

CATHALogue

noël 2026



Quelques mots pour commencer

C'est bientôt Noël, et dans nos boîtes aux lettres, ainsi que dans les magasins spécialisés apparaissent les fameux « catalogues de Noël », des sélections pour aider à faire des choix. Comme on n'est jamais mieux servi que par soi-même, voici MON catalogue...

Le ... **CATHAL'ogue de Noël 2026**.

Je m'étais déjà prêté à l'exercice il y a 6 ans en 2020, année du COVID.

Cette année, je ressens à nouveau le besoin de produire ce document, que je vois avant tout comme un truc un peu potache, mais qui me permet de garder le lien avec les joueurs, à un moment de ma vie où je suis moins présent qu'avant en festival.

L'âge... les circonstances familiales... la vie, quoi...

Je ne voulais pas un document qui ne soit qu'une énumération de mes jeux disponibles en boutique, je vais en profiter:

- pour agrémenter chaque fiche d'anecdotes sur chacun de ces projets.
- pour partager quelques coups de cœur.
- Pour offrir quelques cadeaux (mode solo .. Variantes .. Jeu inédit en P&P)

Le CATHALogue est divisé en plusieurs parties:

- Tout d'abord les **NOUVEAUTES 2026**:

Les jeux qui sont sortis dans l'année, voir même dans les tous derniers jours de l'année.

Une bonne façon de les redécouvrir dans ce monde ludique om une nouveauté chasse souvent l'autre

- Puis les **HIT**:

Les Jeux dont le succès, année après année ne se dément pas.

Le graal pour un auteur, puisque c'est uniquement grâce à des hits qu'il est possible de ne se consacrer qu'à la création ludique, sans un autre job en parallèle.

- ensuite les **LONG-SELLERS**

Ce ne sont pas des Hits, mais les ventes restent suffisantes pour que le jeu soit régulièrement réimprimé et se soit maintenu sur les étals plusieurs années.

Mais il ne faut pas se voiler la face: la catégorie des long-sellers est en train de peu à peu disparaître des étals des boutiques. Donc si ces jeux vous font de l'œil, c'est sans doute maintenant qu'il faut les acquérir. Plus tard, ils risquent d'avoir définitivement disparu.

Bonne lecture et... n'hésitez pas à partager !

Signalétique



Nombre de joueurs



Durée



À partir de quel âge

Icônes issues du site games-icons.net et créées par DELAPOUITE

Sommaire

Nouveautés 2026



4



5



6



7



8



9



10



11



12

Les Hits



13



13



14



14



15



16

Les Long-Sellers



17



18



18



19



20



21



22

J'y suis pour rien, mais j'aime bien !



23



23



24



24



25

Et maintenant quelques cadeaux

Solo



26-27

Variante + Extension

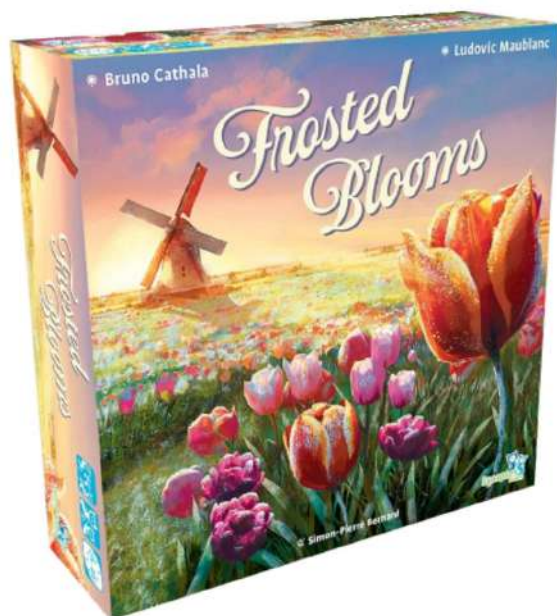


28-29

Jeu inédit P&P



30-32



Cultivez les fleurs, récoltez les points !

Points forts:

- Un jeu de PLACEMENT DE TUILES d'une grande simplicité d'accès et rapide à jouer
- Des dilemmes permanents, entre:
 - Faire de grandes zones pour optimiser ses cartes scores
 - ou
 - Créer des trous pour construire bâtiments
- Un mode Solo qui va vous donner du fil à retordre
- Une recommandation au prestigieux Spiel des Jahres

Le saviez-vous:

Notre proto s'appelait Heliopolis et était situé dans l'Egypte antique !

Une des premières propositions éditoriales a été de transformer ça en parc d'attraction. Mais nous n'étions pas convaincus.

La thématique des tulipes givrées a, elle, convaincu tout le monde tout de suite

Le premier tirage est parti TRES vite. Le second est déjà en train de s'amenuiser... Essayez-le sur BGA, et foncez en boutique !



Un jardin japonais à composer, Une ambiance ZEN à savourer !

Points forts:

- Un placement par superposition
- Chaque carte redessine votre jardin
- Une direction artistique complètement raccord avec le thème, pour une ambiance de jeu apaisante
- Victoire ou défaite, on est toujours fier de contempler son jardin finalisé

Le saviez-vous:

Des cartes carrées, avec 4 cases en disposition 2x2... ça ressemble à deux DOMINOS collés l'un à l'autre.

Le proto initial s'appelait d'ailleurs... QUADROMINO, et revisitait l'univers de KINGDOMINO.



Construisez la ville, disputez-vous la vue !

