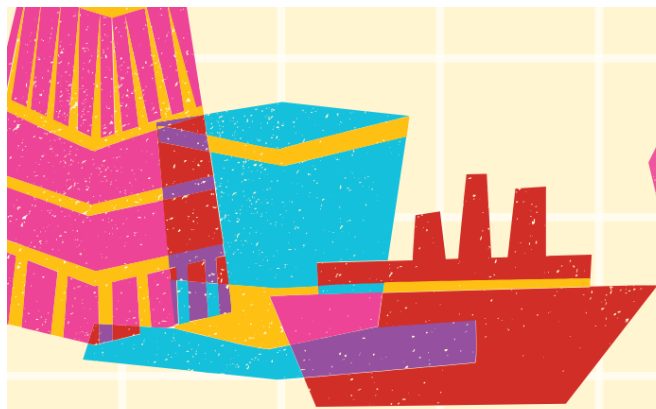




JEUDI 16 OCTOBRE 2025

9H30 - 13H

Venez nous présenter votre coup de coeur du moment

COMITÉ LUOTHEQUE

Présentation de nouveautés avec notre partenaire
Totem Expo-jeux

L'Echappée

3, esplanade des frères Lumière

95220 Herblay-sur-Seine



FOCUS SUR UNE JEUNE MAISON D'EDITION :

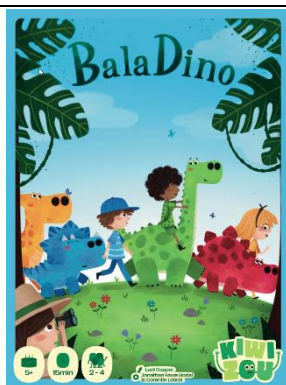
KIWIZOU

Coup de cœur de Patrice Pillet de la boutique Totem expo-jeux

[Kiwizou](#) est le projet de deux anciens collaborateurs de l'éditeur « Djeco ». Nous retrouvons donc des jeux adressés aux jeunes enfants de 3 à 6 ans avec un design léché et un matériel de qualité.

En un an d'existence l'éditeur publie 8 jeux différents qui rencontre un beau succès sur tous les festivals.

[Kiwizou](#) s'appuie sur le talent d'auteurs reconnus dans l'univers des jeux pour enfants et travaille avec des illustrateurs issus de la littérature jeunesse et de la bande dessinée pour proposer des jeux visuellement attrayants et adaptés aux plus jeunes.



Nom du jeu : BalaDino / **Editeur :** Kiwizou

Nombre de joueurs : 2 à 4

Temps de jeu estimé : 15mn

Âge minimum conseillé : 5 ans

C'est jour de balade à Dino Parc ! Les maîtres sont de sortie, accompagnés de leur fidèle Dino de compagnie. Très vite une compétition s'organise : quel Dino sera le plus rapide à atteindre les grilles du parc ? Tout ce petit monde prend le départ sur l'allée centrale mais attention à Billy, la gardienne du parc, qui veille et qui ne supporte pas de voir les Dinos trop loin devant leur maître !



Nom du jeu : Forest First / **Editeur :** Kiwizou

Nombre de joueurs : 2 à 4

Temps de jeu estimé : 5mn

Âge minimum conseillé : 3 ans

L'automne a donné de jolies couleurs à la forêt, c'est le temps idéal pour une course. Les petits animaux avancent d'arbre en arbre plus ou moins rapidement. Mais tout ce petit monde est aussi très gourmand et à la moindre tentation, une pause «encas» s'impose et ralentit la course.



Nom du jeu : Pic Challenge / **Editeur :** Kiwizou

Nombre de joueurs : 2 à 4

Temps de jeu estimé : 15mn

Âge minimum conseillé : 5 ans

Partez à l'ascension du Mont-Haut ! La randonnée sera longue et semée de rebondissements. Le premier à atteindre le sommet remporte la course ! A vos cartes, prêts, partez ?



