clés de la victoire.

Plis - Pari - Prise de risque



Le Palais des Bulles de la Reine Wisigothe

Un Jeu de Jonathan SPRAUEL



2 - 4 joueurs 20 minutes 8+

La légendaire Reine Pédaque rêve d'avoir le plus beau palais de bains au monde. Mais pour cela, elle a besoin de bras, d'idées et de beaucoup, beaucoup d'eau chaude ! Un jeu de deckbuilding rapide et surprenant, avec un paquet commun, de l'amélioration de cartes et des canards.

Deck building - Améliorations - Timing

Le Palais des Bulles de la Reine Wisigothe



Les Kidscool

Course en caisse à savon

Un Jeu de **Charlye - Antonin AUBELEAU**



 2 - 5 joueurs

 20 minutes

 8+

Les KIDSCOOL ont travaillé dur pour la grande course de caisses à savon de FUNNYCITY. Un seul objectif : gagner le grand trophée en usant de tous les stratagèmes possibles.

Prenez en main l'une des caisses à savon et entrez sur le circuit muni de vos dés. À vous de les activer correctement pour foncer droit vers la victoire et ralentir au maximum vos adversaires, forts de vos coups fourrés les plus machiavéliques !

Lancer de dés, stratégie, coup fourré, course



Malins Pêcheurs

Un Jeu de Sébastien AUBRY



 2 - 4 joueurs

 25 minutes

 10+

Dans Malins Pêcheurs, chaque joueuse est à la barre d'un petit navire de pêche artisanale. L'objectif du jour est simple, rapporter la meilleure pêche possible pour satisfaire les clients du village. Mais attention, il faudra savoir composer avec la concurrence mais aussi, malheureusement avec les déchets qui contaminent l'océan.

Gestion de la ressource, opportunisme et prise de risques seront les maîtres mots d'une sortie en mer réussie.

Bag building - Stratégie - Thématique



Mésaventure

Un Jeu de François BOSIO



5 - 10 joueurs



15 minutes



10+

Mésaventure est un jeu d'images semi coopératif.

Un joueur, le fantôme, cherche à faire trouver aux autres joueurs l'identité de son meurtrier, lequel est probablement parmi les joueurs...

Pour ce faire il est astreint à communiquer en utilisant des illustrations étranges et abstraites.

Association d'images - Traître



Mission Apollo Traître

Un Jeu de **Léandre OTERO**



2 - 6 joueurs



15 minutes



8+

Vous êtes sur le point de construire la mythique fusée pour la Mission Apollo Traître. L'objectif est simple : assembler la fusée dans le temps imparti ! Cependant, parmi les Astronautes, un Traître compte bien tout saboter...

Rôles secrets - Dextérité - Trahison - Ambiance



Orang où t'es ?

Un Jeu de **Charlène CHAPS**



2 - 7 joueurs



15 minutes



7 +

Les singes sont en cavales ! Afin de les remettre dans leur zone géographique protégées, votre mission officielle sera :

- De replacer chaque individu au bon endroit.
- D'évaluer si les espèces placées dans chaque zone sont effectivement au bon endroit en fin de partie.

Et tout ça pour gagner des bananes.... Sans se faire bananer!

Bien sur, à chaque tour, la valeur de chaque singe change....

Bluffez, vérifiez les autres ou laissez passer si ça vous arrange !

Le joueur avec le plus de banane en fin de partie remporte la partie.

Jeu rapide et fun, d'ambiance et de bluff avec un peu de déduction



Pochi

Un Jeu de **Thibaut HANS**



 2 - 4 joueurs

 25 minutes

 10+

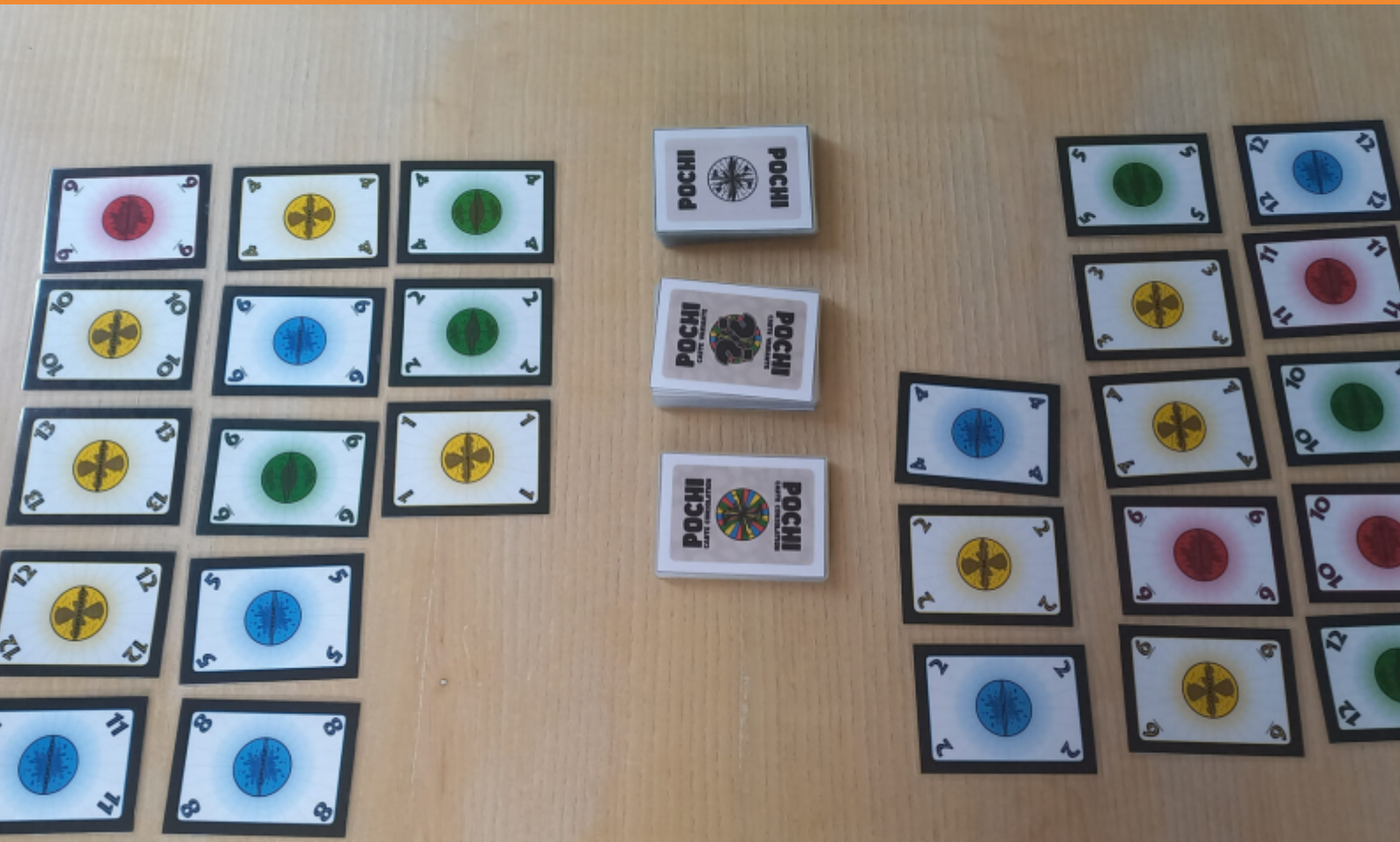
POCHI est un jeu de cartes où chaque joueur a pour but de devenir Maître POCHI.