Points forts:

- Une VILLE en 3D qui prend vie sous vos yeux
- Des règles simples, des choix malins
- Une bataille d'emplacements: devancez vos adversaires... Et faites- les payer trop cher
- Des plans de ville et des objectifs variés pour renouveler vos parties encore et encore

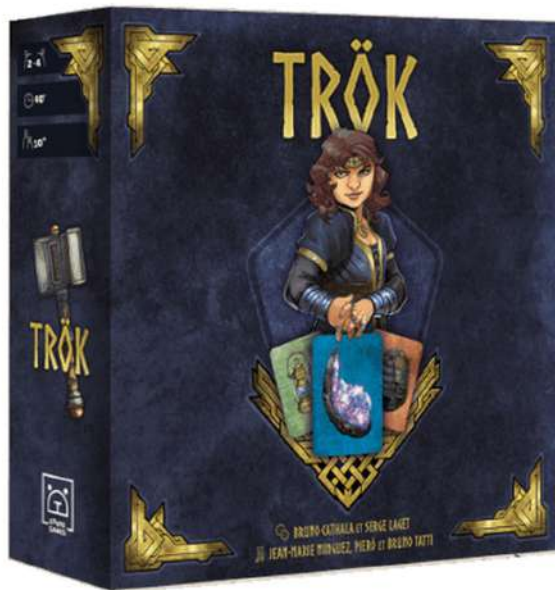
Le saviez-vous:

Mon souhait était que certains bâtiments présentent des façades avec du Street Art.

L' éditeur a conservé une partie de l'idée, mais à choisi de mettre des images issues de ses autres jeux.

Sur mon exemplaire, je les ai remplacées par des autocollants avec des images plus personnelles





Troquez malin devenez le plus riche des Nains !

Points forts:

- Des échanges malins, une interaction permanente
- S'enrichir ou s'améliorer, il faut choisir !
- Deux voies vers la victoire: Fortune ou Combo parfaite

Le saviez-vous:

C'est en rejouant à MUNDUS NOVUS chez « un monde de jeu » qu'est née l'envie de reprendre ce système de jeu mais en le rendant plus immédiat à prendre en main et pour des parties plus courtes

Mission accomplie !



Un duel de ruse où chaque faux pas peut vous trahir

Points forts:

- Deux rôles, deux façons de jouer
- Une thématique forte (les planchers Rossignol) Servie par une mécanique de jeu vraiment originale
- Un Japon sublimé par les illustrations de Vincent Dutrait

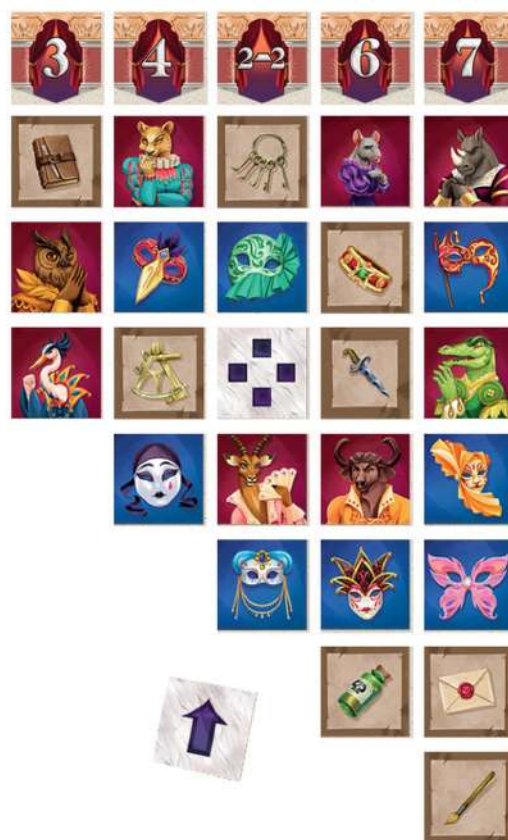
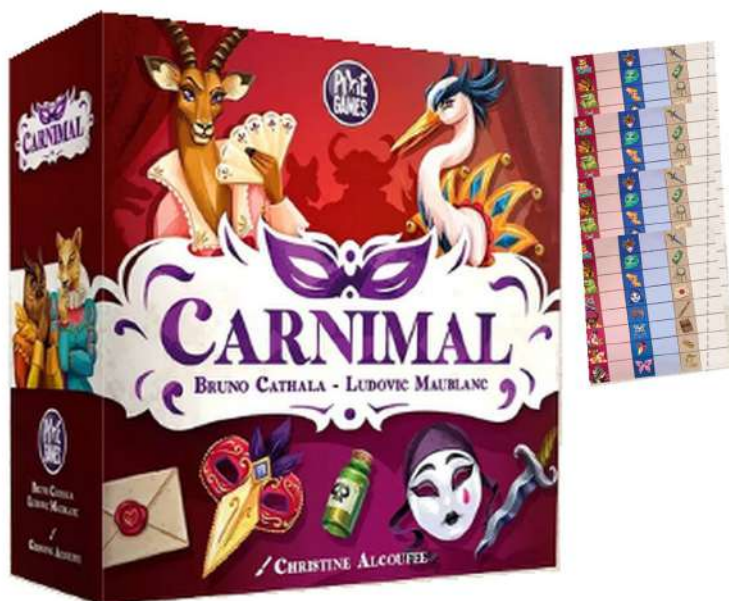


Le saviez-vous:

La grande majorité des auteurs de jeu a un métier en parallèle.

Jeremie et Eliette sont tous les deux dentistes dans la vraie vie. Mes dentistes.

Comme quoi je dois développer un syndrome de stockholm !



Faites tomber les masques...
avant de perdre le vôtre !