Nom du jeu : Castel Boom / **Editeur :** Kiwizou

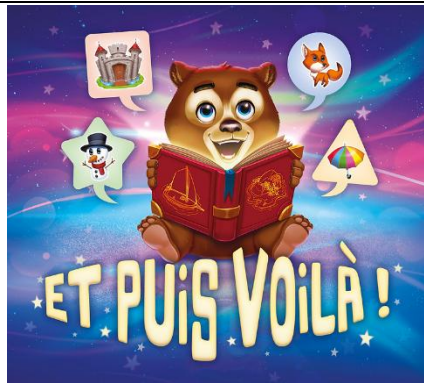
Nombre de joueurs : 2 à 4

Temps de jeu estimé : 15mn

Âge minimum conseillé : 5 ans

Une reine, autrefois heureuse dans son magnifique château, voit son domaine attaqué et détruit. Après des mois de désespoir, elle décide de reconstruire son château encore plus beau et propose à ses sujets de le restaurer à partir des ruines. Elle promet de récompenser les meilleurs d'entre eux les couvrant d'or.

Les autres nouveautés présentées par Patrice



Nom du jeu : Et puis voilà ! / **Editeur :** Space Cow

Nombre de joueurs : 2 à 4

Temps de jeu estimé : 20mn

Âge minimum conseillé : 5 ans

Voyagez d'île en île en quête de découvertes et partagez votre histoire ! Dans Et puis Voilà !, les jeunes joueuses et joueurs sont invités à créer leur propre histoire. À chaque tour, ils lancent le dé et déplacent leur bateau d'île en île pour collecter des jetons. Ces jetons leur permettent de construire leur récit au fil de leurs découvertes. Et puis voilà !



Nom du jeu : Boo Party / **Editeur :** Loki

Nombre de joueurs : 2 à 6

Temps de jeu estimé : 10mn

Âge minimum conseillé : 5 ans

Tous les enfants ont enfilé leurs plus beaux déguisements : dragon, citrouille, fées... Mais qui se cache vraiment sous ces costumes ? Si tu es un Monstre : Déguise-toi pour éviter d'être démasqué par la Voyante ! Fais attention aux costumes qui apparaissent dans les visions de la Voyante à chaque tour pour savoir lesquels ne pas utiliser. Si tu es la Voyante : Mémorise tes visions et tente de démasquer les Monstres. Accuse les Monstres si au moins l'un d'eux porte un costume que tu as vu dans tes visions pour remporter la partie !



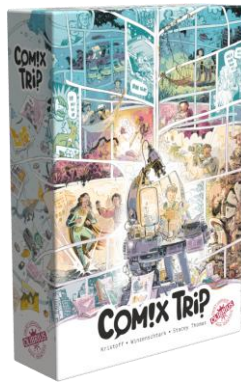
Nom du jeu : Sweet ! / **Editeur :** Grrre Games

Nombre de joueurs : 2 à 5

Temps de jeu estimé : 10mn

Âge minimum conseillé : 8 ans

Le printemps sonne à sa porte et l'Ours s'éveille. Chaque carte évoque la vie de l'Ours durant la saison chaude avant son retour en hibernation. A votre tour, prenez des risques pour être le premier à réunir une suite de 8 cartes.



Nom du jeu : Comix Trip / **Editeur :** Olibrius

Nombre de joueurs : 2 à 6

Temps de jeu estimé : 30mn à 45mn

Âge minimum conseillé : 8 ans

Comix Trip est la nouvelle agence de presse spécialisée dans les reportages illustrés !

Le ou la Rédactrice en Chef envoie ses Reporters dans un album (BD, Manga ou Comics) pour le journal du jour ! Mais la technologie d'exploration de cases est instable et les Reporters peuvent s'égarer dans la page. Retrouvez les membres de l'équipe, complétez le Reportage et voyez si votre article a suffisamment de sens pour être diffusé dans le journal du jour !

Comix Trip est une expérience collective de communication non verbale et de cache-cache dans des cases. Votre défi réside dans le plaisir de vous comprendre, de présenter à vos amis une BD que vous aimez, de vous donner des envies de lecture, de vous faire rire, et d'être fiers de vos trouvailles finales.

