

Prix Label Ludo 2025

Résumé des jeux

BUG IT !

Le jeu de société BUG IT est un jeu d'équipe de dessin et d'observation où le but est de deviner un insecte à partir d'un dessin. Les joueurs sont divisés par équipe de deux : un dessinateur et un observateur. Le dessinateur mémorise et dessine une carte d'insecte, tandis que l'observateur essaie de l'identifier en comparant le dessin avec les insectes sur la table. L'équipe qui crie « Bug it ! » en premier pour identifier correctement l'insecte gagne une carte. L'équipe qui accumule le plus de cartes à la fin de la partie gagne.

HUTAN

HUTAN est un jeu de placement de tuiles où vous créez et développez une forêt tropicale luxuriante pour marquer le plus de points de victoire. Le but est d'avoir le meilleur écosystème en fin de partie, en marquant des points pour les fleurs, les arbres et les animaux sur votre plateau. La partie se déroule en neuf manches.

FAIRY RING

Dans *Fairy Ring*, les joueurs incarnent des fées pour construire des villages de champignons afin de marquer des points de victoire. Le but est d'avoir le plus de points à la fin des deux manches de jeu. Chaque manche, les joueurs draftent des cartes champignons, les placent dans leur village et déplacent leur fée en suivant les règles du jeu pour récolter des points de mana et de victoire.

COURTISANS

Dans *Courtisans*, chaque joueur doit accumuler le plus de prestige, mesuré par des points de victoire, en plaçant intelligemment des cartes dans différentes zones de jeu pour favoriser ses familles et disgracier celles des adversaires. Pour gagner, il faut faire des choix stratégiques lors de la pose des cartes, car le statut d'une famille en « lumière » où en « disgrâce » dépend de la majorité de ses cartes jouées sur la table de la reine.

JUNGO

L'objectif du jeu *Jungo* est d'être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes en jouant des combinaisons de cartes plus fortes que celles posées précédemment. La particularité est que les joueurs ne peuvent pas réorganiser les cartes dans leur main. En cas d'impossibilité de jouer, il faut piocher une carte, mais aussi gérer les cartes qu'on ne peut pas ou qu'on ne veut pas jouer.