Points forts:

- Un duel de déduction: démasquez l'autre avant qu'il ne vous découvre
- Des déplacements malins pour récolter les bons indices
- Une prise en main facile, une course à l'identité rapide et tendue

Le saviez-vous:

On a pas mal cherché quelle thématique serait la plus adaptée à notre système de déduction.

Un de mes protos avait une thématique « Men in Black » (on était un vil extraterrestre ayant pris la possession d'un humain, dans une ville et avec une arme spécifique



Construisez vos rêves... Hantez ceux des autres!

Points forts:

- Un univers onirique très coloré
- Une règle simplissime
- Des parties rapides qui appellent une revanche
- Des cauchemars pour semer la pagaille chez vos adversaires

Le saviez-vous:

Florian Sirieix, mon co-auteur sur ce projet, crée aussi des « coffres escape ». Une expérience unique à vivre chez vous

www.coffreescape.fr





Petites cartes, Grandes foulées !

Points forts:

- Une course tactique: jouez les bonnes cartes au bon moment
- L'univers humoristique et fun de « Des bulles et des Bosses »
- Incidents, Boost, Ravitaillements: gérez les aléas du Trail !
- En solo ou en duel, relevez le défi en 10 mn
- Un petit format, un prix abordable ... et une fabrication française !

Le saviez-vous:

Vous êtes organisateur de Trail ou d'événements sportif ?

Ce jeu est totalement personnalisable à votre événement ! Contactez-moi





Jouez jusqu'à en perdre la tête !

Points forts:

- Un duel tactique en 15 minutes, à emporter partout
- Des choix simultanés: anticipez le jeu de votre adversaire
- Des pouvoirs qui renversent la situation: Le plus fort risquent leur tête
- Deux voies vers la victoire: Rallier les personnages ou déclencher la révolution

Le saviez-vous:

Le proto initial était intitulé « Révolte », et se déroulait dans un univers parodique au goût de révolution française.

C'est l'éditeur qui est à l'initiative de cette thématique Alice au pays des Merveilles.

Avec les illustrations de Ben Basso, cette thématique fait... merveille !

7 WONDERS DUEL



De l'Antiquité à la Terre du Milieu, de grandes aventures à deux !

- 7 Wonders Duel: Bâissez votre civilisation, surpassez votre rival
- Extension Panthéon: Faites intervenir les Dieux pour changer votre destin
- Extension Agora: Contrôlez le Sénat pour prendre le pouvoir
- Duel pour la Terre du Milieu: Un Anneau - Deux camps – Trois chemins vers la victoire



Le saviez-vous:

Les premières idées sont issues d'un brainstorming dans un avion au dessus de l'atlantique (on allait avec Antoine à la GENCON à Indianapolis)

Lors de sa première présentation, le projet a tout simplement été refusé par l'éditeur. Heureusement, on a pu le faire changer d'avis presque un an plus tard

Une des références du jeu pour deux joueurs

plus de 14 Millions de parties jouées online sur BGA



Nouveauté !

=40



Petits royaumes Grandes ambitions !

- Les dominos réinventés – deux jeux primés à l'international
- Le plaisir de construire son paysage, pièce après pièce
- Kingdomino: Pour toute la famille (en variant les plaisirs grâce à l'extension Trésors perdus)
- Dragomino: Pour jouer avec les enfants à partir de 4 ans

Le saviez-vous:

Comme souvent, un succès paraît toujours évident, une fois qu'il est là.

Mais comme souvent aussi, le chemin initial n'a pas été si limpide. Le jeu a commencé à être refusé par un premier gros éditeur. Avant d'être également refusé par Blue Orange. Qui finalement a changé d'avis. Je crois bien qu'ils ne regrettent pas ;-)

Deux jeux référence dans leur domaine

plus de 7 Millions de parties jouées online sur BGA





Gemmes précieuses Rivalité féroce !

- L'expérience de SPLENDOR, mais avec un système conçu spécifiquement pour deux joueurs pour une tension plus grande encore
- Des gemmes convoitées: prenez ce qu'il vous faut, privez l'autre du meilleur
- Trois conditions de victoire pour maintenir la pression
- Avec l'extension Faussaires, toute récente, contournez les règles et surprenez votre adversaire

Le saviez-vous:

Lorsque l'on m'a proposé de travailler avec Marc André sur cette version Duel de Splendor, j'ai été flatté.

Mais après plusieurs semaines de réflexion, j'ai commencé par refuser car je n'avais pas le début d'une idée.

Puis 6 mois plus tard, je me suis réveillé avec l'idée du plateau... et c'était parti !



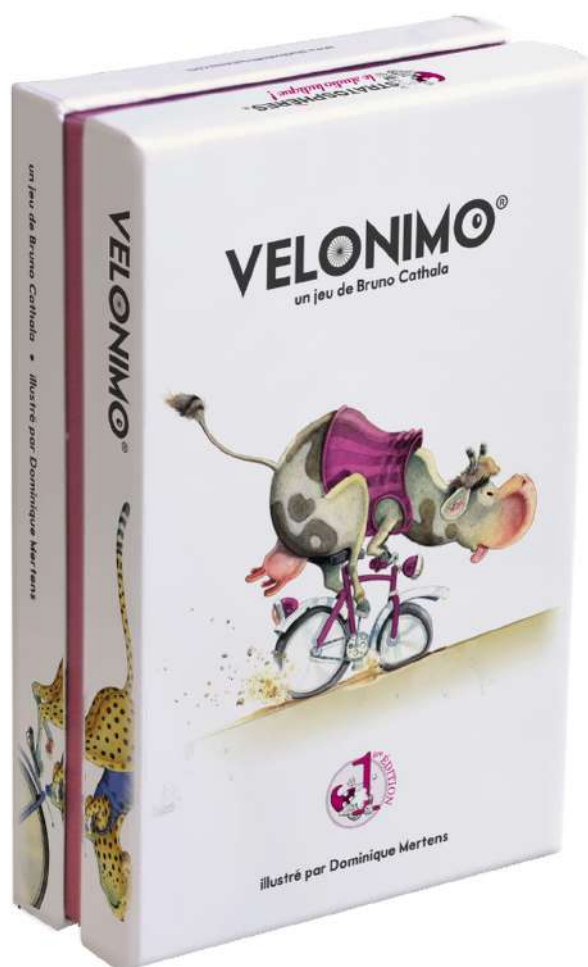
Le jeu qui a le vent en Poulpe !