Nous avons joué à :



Nom du jeu : Take Time / **Editeur :** Libellud

Nombre de joueurs : 2 à 4

Temps de jeu estimé : 30mn à 45mn

Âge minimum conseillé : 10 ans

Take Time est un jeu de cartes coopératif qui vous plonge dans une aventure hors du commun, où chaque défi s'inscrit dans un univers graphique unique. Les joueurs et joueuses évoluent ensemble à travers une série de mondes, chacun lié à un moment clé d'un voyage symbolique.

Alexi Piovesan et Julien Prothière n'ont pas seulement imaginé un jeu de stratégie : c'est un voyage collectif, une invitation à prendre le temps de réfléchir, de communiquer, de se comprendre et de faire confiance à son équipe. À chaque partie, vous serez confrontés à de nouvelles contraintes, de nouvelles façons de penser, et devrez sans cesse ajuster vos choix pour avancer ensemble.



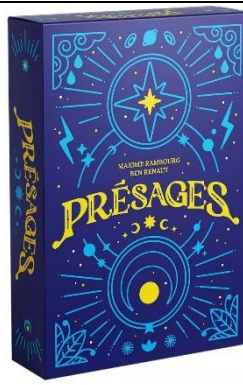
Nom du jeu : Miams / **Editeur :** KYF édition

Nombre de joueurs : 1 à 5

Temps de jeu estimé : 30mn

Âge minimum conseillé : 10 ans

Miams est un jeu à cocher dans lequel vous devrez atteindre 50 points avant vos adversaires, grâce à vos jets de dés, que vous combinerez agilement avec vos cartes pouvoirs ! Une fois par tour, choisissez une carte pouvoir dans la rivière de cartes disponibles, pour améliorer votre jeu et pimper votre score ! Combotez vos cartes pour révéler tous leurs pouvoirs !



Nom du jeu : Présages / **Editeur :** Spiral editions

Nombre de joueurs : 4 à 6

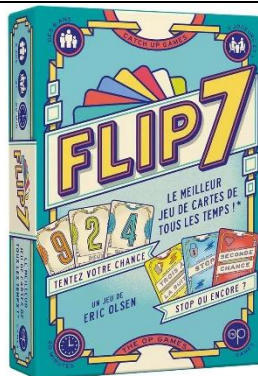
Temps de jeu estimé : 30mn

Âge minimum conseillé : 10 ans

Dans Présages, vous faites équipe pour vous débarrasser de vos cartes jusqu'à ce qu'il ne vous en reste plus qu'une en main.

Chacune de vos cartes interagit avec les cartes jouées par votre partenaire, ainsi qu'avec celles de vos adversaires.

Vous devez donc les jouer au bon moment !



Nom du jeu : Flip 7 / **Editeur :** Catch Up Games

Nombre de joueurs : à partir de 3

Temps de jeu estimé : 20mn

Âge minimum conseillé : 8 ans

Accumulez les cartes au fil des tours pour gagner des points. Mais attention : si vous recevez un numéro que vous avez déjà, vous perdez tout ! Saurez-vous dire stop à temps ?



Nom du jeu : Toy Battle / **Editeur :** Repos prod

Nombre de joueurs : 2

Temps de jeu estimé : 15mn

Âge minimum conseillé : 8 ans

Sur terre, sur mer, dans les nuages et même dans l'espace, les jouets s'affrontent dans des batailles stratégiques. Vos troupes comptent sur votre talent tactique pour les mener à la victoire ! Votre mission ? Être le premier à atteindre le quartier général ennemi ou contrôler plus de territoires que votre adversaire.



Nom du jeu : Archeo / **Editeur :** Gigamic

Nombre de joueurs : 1 à 5

Temps de jeu estimé : 20mn

Âge minimum conseillé : 5 ans

Coopérez pour découvrir les vestiges du passé avec votre pelle-ventouse. Creusez sur 4 niveaux, reconstituez vos découvertes et tentez d'obtenir 10 étoiles. Mais attention, débarrassez-vous de vos cailloux avant qu'ils ne cassent votre pelle. A vos pelles, prêts ? Fouillez !