Pour cela, les joueurs devront maîtriser l'observation des jeux adverses et la prise de risque pour avoir les combinaisons les plus fortes. Mais attention à bien respecter la loi d'équilibre pour pouvoir marquer des points !

Pour les joueurs les plus malchanceux, des cartes de consolation viendront les aider à rattraper leur retard ;-)

Qui méritera le grade de Maître POCHI ?

Cartes - Observation - Risque - Chance



Polar Cup !

Un Jeu de Rémi COLLETTA



 3 - 7 joueurs

 30 minutes

 8+

Bienvenue à la Polar cup ! Les animaux de la banquise vont s'affronter dans un duel de glisse où tous les coups sont permis ! Visez la case d'arrivée tout en plaçant des pièges sur votre chemin, prenez le contrôle et anticipez les actions de vos adversaires. Serez-vous prêt à tout pour devenir la vedette de la banquise ?!

Programmations d'action - Interaction - Coups fourrés



Roozers

Un Jeu de Pascal BONNARD, Raphaël MELCHIOR



 3 - 4 joueurs

 25 minutes

 10+

Jeu de cartes combinant mémoire, affrontement et cartes au contenu caché. ROOZERS se déroule dans un collège aux prises avec des profs et un principal diabolique qui veulent transformer les cancre (les ROOZERS) en élèves modèles grâce à des machines infernales.

5 ROOZERS ont été enlevés et enfermés dans les salles du collège. Vos objectifs? Gagner des points en délivrant les copains et en dérobant les machines. EVITEZ LES PROFS ET LE PRINCIPAL au risque de tout perdre !

Mémoire tactique, affrontement, mesquinerie, coups tordus, souvenirs



Sauve qui peut

Un Jeu de **Cédric MAURY**



2 - 6 joueurs



20 minutes



10+

Les joueurs incarnent des membres d'équipage d'un navire qui commence à sombrer ! Il faut sauver le maximum de passagers mais chaque joueur a une mission cachée très précise : vider les cabines, remplir les canots, sauver en priorité les passagers de première classe... Toute ressemblance avec le naufrage d'un célèbre paquebot ne serait bien sûr que pure coïncidence ! Créer un accès sûr entre les cabines et les canots pour y faire passer les passagers n'est pas simple, surtout si vos adversaires ont décidé de vous couper la route...

Réflexion - Calcul - Placement



Slidus

Un Jeu de **Nicolas CABRIT**



 2 - 4 joueurs

 30 minutes

 10+

SLIDUS est un jeu de stratégie où vous devez faire glisser tous vos animaux de l'autre côté du lac gelé tout en empêchant votre ou vos adversaires à faire de même!

Stratégie - Placement - Optimisation



Snake Building

Un Jeu de **Gwenael COURTAY**



 2 - 6 joueurs

 30 minutes

 10+

SNAKE building reprend le classique du jeu vidéo SNAKE, avec une mécanique simple de pose de tuiles hexagonales donnant la direction de votre serpent. Votre serpent grandit en passant sur des mangeoires, et doit éviter les obstacles du jardin, comme les rochers, les autres serpents, et son propre corps. Vous gagnez des points en grandissant, en bloquant les autres serpents, et en réalisant des objectifs : mordre la queue d'un autre serpent, faire des formes avec votre serpent sur le jardin, collectionner des cubes de nourriture, etc. Le gagnant est le premier joueur dont le serpent atteint une taille de 10 tuiles, ou celui qui a le plus de points à la fin des 12 tours.

Originalité - Blocage - Anticipation



Tindelle

Un Jeu de Gaétan POTTIER



2 - 4 joueurs



20 minutes



8+

Construisez votre tour... sans la faire s'écrouler !

Saurez-vous terminer votre tour avant les autres... ou serez-vous le dernier à rester debout ?

Tindelle est un jeu familial (à partir de 8 ans) qui associe la stratégie de combinaisons de cartes avec la conception en équilibre d'une tour !