- Une identité visuelle unique, qui fait mouche
- Des cartes à combiner, des effets à enchaîner
- Un pari décisif: arrêter la manche en mode sécurité ou laisser une dernière chance aux autres mais faire plus de points
- Une petite boîte à emporter partout
- Des plaisirs et des challenges renouvelés grâce aux deux mini-extensions

Le saviez-vous:

Origamiste est un métier. Et chaque modèle de pliage est « déposé » et appartient à son créateur.

Pour ce jeu, Bombyx a fait appel à deux Origamistes qui ont créé les modèles spécifiques à ce jeu et qui lui donne une partie de son âme.



Défaussez vos cartes, lâchez le peloton !

- Des règles simples, des combinaisons malines pour vider sa main
- Attaquer ou patienter, le bon timing fait la différence
- Une course au maillot où les enjeux augmentent à chaque manche
- Des animaux déjantés pour une compétition dans la bonne humeur



Le saviez-vous:

J'ai été pas mal inspiré par un tag peint sur une falaise pas loin du sommet du col de la Colombière



... pas besoins de gros mollets
pour remporter le maillot à petits pois-carottes !



C'est quand on arrive au sommet que le chemin commence

- Un panorama à reconstruire, tuile après tuile
- Un duel rapide, des choix tactiques à chaque tuile
- Des esprits facétieux pour surprendre et renverser la situation
- Avec l'extension Firefly, une course aux lucioles qui peut offrir la victoire immédiate

Le saviez-vous:

En cette fin d'année 2026, une boîte collector va arriver sur les étagères.

Elle contient le jeu de base et l'extension, avec une nouvelle direction artistique montrant le paysage au clair de lune. C'est magnifique...

Et avec Corentin, on vous prépare une règle pour jouer à 4 si vous avez les deux boîtes

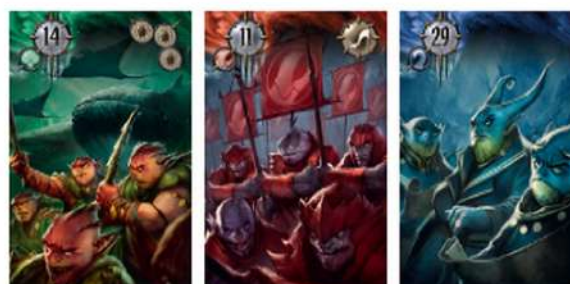


Des doublons, des canons, des coups de cochon !

- Une course de pirates où foncer ne suffit pas: il faut aussi s'enrichir !
- Navigation, ravitaillement, canons: Gérez vos cales, préparez vos coups
- Des abordages, des trésors pour une rivalité animée jusqu'à 6 joueurs
- Avec l'extension THE CREW, recrutez des personnages aux pouvoirs qui changent la course

Le saviez-vous:

Les personnages qui apparaissent sur les cartes du jeu de base sont des caricatures de personnes travaillant dans la société d'assurance pour qui le jeu a été créé, en 2007



Abyss, c'est tout un univers à explorer

- ABYSS : Recrutez des Seigneurs, Combinez leurs pouvoirs et Contrôlez les lieux du Royaume. Un jeu de plateau aux illustrations qui happent le regard, pour 2 à 4 joueurs et des parties de 45 minutes
- CONSPIRACY: un jeu de cartes compact, rapide et indépendant, pour 2 à 4 joueurs, dans le même univers. Plus rapide mais ... moins profond !
- LEGIONS: un duel fourbe, pour une lutte sans merci pour le pouvoir, en moins de 20 minutes. Tout peut basculer jusqu'au dernier moment.

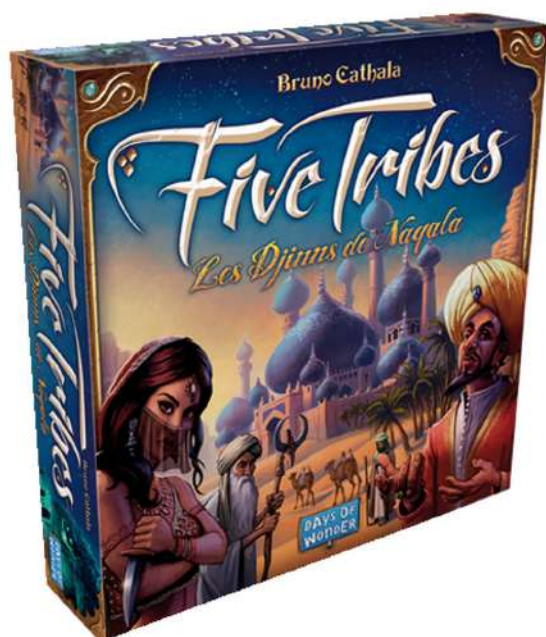
Le saviez-vous:

Il y a même un roman qui a été écrit spécialement dans cet univers

Une autre façon de le découvrir.. Ou de prolonger l'expérience ludique



Et pour ABYSS le jeu de plateau.. Il y a aussi 2 extensions permettant de rajouter plus de profondeur encore.... Tout un univers, qu'on vous dit !