Nom du jeu : Lolly Dogs / **Editeur :** Blue Orange

Nombre de joueurs : 2 à 4

Temps de jeu estimé : 15mn

Âge minimum conseillé : 4 ans

Toutes les sucettes ont été mangées, et les gourmands petits toutous sont fortement soupçonnés d'avoir fait le coup ! À toi de mener l'enquête ! Quand tu appuies sur leur ventre, ils sortent leur langue ! À chaque tour, lance les dés colorés et essaye de retrouver les toutous dont la couleur de la langue correspond ! Le premier joueur à avoir attrapé 6 toutous gourmands remporte la partie !



Nom du jeu : L'île des Mookies / **Editeur :** Scorpion Masqué

Nombre de joueurs : 2

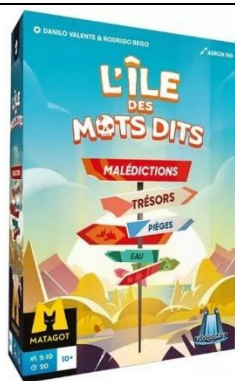
Temps de jeu estimé : 10mn

Âge minimum conseillé : 4 ans

Collectionnez le plus de Mookies de chaque famille pour gagner des trophées ! Arriverez-vous à obtenir les cartes brillantes des Mookies Légendaires ? Et surtout... attention à cette drôle d'araignée qui n'attend qu'une occasion de vous jouer un mauvais tour !

Grâce à des règles extrêmement simples (chaque joueur prend une carte et la pose devant lui), les jeunes joueurs découvrent le fonctionnement d'un jeu de majorité.

Coups de cœur des ludothécaires :



Nom du jeu : L'île des Mots Dits / **Editeur :** Matagot

Nombre de joueurs : 2 à 10

Temps de jeu estimé : 20mn

Âge minimum conseillé : 10 ans

Dans l'île des Mots Dits, un joueur de l'équipe est désigné guide. C'est le seul qui connaît le contenu des hexagones de l'île. Grâce à trois mots imposés, placés à des endroits précis de l'île, il va tenter de conduire son équipe à faire les bons choix.

Pour cela, il écrit un nouveau mot sur un hexagone, en rapport avec un ou plusieurs mots déjà présents. Ses coéquipiers discutent alors pour décider du déplacement de leur groupe sur l'île. Si l'indice est en rapport avec le mot du dessus, il faut peut-être aller au nord, s'il est en lien avec les deux mots de droite, il faut peut-être aller à l'est, etc... À vous de bien guider votre équipe pour récupérer un maximum de points !



Nom du jeu : Klask / **Editeur :** Gigamic / Asmodée

Nombre de joueurs : 2

Temps de jeu estimé : 10mn

Âge minimum conseillé : 8 ans

Klask, un jeu d'adresse en bois qui se joue à deux, est une version plus petite du Weykick. Il s'agit d'utiliser un pion magnétique pour envoyer une balle dans le but de l'adversaire ou pour piéger son pion à l'aide de petits blocs magnétiques.



Nom du jeu : Kleine Fische / **Editeur :** Noris

Nombre de joueurs : 2 à 4

Temps de jeu estimé : 20mn

Âge minimum conseillé : 7 ans

Vous participez à une pêche miraculeuse. Il y a de nombreux poissons de toutes sortes. Libre à vous d'en pêcher comme bon vous semble. Mais attention, les poissons sont malins et solidaires : un minuscule poisson en trop pourrait bien causer la perte de votre prise ! Un jeu de stop ou encore.



Nom du jeu : 2 pommes 3 pains / **Editeur :** Prétexte

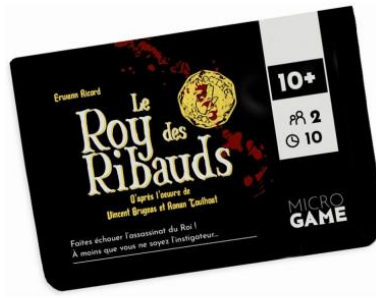
Nombre de joueurs : 2 à 6

Temps de jeu estimé : 15mn

Âge minimum conseillé : 8 ans

Annoncer les pommes et le pain, facile... ? Attention à la Pomme de pin (deux pains) qui vient perturber la fête !