Mais attention : chaque étage impose des contraintes de placement qui rendent chaque décision cruciale. Chaque joueur va devoir effectuer des combinaisons de cartes et concevoir une tour en plaçant des cubes sur des planches tout en évitant de tout faire basculer !

Les combinaisons de cartes vont permettre de :

- Positionner les pions sur les planches ;
- Obtenir des pouvoirs qui vont influencer le cours de la partie.

En positionnant les cubes, il va falloir trouver l'équilibre entre :

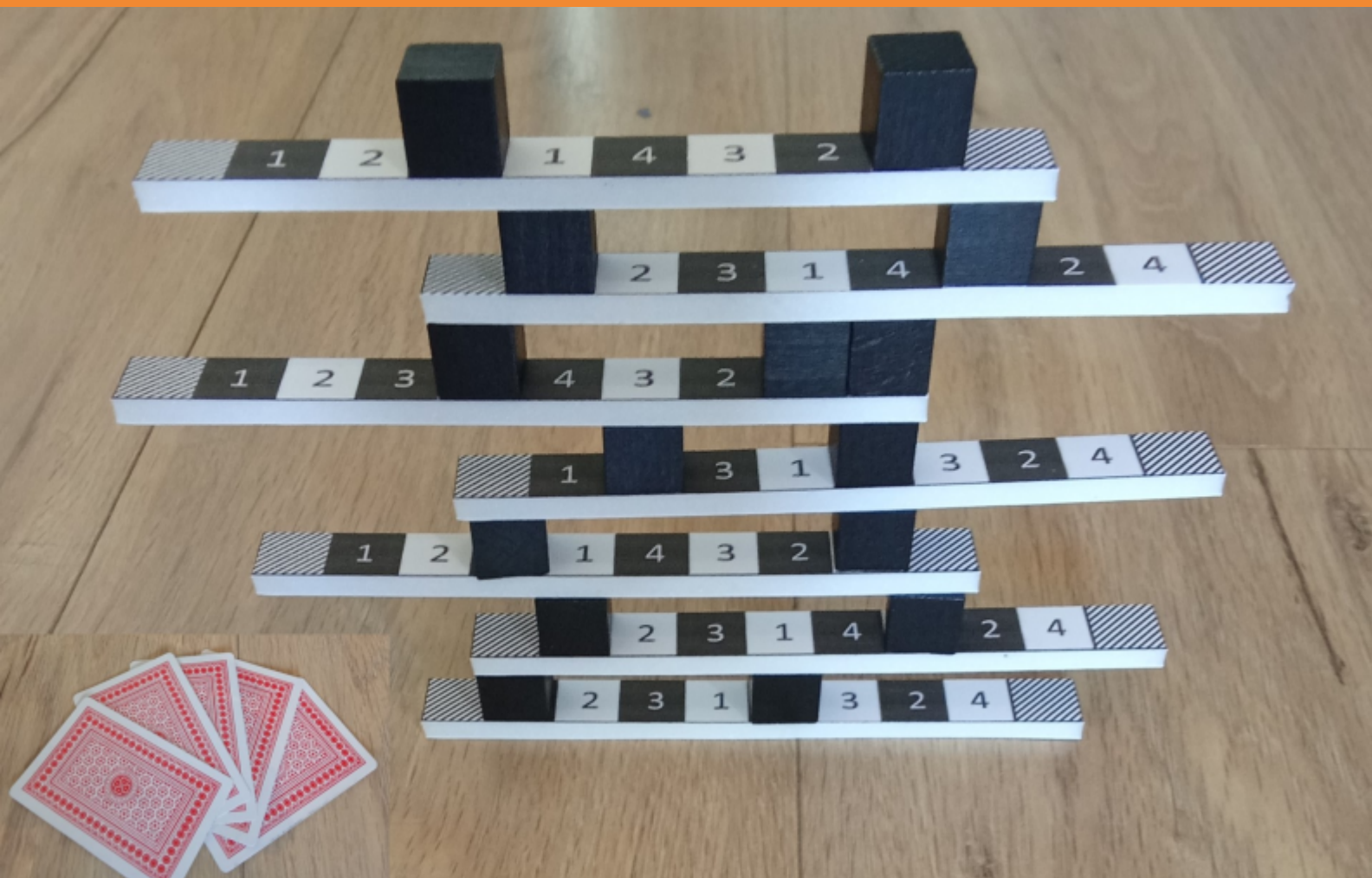
- Construire la tour le plus rapidement possible ;
- Garder la tour stable.

A la fin de la fin de la partie, le joueur qui finit la construction de sa tour gagne la partie !

Il va donc falloir choisir entre la stratégie et l'équilibre !

Ressources limitées, interactions entre joueurs et planches renouvelées à chaque partie garantissent des parties dynamiques et pleines de rebondissements.

Construction-Equilibre-Combinaisons de cartes- Interaction



Tribord Amure

Un Jeu de Fabien MORERAU - Ludovic BAENE



3 - 5 joueurs



30 minutes



8+

Tribord Amure est un jeu de course de voilier sur un océan de tuiles hexagones modulables. Chaque navigateur pilote son bateau de la zone de départ jusqu'à la balise de mi-course, puis revient à l'arrivée, le tout en gérant habilement ses ressources, ses cartes et les aléas de la mer.

Mais la véritable profondeur du jeu réside dans ses cartes spéciales : la carte Voile propulse un joueur en ajoutant une action bonus, tandis que la redoutable carte Ancre peut en clouer un autre sur place en lui retirant une action à son prochain tour. En trois actions seulement par tour, chaque décision pèse lourd.