Le jeu de déplacement d'ouvriers

- Un jeu qui revisite le mécanisme de « semailles » de l'AWELE
- Chaque déplacement ouvre de nouvelles possibilités: Sachez vous adapter
- 5 tribus, 5 façons d'avancer vers la victoire Plus que jamais il faudra choisir
- Deux extensions (difficiles à trouver) pour aller plus loin
- Une des plus belles réalisations de Days of Wonder

Le saviez-vous:

Là encore, le premier prototype était situé en Egypte antique et s'appelait Heliopolis.

Mais DOW avait déjà fait un jeu sur l'Egypte et j'en étais aussi le co-auteur.

Alors on a cherché en commun et on est tombés très vite d'accord pour situer l'action au pays des 1001 nuits



Un classique devenu Légendaire !

- **Des enchères toujours tendues:**
Payez pour le Dieu que vous convoitez, Mais pas trop cher sinon sa puissance sera réduite
- **Conquête, Développement & Créatures mythologiques:**
La rivalité est sur tous les fronts
- **Un archipel modulable, et 3 modes de jeu:**
Duel – Chacun pour soi – en équipes

Le saviez-vous:

Quand on a décidé de retravailler Cyclades, avec Ludo, on s'est posé la question de conserver l'univers initial, ou de faire un twist également au niveau thématique.

J'ai eu un temps l'envie d'un SPACE CYCLADES, avec des grecs, de égyptiens, des romains combattant dans l'espace avec des vaisseaux trirème.

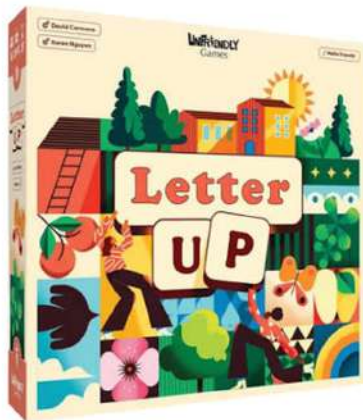
Mais Ludo n'était pas emballé. Il a sans doute eu raison ;-)

Coup de coeur

1-2

10+

15'



Quand le Scrabble croise Jarnac

- Un jeu de lettres hyper malin et rapide
- Un duel sans comptage de points fastidieux
- Des lettres à superposer pour transformer les mots et reprendre l'avantage
- Un jeu de lettre qui est en fait un jeu de conquête de territoires

Coup de coeur

2

8+

15'



Dans la savane, la ruse fait loi !

- Appris en 2 minutes
- Quatre animaux, Quatre capacités différentes
- Trois façons de gagner: aligner, éliminer, bloquer
- Chaque partie appelle une revanche

Coup de cœur



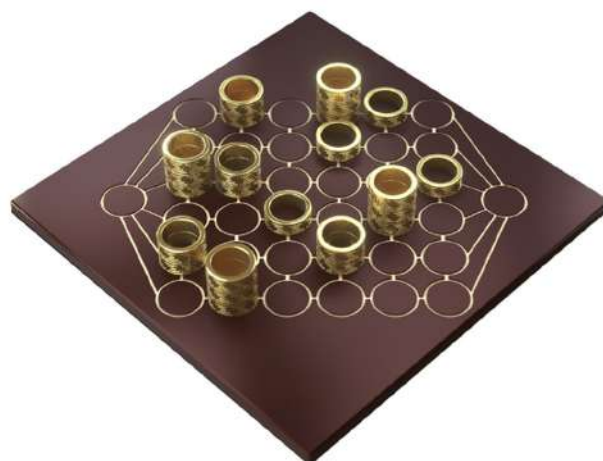
2



10+



15'



L'élégance à l'état pur

- Une profondeur tactique redoutable
- Des pièces sans propriétaire: à vous de savoir utiliser ce matériel commun à votre avantage
- Se déplacer, rebondir, substituer: 3 outils pour vous ouvrir le chemin vers le but adverse !
- Un jeu qui a plus de 40 ans, bein trop méconnu, et pourtant indémodable

Coup de cœur



2-4



8+



15'



Tout le monde connaît vos numéros... Sauf vous !

- Retrouvez votre combinaison avant les autres
- Posez les bonnes questions, faites les bons recoupements
La logique fait la différence
- Un jeu qui réunit toute la famille pour des défis bouclés en moins de 15 minutes
- Comme je ne peux pas décerner d'As d'Or, je lui décerne un CATHAL'As d'Or



Retournez-vous la tête, façon puzzle !

- Une aventure à vivre, et à construire de vos mains, fragments après fragment
- Observez, Assemblez, Retournez : vos idées font progresser l'histoire
- Des énigmes intégrées au décor : chaque détail peut ouvrir une nouvelle piste
- En solo, ou en coopération, découvrez une façon unique de dépoussiérer les puzzles



Un système de jeu bluffant, innovant, exigeant, qui ne laissera personne indifférent

Cadeau n°1: un mode solo pour Zensō



Mode Solo

Matériel:

La fiche « Jardin Impérial » ci-jointe à imprimer + 1 Dé à 6 faces

Mise en place:

En plus de la mise en place usuelle pour 2 joueurs, à votre droite, placez la fiche Jardin Impérial, avec:

- 1 Pierre sur le premier emplacement en haut à gauche,
- 2 Enso sur les premiers emplacements de la ligne du bas

Placez le dé à proximité du jardin

Comment jouer:

C'est vous qui commencez. Votre tour se déroule exactement comme d'habitude. Puis, c'est au Jardinier Impérial de jouer. Son tour se déroule de la façon suivante:

1- Agencer les pierres:

S'il possède plus de 4 pierres dans sa réserve, empilez les pierres excédentaires sur un des emplacements de son plateau, et placez les Enso gagnés sur les emplacements du bas de son plateau.