2 Pommes 3 Pains est un jeu d'annonce. Les joueurs tirent une carte à tour de rôle et annoncent une valeur de Pomme et une valeur de Pain. Si un joueur se trompe ou prend trop de temps à réfléchir, il ramasse l'intégralité des cartes posées en pénalité. Pour gagner il faudra récupérer le moins de cartes possible !



Nom du jeu : Le Roy des Ribauds / **Editeur :** Matagot

Nombre de joueurs : 2

Temps de jeu estimé : 10mn

Âge minimum conseillé : 8 ans

Annoncer les pommes et le pain, facile... ? Attention à la Pomme de pin (deux pains) qui vient perturber la fête !

Le Roy des Ribauds est un jeu de cartes adapté de la célèbre bande dessinée créée par Vincent Brugeas et Ronan Toulhoat. Chaque type de carte a son propre effet, et le Roi, la Reine et l'Assassin ont leurs propres conditions de victoire, appelées conspirations. Soyez le premier à réaliser l'une de ces conspirations pour gagner la partie !

Le Roy des Ribauds est un jeu de cartes tendu et stratégique, mais faussement simple, qui vous permettra de vous immerger dans l'univers riche de la France médiévale.



Nom du jeu : Incantibus / **Editeur :** Studio H

Nombre de joueurs : 2 à 4

Temps de jeu estimé : 30mn

Âge minimum conseillé : 8 ans

Incantibus est un jeu de collection et d'exploration enchanteur. Jouez à l'intérieur de la magnifique boîte et explorez les étages d'une ancienne tour. À l'aide de vos baguettes magiques, pointez les jetons à ajouter à votre sacoche magique et préparez-vous à partir à l'assaut de la tour.



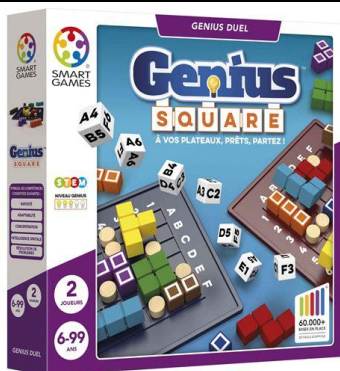
Nom du jeu : Punto / **Editeur :** Game Factory

Nombre de joueurs : 2 à 4

Temps de jeu estimé : 20mn

Âge minimum conseillé : 7 ans

A son tour, le joueur doit poser une de ses cartes adjacentes à une carte déjà présente sur la table, ou en recouvrir une de valeur inférieure. Le premier à aligner 4 cartes remporte la manche. Le tout dans une mini-boîte qui tient dans la poche.



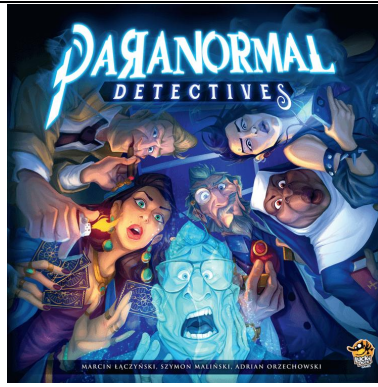
Nom du jeu : Punto / **Editeur :** Game Factory

Nombre de joueurs : 2 à 4

Temps de jeu estimé : 20mn

Âge minimum conseillé : 7 ans

Jouez à deux en mode duel, ou bien en solitaire en complétant votre plateau de jeu le plus rapidement possible. Lancez les dés, réfléchissez rapidement et atteignez le niveau WIZARD avant votre adversaire. Plus de 62 000 défis à maîtriser dans 5 niveaux de difficulté, et toujours avec au moins une solution.



Nom du jeu : Paranormal detectives / **Editeur :** Lucky Duck Games

Nombre de joueurs : 2 à 6

Temps de jeu estimé : 40mn

Âge minimum conseillé : 12 ans

Oubliez le Cluedo, Paranormal Detectives dynamite le genre en vous proposant un jeu d'enquête innovant.