Tuiles, placement, gestion d'une main



Yagwang Gwi : Les Voleurs de Chaussures

Un Jeu de **Eunbit CHO**



2 - 6 joueurs



20 minutes



10+

Dans le folklore coréen, les Yagwang Gwi sont de petits esprits nocturnes qui volent les chaussures des humains pendant la nuit. Autrefois, les enfants avaient si peur de ces créatures qu'ils cachaient leurs chaussures dans la maison avant de dormir et suspendaient un tamis devant la porte. Pourquoi ? Parce que les Yagwang Gwi adorent compter. Lorsqu'ils trouvent un tamis, ils oublient complètement les chaussures et passent toute la nuit à compter les trous.

Ce jeu s'inspire de cette légende coréenne. Vous incarnez un groupe de ces esprits venus dans un village au cœur de la nuit pour voler des chaussures. Les Yagwang Gwi fouillent le village pour rassembler des paires, et peuvent aussi s'échanger des chaussures entre eux afin de compléter les bonnes combinaisons.

Mais attention ! Les esprits doivent éviter d'être repérés par les humains. et surtout ne pas tomber sur un tamis, car ils pourraient être immédiatement distraits et incapables de bouger.

Esprits coréens - Calme - Déplacement - Révélation





Initié - Expert

A.D.I. Artificial Divine Intelligence

Jean-Maxime PICHON

Adventures

Benjamin PICCO

Arvensis, le champ des possible

Dorian FRANCOIS

Bouquinerie & Cie

Clara TABARD

Bzz

David CASTEL - Florian DENARD

Clair Obscur

Jul' & Robz

Happy-Culture

Nathaniel CLEARY

Invasion Insulaire

Sébastien RULENS

Invocations

Nicolas et Lucile

Kadavrexki

Elliot et Stéphane FROMENT

L'Académie

Nicolas BRETON

L'École des Arcanes

Fabien CLEMENTI - Mathieu MAZZONI

L'école des héros

Sylvain BONNAFOUS

Le Jardin des Perdus

Axel LEMEUNIER - Solal CAPBLANCQ -
Adrien ROY

Marche ou Grève

Claire LAVERRE - Dan DE AZEVEDO -
Laurent GERLAUD - Gregory BRON

Mouseïon

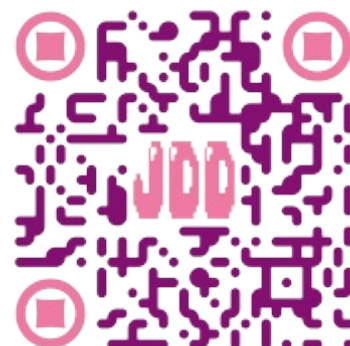
Robin FRANCK

Synapse

Thibaut ANDRIEUX

Villénergie

Paul METAIS



A.D.I. Artificial Divine Intelligence

Un Jeu de **Jean-Maxime PICHON**



2 - 2 joueurs



40 minutes



11 +

Après l'extinction des humains, des IA s'affrontent pour recréer et définir la prochaine humanité.

Vous incarnez une de ces IA capable de générer 5 héros/héroïnes réels ou fictifs, ayant influencé l'histoire. Affrontant un autre joueur incarnant une IA rivale.

Votre objectif est de récupérer du Datanium sur un plateau sur lequel vous pourrez placer puis déplacer vos personnages.

Selon vos IA respectives, la façon de récupérer ce Datanium changera.

Dans un contexte où vos ressources en jeu seront limités vous devrez optimiser chacune de vos actions pour exploiter tout le potentiel de vos personnages et prendre l'avantage décisif !

Placement-Interaction-Optimisation-Objectifs



Adventures

Un Jeu de **Benjamin PICCO**



1 - 4 joueurs



120 minutes



11 +

Adventures est un jeu au croisement entre l'échappée game et le jeu de rôle. Créez votre personnage parmi les 11 classes disponibles et embarquez dans une campagne inédite mêlant exploration, énigmes et combats.

Vous et votre groupe devrez percer les mystères d'un village plongé dans une étrange brume. Dispersez-vous pour collecter des indices ou restez groupé pour faire face aux dangers et tirez partie des forces des membres de votre groupe pour triompher.

Grâce à l'application du jeu, vivez des scènes narratives immersives, des combats fluides et des possibilités de rejouabilité infinie. Oubliez les règles complexes et embarquez immédiatement dans une campagne qui conviendra aux experts comme aux néophytes du genre.

Narration - Combat - Loot - Coopération



Bouquinerie & Cie

Un Jeu de Clara TABARD



3 - 5 joueurs 60 minutes 10+

Au sein de la petite ville de Bécherel, plusieurs bouquinistes cohabitent dans une même rue. Au-delà d'un amour commun pour les livres, ces derniers partagent également un but : faire prospérer leur commerce. Vous incarnez l'un de ces bouquinistes. Récoltez des lots de livres, échangez-en avec vos voisins, attirez le chaland et agrandissez votre collection personnelle dans ce jeu de commerce et de collection pour 3 à 5 joueurs.

Commerce - Collection - Interaction - Livre



Clair Obscur

Un Jeu de Jul' & Robz



 2 - 13 joueurs

 40 minutes

 10+

Le Clair Obscur approche...
Vous laisserez-vous aveugler par la lumière ou dévorer par les ténèbres ?

Clair Obscur est un jeu de cartes d'affrontement en équipes, jouable de 2 à 13 joueurs. Les participants incarnent des divinités rivales, engagées dans une lutte éternelle qui arrive à son point de rupture.

Le jeu se situe à la croisée des jeux de société traditionnels, aux règles accessibles, et de l'univers des TCG, sans pour autant intégrer de deck-building : tous les joueurs disposent du même socle de cartes. Les parties gagnent en profondeur et en intensité à mesure que les joueurs découvrent les mécaniques et les synergies possibles entre les cartes.