2- Choisir un plan:

Lancer le dé. Prenez la carte indiquée par le dé. Retirez-la du jeu après en avoir gagné les avantages et lanternes (Lorsqu'il y a le choix entre deux avantages, le jardinier impérial gagne les DEUX avantages)

Placez les pierres et Ensos gagnés sur les emplacements correspondants

Placées les lanternes gagnées dans les cases du paysage indiqué

Lorsque le jardinier gagne une carte Harmonie, il prend celle dont la position correspond à la valeur du dé.



A noter: les cartes Harmonie de ce type ne sont pas valides pour le Jardinier impérial. Si le dé indique une carte de ce type, la carte est défaussée, et remplacée par une carte du dessus de la pioche (s'il s'agit d'une nouvelle carte non valide, elle est à son tour défaussée, et ainsi de suite jusqu'à obtenir une carte valide.

Les cartes Harmonie ainsi gagnées ne sont pas encore validées. En attendant la validation, elles sont stockées sur le côté gauche du plateau Jardin Impérial, dans une file verticale. La carte la plus ancienne en haut de cette file.

3- Apporter l'Harmonie:

En commençant par la carte la plus en haut de sa file, le jardinier impérial vérifie s'il peut la valider.

Pour valider une carte il n'a besoin que du nombre de pierres ou du nombre de Enso demandé. Les autres critères ne sont pas pris en compte.

Il paye ce qui en demandé (en défaussant les Pierres ou Ensos nécessaires depuis ses réserves) et passe la carte du côté droit de son plateau.

Si c'est possible, il peut bien entendu valider plusieurs cartes dans le même tour.

A noter: les effets des Jizos validés de type gains supplémentaires ou réduction de coûts validés, s'appliquent pour le jardinier impérial, lorsque cela est possible

4- Acheter une carte Harmonie:

S'il possède au moins 4 Enso en stock, il en dépense 2 pour acheter une carte Harmonie

Il prend celle qui correspond à l'emplacement indiqué par le Dé. Si cet emplacement est déjà vide, il prend la première carte de la pioche.

IMPORTANT: il valide immédiatement cette carte s'il dispose des ressources (Enso ou Pierres) nécessaires

FIN DE PARTIE / SCORE

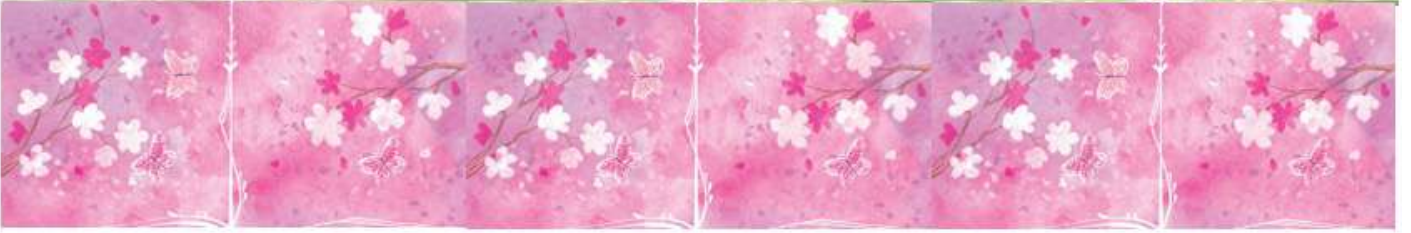
La fin de partie est déclenchée sur les mêmes critères que d'ordinaire (5 objectifs ou plus de cartes disponibles)

Chacun marque ses points comme d'ordinaire

1



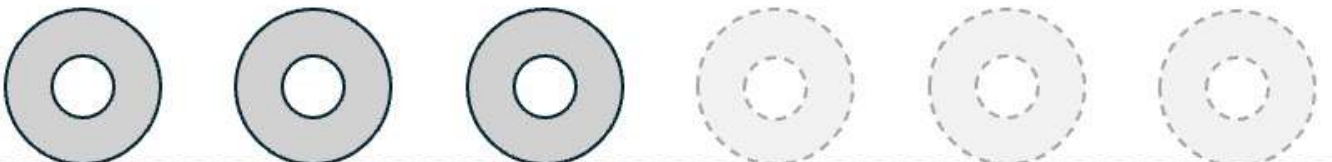
2



3



4





Variante

Une autre façon de cauchemarder !

Cette variante modifie tout simplement les conséquences d'un Cauchemar.

Dorénavant, lorsque vous faites un Cauchemar (par choix ou nécessité), procédez de la façon suivante :

- 1- Complétez votre main à 3 cartes
- 2- piochez une carte dans la main de l'adversaire de votre choix
- 3- Rendez lui la carte de votre choix parmi toutes celles que vous avez en main (il est possible de rendre la carte que l'on avait piochée)

Cette variante vous permet A LA FOIS de tenter de freiner un peu plus un adversaire qui se détache, tout en prenant une carte qui vous intéresse dans la file. Et comme c'est vous qui choisissez ce que vous rendez à l'adversaire, vous évitez aussi qu'il ne pioche par chance quelque chose de trop intéressant.

Bref, je ne joue plus autrement !