Il s'agit d'un jeu asymétrique, un joueur joue un fantôme fraîchement décédé, les autres jouent les enquêteurs. Ils devront être les premiers à deviner les circonstances exactes du décès. Pour les aider, ils pourront solliciter le fantôme avec un panel d'outils d'interrogatoire tous plus surprenants les uns que les autres...



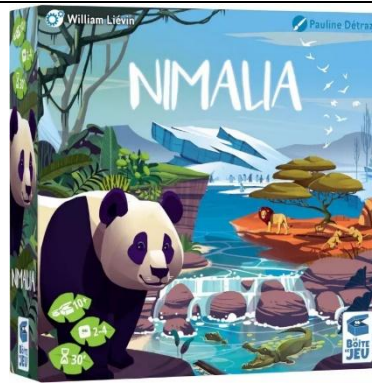
Nom du jeu : Ricochet / **Editeur :** Flip Flap

Nombre de joueurs : 1 et plus

Temps de jeu estimé :

Âge minimum conseillé : 14 ans

Dans Ricochet - A la poursuite du Comte courant, suivez les aventures d'agents secrets loufoques dans une succession d'énigmes originales à résoudre seul ou à plusieurs. Trouvez le bon chemin et résolvez le rébus final !



Nom du jeu : Nimalia / **Editeur :** La boîte de jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4

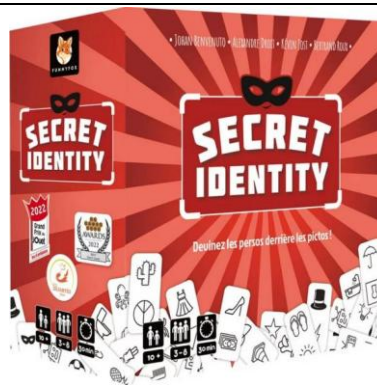
Temps de jeu estimé : 30mn

Âge minimum conseillé : 10 ans

Auteur Cormeillais

Créez la meilleure réserve animalière.

Cherchez une harmonie entre les espèces et entre les milieux naturels, même si pour cela il faudra savoir sacrifier des parties de votre réserve en les recouvrant par d'autres, toujours plus belles...



Nom du jeu : Secret Identity / **Editeur :** Funny Fox

Nombre de joueurs : 3 à 8

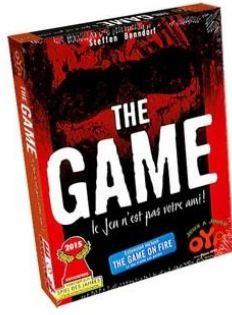
Temps de jeu estimé : 20mn

Âge minimum conseillé : 10 ans

Devinez les persos derrière les pictos !

Dans Secret Identity, vous vous verrez attribuer une clé Mystère désignant une carte Personnage parmi les 8 disposées au centre de la table. À l'aide de vos cartes Picto, vous devrez faire deviner votre carte Personnage aux autres joueurs, tout en essayant de deviner la leur, pour gagner un maximum de points de victoire.

À chaque manche, de nouveaux personnages seront tirées, mais vos cartes Picto ne seront pas remplacées ! À vous de faire les bons choix et de mesurer les risques...



Nom du jeu : The game / **Editeur :** Oya

Nombre de joueurs : 1 à 5

Temps de jeu estimé : 20mn

Âge minimum conseillé : 8 ans

The Game est un jeu de cartes coopératif de 1 à 5 joueurs dans lequel les joueurs s'unissent tous ensemble dans le but de parvenir à poser toutes les cartes sur 4 piles : 2 ascendantes, 2 descendantes. Pour les aider dans cette tâche, les joueurs pourront faire des sauts en arrière de 10. Mais cela suffira-t-il pour vaincre le jeu, sachant qu'ils ne pourront communiquer la valeur de leurs cartes en main ?

Le jeu s'appelle The Game parce que l'on joue ensemble contre le jeu. Les joueurs doivent coopérer, prendre des décisions ensemble et ne pas craquer quand la pression monte !