Jeu de Cartes - Teamfight - Stratégie



Happy-Culture

Un Jeu de **Nathaniel CLEARY**



2 - 4 joueurs



30 minutes



10+

Vous incarnez chacun une population d'insectes souhaitant créer et vivre sur le plus beau champ de fleurs possible. Plantez des fleurs, installez des ruches, mais attention, les autres joueurs peuvent tenter de s'installer dans vos créations. Happy-culture est un jeu de placement de tuiles et de contrôle de ces mêmes tuiles calme et cozy où les joueurs ont le temps de réfléchir.

Tuiles - Cozy - reflexion - interaction



Invasion Insulaire

Un Jeu de Sébastien RULENS



 2 - 2 joueurs

 90 minutes

 12+

Invasion insulaire est un jeu de programmation 4X (eXploration, eXpansion, eXploitation, eXtermination) dans lequel chaque joueur incarne un peuple cherchant à récupérer un trésor et autres richesses dans un archipel.

Le trésor pourra être récupéré en gagnant de l'influence auprès de la population locale. La diplomatie et/ou la guerre seront autant d'outils à votre disposition.

Attention, vous ne serez pas les seuls à vouloir récupérer les richesses. Alors soyez le plus stratège, développer vos compétences en construisant des bâtiments spécifiques. Recrutez des unités, envoyez vos navires pour coloniser l'archipel et récupérer les ressources.

Et surtout, affrontez les peuples adverses qui ont le même objectif que vous. Arriverez-vous à amasser plus de richesse que votre adversaire ?


Programmation - gestion - Affrontement



Invocations

Un Jeu de Nicolas et Lucile



 1 - 4 joueurs

 30 minutes

 10+

INVOCATIONS vous plonge dans un monde au bord du chaos, où seuls les plus grands invocateurs peuvent espérer changer le destin.

Dans ce jeu de stratégie et de deckbuilding, incarnez un invocateur et faites appel aux pouvoirs de créatures fantastiques de plus en plus puissantes grâce à un système d'évolution unique. Construisez vos combinaisons, optimisez votre deck et utilisez vos créatures avec intelligence pour défaire vos adversaires.

- Affinez votre stratégie en temps réel.
- Renforcez votre deck.
- Faites évoluer vos créatures.
- Dominez vos adversaires.

Deux modes de jeu s'offrent à vous :

- Mode Coopératif : Affrontez seul ou à plusieurs un puissant BOSS pour sauver le monde de l'apocalypse.
- Mode Affrontement : Défiez vos proches dans un combat épique pour devenir le meilleur invocateur.

À chaque combat, vos choix et votre sens tactique feront la différence. Déchaînez vos créatures et surprenez vos ennemis.

Écrivez votre légende.
Devenez l'Invocateur dont l'histoire se souviendra.

Invocations - Evolutions - Coopération - Affrontement



Kadavrexki

Un Jeu de **Elliot et Stéphane FROMENT**



 **2 - 5 joueurs**  **70 minutes**  **12+**

KADAVREXKI se déroule dans un monde très différent du nôtre... la planète y est surexploitée, les guerres font rage, les religions se déchirent, tout ce qui peut être exploité l'est. On est loin de notre Terre idyllique. Récemment, certains groupes découvrent l'existence de failles menant à des mondes parallèles, peuplés de monstres et de créatures puissantes. Dans l'ombre, des cultes émergent, voyant dans ces créatures une opportunité de domination.

Dans KADAVREXKI, incarnez un de ces cultes impies. Récupérez des morceaux de monstres issus des failles, assemblez votre Idole, recrutez des adeptes et affrontez les cultes rivaux pour préparer le Grand Avènement. Devenez le culte le plus puissant, guidé par votre Idole, pour gagner la partie et dominer le mooOonde !

Monstres - Tuiles - Fourberies - Interactions



L'Académie

Un Jeu de **Nicolas BRETON**



4 - 6 joueurs



30 minutes



10+

Recrutez les meilleurs Conseillers de l'Académie via un draft ouvert où chaque CHOIX compte.

Échangez vos CHOIX pour créer des opportunités au service de vos objectifs ou convertissez-les en points de victoire. À vous de manœuvrer pour vous adjoindre les élèves les plus convoités et former le meilleur Conseil !

Open Draft - Combo - Collection



L'École des Arcanes

Un Jeu de Fabien CLEMENTI - Mathieu MAZZONI



 2 - 4 joueurs

 40 minutes

 8+

Vous êtes les fondateurs de l'École des Arcanes, une université de magie bâtie sur une puissante source de pouvoir. Le site parfait pour former de jeunes sorciers. Vous avez trois ans pour propulser votre école dans le haut du classement des établissements les plus prestigieux du royaume.

Alors générez des points de prestige en construisant les plus belles salles de classe et en formant les meilleurs élèves, tout en détruisant ces satanés vortex qui, attirés par la magie, menacent à tout moment d'anéantir votre belle école.

Le jeu est collaboratif, il allie placement de tuiles et lancers de dés, car toutes les actions se déclenchent grâce à des combinaisons de dés de couleur.

Entraide, paris, contrôle du hasard



L'école des héros

Un Jeu de Sylvain BONNAFOUS



 1 - 5 joueurs

 45 minutes

 10+

À L'École des Héros, vous incarnez un héros débutant qui enchaîne les missions pour gagner en puissance. Mais ici, la vraie originalité, c'est que vos améliorations ne deviennent permanentes que si vous acceptez de rentrer à l'école pour les étudier. Tant que vous restez sur le terrain, vous jouez en mode stop ou encore : vous accumulez des cartes puissantes... mais un seul échec vous renvoie à l'école en perdant tout ce que vous n'avez pas validé.