Mini-Extension

Jouez avec de nouveaux objectifs pour des parties plus tactiques et qui se renouvellent

Imprimez et découpez les 6 jetons de la page suivante



Placez le jeton blanc sur le côté de la table: il indique une nouvelle façon de gagner la partie: réunir les 5 symboles ET les 5 couleurs dans un même rêve vous donne la victoire immédiate

Mélangez les 5 jetons marrons face cachée. Révélez-en autant que le nb de joueurs (à 5 on joue avec tous les jetons)
A la fin de votre tour, si vous êtes le premier à remplir les conditions nécessaires, prenez le ou les jetons correspondants.
Chaque jeton gagné vous donne 5 PV en fin de partie.



Réunir les 5 symboles dans un même rêve



Réunir 3 paires différentes de symboles identiques dans un même rêve



Réunir les 5 couleurs dans un même rêve



Réunir 3 paires de couleurs différentes dans un même rêve



Réunir 8 cartes consécutives sans cauchemar dans un même rêve

À votre tour de rêver grand !



5



5



5



5



5



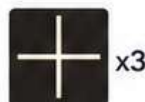
Cadeau n°3: un jeu inédit à imprimer découper à la maison



KOSA

un jeu de Bruno Cathala
pour deux joueurs

Chaque joueur dispose de 8 pièces à sa couleur :



x3



x3



x2

Principe

- À son tour, tant qu'il possède au moins une pièce dans sa réserve, un joueur doit poser une pièce sur le plateau en respectant les contraintes de pose
- La première pièce est posée sur n'importe quelle case, au choix du joueur.
Chaque pièce posée détermine où l'adversaire sera autorisé à poser sa prochaine pièce :



→ **Le +** : l'adversaire doit jouer sur la même ligne ou la même colonne que cette pièce.



→ **Le X** : l'adversaire doit jouer sur une diagonale passant par cette pièce

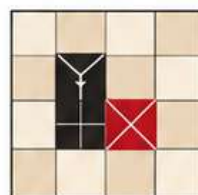


→ **Le Y** : Lorsque l'on pose cette pièce, on choisit son orientation

Cas numéro 1 : la flèche pointe sur une case vide ou sur un bord du plateau, la pièce reste là où elle est. L'adversaire doit jouer sur une case dans une des trois directions indiquées



Cas numéro 2 : la flèche est posée au contact orthogonal de pièces déjà posées, elle pousse d'abord. ces pièces dans la direction indiquée par la flèche. (Une pièce poussée hors du plateau revient dans la réserve de son propriétaire)
Puis L'adversaire doit jouer sur une case dans une des trois directions indiquées



Désobéissance : si les contraintes de pose imposées par le coup précédent ne vous donnent aucune case de disponible, vous jouez où vous voulez !

Dernière ligne droite : S'il vous reste des pièces et que votre adversaire n'en a plus, continuez à jouer seul (si vous placez un Y et qu'il fait sortir une pièce adverse du plateau; alors votre adversaire place cette pièce au prochain tour)

Victoire

Un joueur gagne immédiatement s'il parvient à former avec ses pièces :