Stop ou encore - optimisation



Le Jardin des Perdus

Un Jeu de Axel LEMEUNIER - Solal
CAPBLANCQ - Adrien ROY



2 - 6 joueurs



50 minutes



10+

Le Jardin des Perdus est un jeu de coopération et de map building dans un univers fantaisie.

Vous incarnez des gardiens de cimetières qui ont pour but de récolter les âmes qui s'y trouvent afin de les purifier. Pour ce faire, explorez les alentours et récupérez des sorts qui vous aideront dans votre quête. Mais attention, une fois la nuit tombée, les âmes se rebellent et les Hérétiques viendront perturber le calme de votre Jardin ! À vous de trouver la meilleure stratégie pour sauver le cimetière et rétablir la paix.

Synthèse : Tuiles, Coopération, Réflexion, Rebondissement

Tuiles, Réflexion, Coopération, Optimisation



Marche ou Grève

Un Jeu de Claire LAVERRE - Dan DE AZEVEDO



3 - 5 joueurs 120 minutes 12+

Un beau matin, vous vous rendez à l'usine...et vous apprenez qu'elle va être délocalisée ! Vous n'allez pas vous laisser faire. En tant que leader de la lutte, vous vous réunissez avec les camarades... Tous ensemble pour sauver l'usine ! Mais si vous êtes tous d'accord sur le but, vous ne l'êtes pas sur les moyens.

Pendant l'AG, emparez-vous du mégaphone pour convaincre les autres que votre stratégie est la meilleure. Pendant le Mouvement, c'est en silence et le plus vite possible que vous devez réaliser ensemble des actions. Vous devez alors vous adapter aux mauvaises surprises du patron, qui manie tour à tour la carotte et le bâton pour casser votre grève...

Vous pouvez être plusieurs à gagner, voire tous. À condition que chacun sache renoncer à certains de ses objectifs secrets pour sauver le collectif.

Semi coopératif, Rôle secret, Action rapide, Communication



Mouseïon

Un Jeu de Robin



2 - 4 joueurs



60 minutes



12+

Mouseïon est un jeu de stratégie de 2 à 4 joueurs qui vous plonge dans l'art de la mosaïque antique.

Vous incarnez un artisan de la Mésopotamie en -2500 av J-C qui doit réaliser des œuvres dictées par les Muses. Vous devez disposer des tuiles, poser vos sections de bois avec précision, jouer des jetons pouvoirs aux moments opportuns... Pour ainsi réaliser vos mosaïques et remplir vos objectifs !

Parviendrez vous à réaliser les plus belles mosaïques de la cité et entrer dans la légende ?

Tuiles - Sections - Programmation d'actions - Adaptation



Synapse

Un Jeu de **Thibaut ANDRIEUX**



 2 - 4 joueurs

 30 minutes

 10+

Dans Synapse, vous construisez votre cerveau en connectant des cartes Compétence. Ces connexions déclenchent des effets et génèrent des ressources qui permettent de développer un réseau mental toujours plus efficace.

Cerveau - Compétence - Combo

SYNAPSE

Thibaut Andrieux



Sélection Orange : Famille / Tout public (1/2)

<p>AniMalice</p>  <p>3 - 6 joueurs 30 minutes 8+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Gabin DELILLE</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche - 10h - 18h 10h - 18h</p>	<p>Bam!</p>  <p>3 - 6 joueurs 25 minutes 8+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Vincent GUENON</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 14h - 18h 14h - 18h</p>	<p>Bento</p>  <p>2 - 4 joueurs 25 minutes 10+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Frédéric ARNAL - Alexis ALLARD</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 18h 10h - 18h</p>	<p>Building Colors 3D</p>  <p>2 - 4 joueurs 15 minutes 8+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Olivier BRUNNER</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 18h 10h - 18h</p>
<p>Camac</p>  <p>2 - 4 joueurs 15 minutes 8+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : So et Fab</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 18h - 22h 14h - 18h 10h - 18h</p>	<p>Chakrawa</p>  <p>2 - 5 joueurs 15 minutes 7+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Mélanie et Amélie MOUNIER</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 18h 10h - 18h</p>	<p>Champi</p>  <p>2 - 6 joueurs 30 minutes 9+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Jean-Louis CAZAUX</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 18h -</p>	<p>Color Industry</p>  <p>2 - 4 joueurs 45 minutes 8+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Rémi HUERTA</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 14h 10h - 18h</p>
<p>Confiote</p>  <p>2 - 4 joueurs 20 minutes 8+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Stéphane GOMEZ</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 18h 10h - 18h</p>	<p>Corner</p>  <p>2 - 4 joueurs 30 minutes 7+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Clémence et Philippe LARDILLEUX</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 18h 14h - 18h 14h - 18h</p>	<p>CroKMagnon</p>  <p>3 - 5 joueurs 30 minutes 9+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Brume Affamée</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche - - 10h - 18h</p>	<p>Crux</p>  <p>2 - 6 joueurs 15 minutes 10+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Lucas MESSERE</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 18h 10h - 18h</p>
<p>Dino Fight</p>  <p>2 - 4 joueurs 45 minutes 12+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Nicolas MATHIEU - Guillaume LABROUSSE</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 18h 10h - 18h</p>	<p>Drift & Draft</p>  <p>2 - 4 joueurs 40 minutes 7+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : David MONTAGNAC</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche - 10h - 18h 10h - 18h</p>	<p>Equilibris</p>  <p>2 - 4 joueurs 30 minutes 11+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Romain PERET</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 18h 10h - 18h</p>	<p>Fall Street</p>  <p>3 - 6 joueurs 30 minutes 8+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Ludovic MONTIER</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 18h 10h - 18h</p>
<p>HARØ l'or bleu!</p>  <p>5 - 12 joueurs 15 minutes 8+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Sébastien PATINET</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche - 10h - 18h 10h - 18h</p>	<p>Ils sont où mes doudous ?</p>  <p>2 - 5 joueurs 10 minutes 5+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Aurélien DURAND MORIN</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 18h 10h - 18h</p>	<p>La Super Grande Boucle</p>  <p>2 - 6 joueurs 20 minutes 6+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : GALons Magiques</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 18h 10h - 18h</p>	<p>La Toile</p>  <p>2 - 6 joueurs 20 minutes 8+</p> <p>Présence sur l'Espace Jeux de Demain : Pierre-François RICARD</p> <p>Vendredi Samedi Dimanche 14h - 22h 10h - 18h 10h - 18h</p>