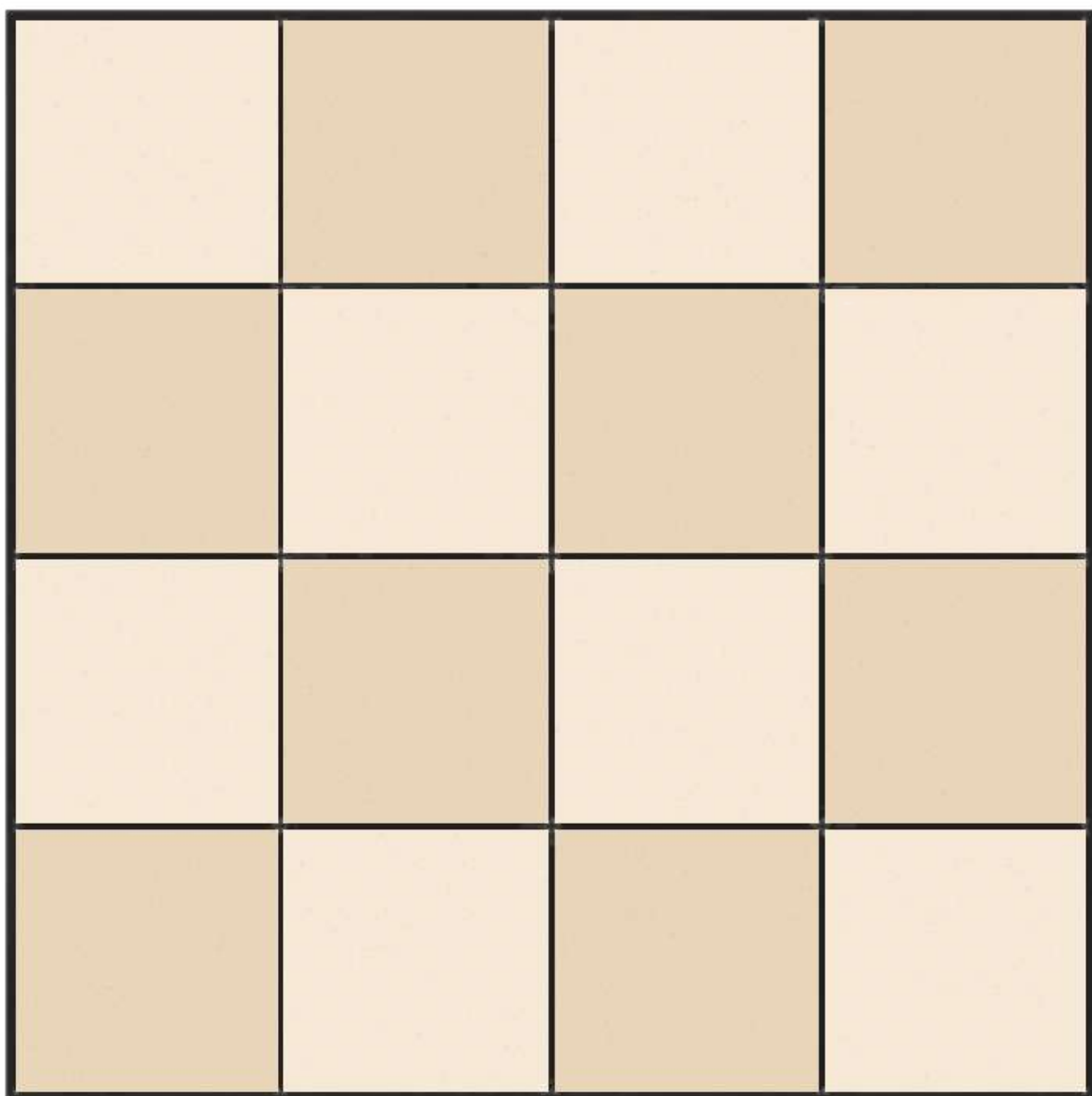
4 pièces alignées

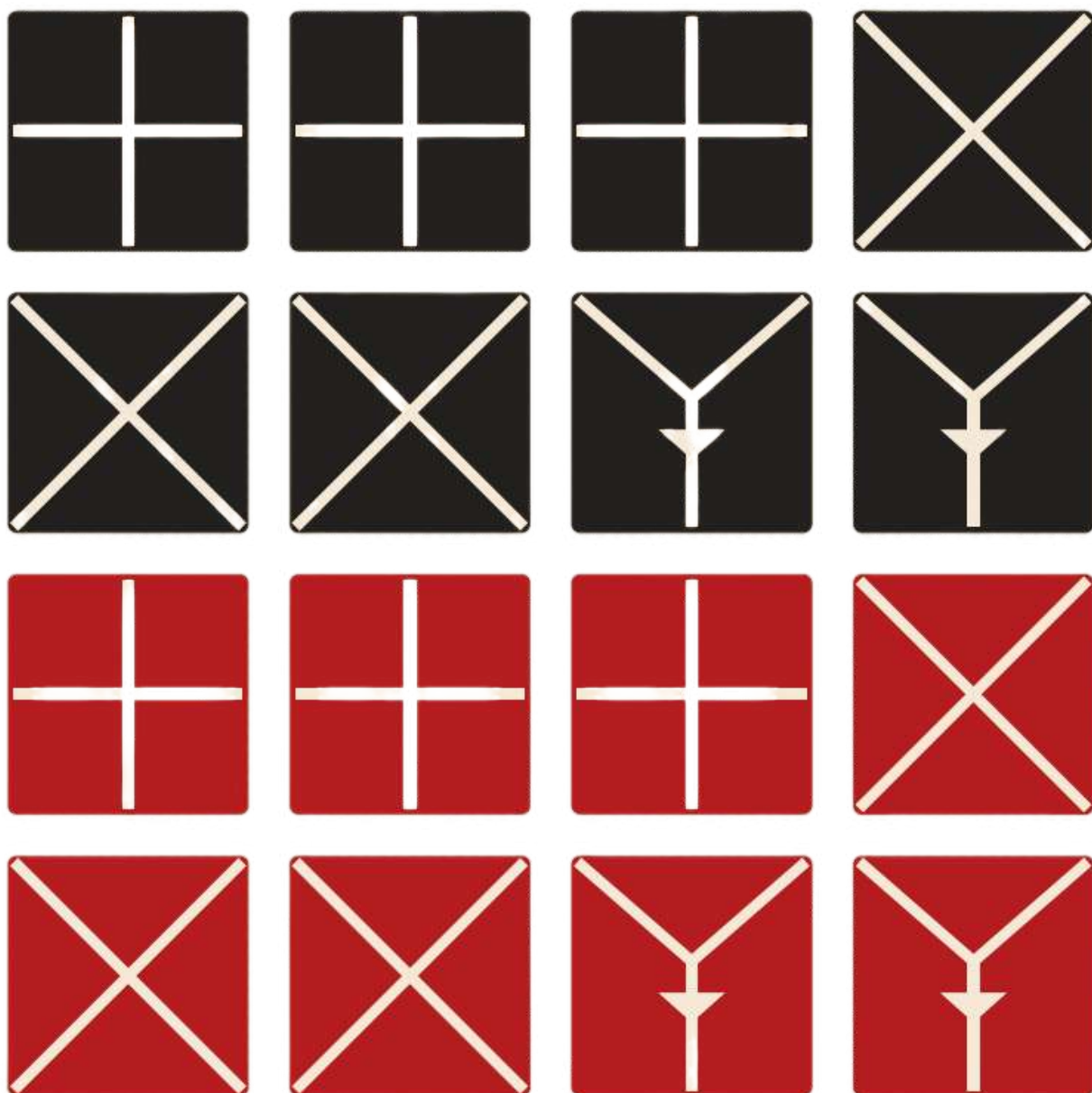
(horizontalement, verticalement ou diagonalement)

OU

un carré de 4 pièces (2 x 2).

Si toutes les pièces ont été posées sans configuration gagnante, la partie est nulle.





Bonus Track



Quelques images qui viennent du futur
(WIP)