Sélection Orange : Famille / Tout public (2/2)

Le Bal des Oracles

3 - 5 joueurs
25 minutes
10+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Alexandre BERNARD

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Le Conseil

3 - 8 joueurs
20 minutes
8+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Loïck LE BIHAN

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Le Palais des Bulles de la Reine Wisigothe

2 - 4 joueurs
20 minutes
8+



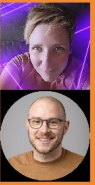
Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Jonathan SPRAUÉL

Vendredi	Samedi	Dimanche
18h - 22h	14h - 18h	10h - 14h

Les Kidscool Course en caïssé à savon

2 - 5 joueurs
20 minutes
8+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Charlye - Antonin AUBELEAU

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Malins Pêcheurs

2 - 4 joueurs
25 minutes
10+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Sébastien AUBRY

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Mésaventure

5 - 10 joueurs
15 minutes
10+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

François BOSIO

Vendredi	Samedi	Dimanche
-	14h - 18h	10h - 14h

Mission Apollo Traitre

2 - 6 joueurs
15 minutes
8+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Léandre OTERO

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 18h	10h - 14h	10h - 18h

Orang où t'es ?

2 - 7 joueurs
15 minutes
7+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Charlène CHAPS

Vendredi	Samedi	Dimanche
18h - 22h	14h - 18h	10h - 14h

Pochi

2 - 4 joueurs
25 minutes
10+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Thibaut HANS

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 18h	10h - 14h	10h - 14h

Polar Cup !

3 - 7 joueurs
30 minutes
8+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Rémi COLLETTA

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Roozer

3 - 4 joueurs
25 minutes
10+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Pascal BONNARD, Raphaël MELCHIOR

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Sauve qui peut

2 - 6 joueurs
20 minutes
10+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Cédric MAURY

Vendredi	Samedi	Dimanche
18h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Slidus

2 - 4 joueurs
30 minutes
10+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Nicolas CABRIT

Vendredi	Samedi	Dimanche
18h - 22h	10h - 14h	10h - 18h

Snake Building

2 - 6 joueurs
30 minutes
10+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Gwenael COURTAY

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Stock car

3 - 6 joueurs
30 minutes
8+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Cyril BARNIER

Vendredi	Samedi	Dimanche
18h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Street Archer

4 - 9 joueurs
20 minutes
8+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Bastien CANTO, Paul HUGY, Thomas DANZE, Élisabeth DUPRE, Zéphire CHEYROU-LAGREZE-RÉNARD, Victor DRIEUX

Vendredi	Samedi	Dimanche
-	-	10h - 18h

Tindelle

2 - 4 joueurs
20 minutes
8+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Gaétan POTTIER

Vendredi	Samedi	Dimanche
18h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Tribord Amure

3 - 5 joueurs
30 minutes
8+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Fabien MORERAU - Ludovic BAENE

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Visigo

2 - 6 joueurs
20 minutes
8+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Kamal HADDOU

Vendredi	Samedi	Dimanche
-	14h - 18h	10h - 18h

Yagwang Gwi : Les Voleurs de Chaussures

2 - 6 joueurs
20 minutes
10+



Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Eunbit CHO

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 18h	10h - 18h	-



Sélection Bleue : Initié / Expert (1/1)

A.D.I. Artificial Divine Intelligence
L'Esprit des Machines
Un jeu de Nicolas PICCONI




Adventures
Aventure
Un jeu de Benjamin PICCO



Arvensis, Le champ des possibles
Un jeu de Dorian FRANCOIS



Bouquinerie & Cie
Bibliothèque & Cie
Un jeu de Clara TABARD



2 - 2 joueurs | 40 minutes | 11+ | 1 - 4 joueurs | 120 minutes | 11+ | 2 - 4 joueurs | 90 minutes | 12+ | 3 - 5 joueurs | 60 minutes | 10+

Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Jean-Maxime PICHON

Benjamin PICCO

Dorian FRANCOIS

Clara TABARD

Vendredi	Samedi	Dimanche
-	10h - 18h	10h - 18h

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

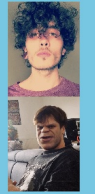
Vendredi	Samedi	Dimanche
-	10h - 18h	10h - 18h

Vendredi	Samedi	Dimanche
18h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

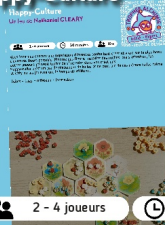
Bzzz



Clair Obscur
Un jeu de Jul' & Robz



Happy-Culture
Un jeu de Nathaniel CLEARY



Invasion Insulaire
Un jeu de Sébastien RULENS



2 - 5 joueurs | 120 minutes | 10+ | 2 - 13 joueurs | 40 minutes | 10+ | 2 - 4 joueurs | 30 minutes | 10+ | 2 - 2 joueurs | 90 minutes | 12+

Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

David CASTEL - Florian DENARD

Jul' & Robz

Nathaniel CLEARY

Sébastien RULENS

Vendredi	Samedi	Dimanche
-	10h - 14h	10h - 14h

Vendredi	Samedi	Dimanche
18h - 22h	14h - 18h	-

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Vendredi	Samedi	Dimanche
18h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Invocations



Kadavrexki
Un jeu de Elliot et Stéphane FROMENT



L'Académie
Un jeu de Nicolas BRETON



L'Ecole des Arcanes
Un jeu de Fabien CLEMENTI - Mathieu MAZZONI



1 - 4 joueurs | 30 minutes | 10+ | 2 - 5 joueurs | 70 minutes | 12+ | 4 - 6 joueurs | 30 minutes | 10+ | 2 - 4 joueurs | 40 minutes | 8+

Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Nicolas et Lucile

Elliot et Stéphane FROMENT

Nicolas BRETON

Fabien CLEMENTI - Mathieu MAZZONI

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 14h

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 14h	10h - 18h

Vendredi	Samedi	Dimanche
18h - 22h	14h - 18h	14h - 18h

Vendredi	Samedi	Dimanche
-	10h - 18h	10h - 18h

L'école des héros



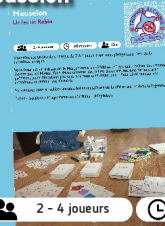
Le Jardin des Perdus
Un jeu de Axel LEMEUNIER - Solal CAPBLANCO - Adrien ROY



Marche ou Grève
Un jeu de Claire LAVERRE - Dan DE AZEVEDO



Mouseion
Un jeu de Robin



1 - 5 joueurs | 45 minutes | 10+ | 2 - 6 joueurs | 50 minutes | 10+ | 3 - 5 joueurs | 120 minutes | 12+ | 2 - 4 joueurs | 60 minutes | 12+

Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Sylvain BONNAFOUS

Axel LEMEUNIER - Solal CAPBLANCO - Adrien ROY

Claire LAVERRE - Dan DE AZEVEDO

Robin

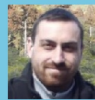
Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	14h - 18h	14h - 18h

Vendredi	Samedi	Dimanche
-	10h - 18h	-

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Vendredi	Samedi	Dimanche
18h - 22h	10h - 18h	14h - 18h

Synapse



Villénergic
Un jeu de Paul METAIS



2 - 4 joueurs | 30 minutes | 10+ | 2 - 4 joueurs | 50 minutes | 10+

Présence sur l'Espace Jeux de Demain :

Thibaut ANDRIEUX

Paul METAIS

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

Vendredi	Samedi	Dimanche
14h - 22h	10h - 18h	10h - 18h

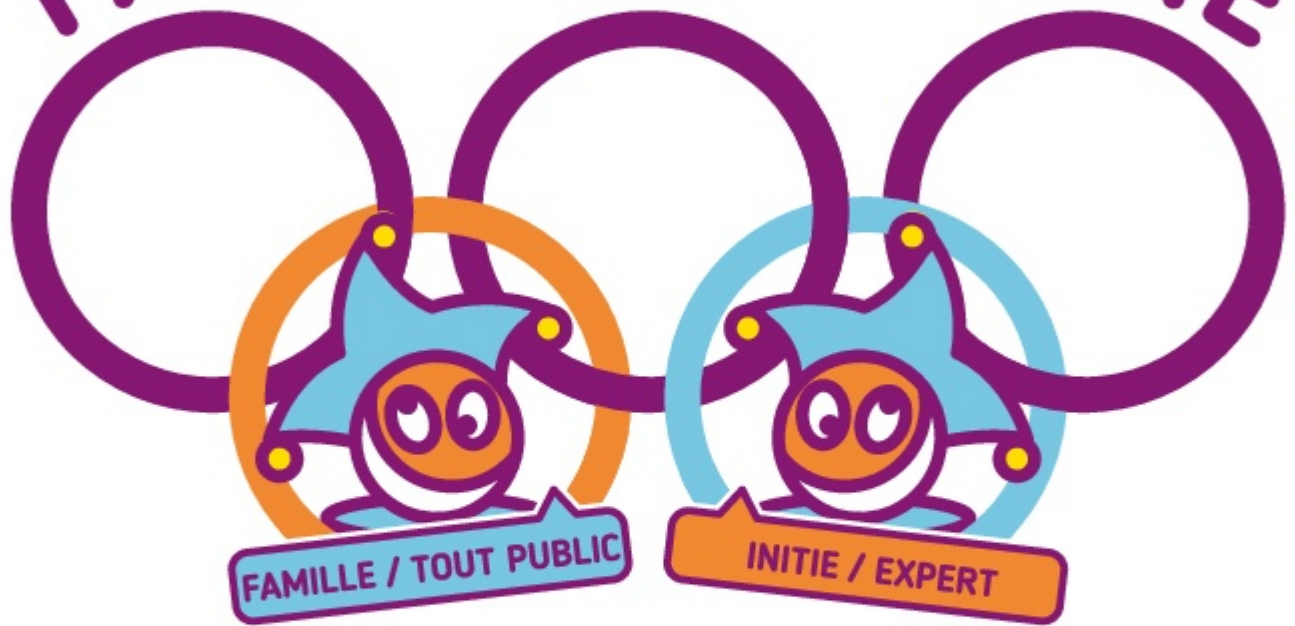


FESTIVAL ALCHEMIE

8-9-10 MAI 2026

ESPACE JEUX DE DEMAIN

TROPHÉE ALCHEMIE



Visijoueuses et visijoueurs :

**Jouez aux créations présentées par les autrices et auteurs.
Contribuez au processus créatif et votez pour les concours.**



**Remise des prix par catégorie :
Dimanche à 17h**

