3 760319 640140

PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°10 - MARS 2021



PhiliBulle
Bruno Cathala
David Perez

Lueur
Carnet d'auteur et
Carnets d'illustrateurs

ChroniCœur
Kaelawen
et les Meeples

JEU DE DÉMO INCLUS : RICOCHET


CHRONICLES OF CRIME
LA SÉRIE MILLÉNAIRE
1400
"Un jeu pour tous les amateurs de déduction"
TRIC TRAC
- Monsieur Guillaume

Sommaire

4 **TOP 10**
Top ventes de Philibert

6 **Open Ze Bouate**
Tiny Reef

8 **Open Ze Bouate**
Mon Royaume pour un Conte

10 **Jargon Ludique**
Le Stop ou Encore

11 **Archives Ludiques**
Can't Stop

12 **Open Ze Bouate**
Kodachi

14 **Top Thème**
9 jeux pour prendre de la hauteur

16 **Open Ze Bouate**
Codex Naturalis

18 **Open Ze Bouate**
Capital Lux 2 Pocket

20 **Comment c'était Après ?**
Du Bingo à Ecos

22 **Open Ze Bouate**
Valeria Le Royaume

24 **Jeu de Démo**
Mot Malin

27 **Open Ze Bouate**
Uly & Polly

28 **Open Ze Bouate**
Hipp Hopp Hippo

30 **PhiliBulle**
Discussion avec David Perez

32 **Avis de PhiliBoyz**
Ice Team

34 **PhiliBulle**
Discussion avec Bruno Cathala

36 **Open Ze Bouate**
Mandragora

37 **Règle Express**
Mr Jack

40 **Jeu de Démo**
Ricochet

41 **Open Ze Bouate**
Santorini

42 **Open Ze Bouate**
Lueur

44 **PhiliBulle**
Cédrick Chaboussit

48 **PhiliGraph**
Ben Basso, Vincent Dutrait

56 **Open Ze Bouate**
Bellum Magica

58 **ChroniCœur**
Kaelawen et les Meeples

60 **Open Ze Bouate**
Perplexus Rubik's

62 **Open Ze Bouate**
Clank ! La Grande Aventure

64 **Derrière le Paravent**
À la découverte du Jeu de Rôle

66 **Open Ze Bouate**
Deathwager

68 **Open Ze Bouate**
Dilemme Express

69 **Open Ze Bouate**
Kiki va sortir les poubelles ?

70 **Open Ze Bouate**
Aïe Aïe Burrito

72 **Paroles de joueurs**
Le jeu de votre auteur préféré ?

74 **L'oeil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg



PhiliMag n°10

Il fait beau, le soleil brille, les oiseaux chantent... c'est le printemps qui revient. Et même si nous avons été privés du Festival International des Jeux de Cannes cette année, le prix de l'As d'Or est maintenu. Le jury s'est réuni, et 12 jeux dans 3 catégories ont été nominés. En raison des contraintes et délais liés à la publication d'un magazine papier, nous ferons un focus sur l'As d'Or et sur l'ensemble des nominés dans le numéro suivant (avril 2021). Pour ce numéro, nous avons mis l'accent sur les jeux de hasard à travers des rubriques telles que le Jargon ludique sur le Stop ou Encore et les Archives ludiques sur l'incontournable Can't Stop. Mais ce n'est pas tout. Siegfried vous a préparé un article tout à fait intéressant sur le lien entre le Bingo et certains jeux de société modernes comme Via Magica ou Ecos. Pour nos lecteurs peu férus d'aléatoire, rassurez-vous, nous avons du contenu qui devrait aussi vous plaire. Que diriez-vous d'une interview de l'éditeur The Flying Games qui a développé une gamme de jeux de stratégie pour deux joueurs ? Saviez-vous que Bruno Cathala était l'auteur de nombre de ces jeux ? Il vous le dira lui-même dans une interview où il vous partagera son regard sur le secteur du jeu et où il vous dévoilera son actualité. Enfin, pour les amoureux du trait bien fait, nous vous régalerons la rétine avec le travail incroyable de messieurs Ben Basso et de Vincent Dutrait qui nous on partagé des croquis et des illustrations du jeu Lueur de Cédrick Chaboussit, dont vous pourrez aussi lire le carnet d'auteur dans ce numéro. Oui, c'est vrai, il y a beaucoup de contenu. Mais quand on aime, on ne compte pas ! Sauf les points pour savoir qui gagne la partie... mais ça, c'est une autre histoire.

Bonne lecture !

Adeline & Léandre

Publication / Régie pub
Grammes Édition
16 place de l'église
44160 Crossac
info@grammesedition.fr
Tel : +33 (0)6.88.53.58.08

Directrice de publication
Adeline Deslais
Rédacteur en chef
Léandre Proust
Rédacteurs
Siegfried Würtz, Philippe Pinon

Diffusion
Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage à 16 000 exemplaires.
Imprimé par Imprimerie Rochelaise

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou transmise sous aucune forme et par aucun moyen sans autorisation préalable de la directrice de publication. Tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs.



#1 Kanban EV

Dans Kanban EV, vous superviserez la production de véhicules électriques, « kanban » étant le nom d'un système de planification qui permet une chaîne de montage efficace, une production en flux tendu et un processus de travail fluide. À vous d'optimiser votre processus de production pour grimper dans l'organigramme de l'entreprise.

#2 The Crew



The Crew est un jeu de plis coopératif où les joueurs incarnent des scientifiques qui doivent accomplir 50 missions. Pour faire face à tous les défis et accomplir les missions, une bonne communication sera essentielle. Mais dans l'espace, les choses sont plus compliquées qu'il y paraît.



#3 Codenames

Dans Codenames, les joueurs incarnent des espions d'élite répartis dans deux équipes. À la tête de chaque équipe, un maître-espion dirige les opérations. Les deux maîtres-espions sont les seuls à avoir connaissance de toutes les identités des autres agents en mission. L'objectif du jeu est que chaque équipe retrouve ses agents en se basant sur leurs noms de code.

#4 7 Wonders Duel



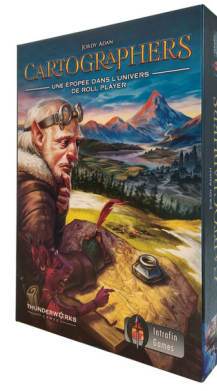
7 Wonders Duel est l'adaptation pour 2 joueurs de 7 Wonders. Les joueurs acquièrent des cartes au cours de trois âges. Ces dernières fournissent des ressources, ou font progresser leur développement militaire ou scientifique, afin d'affermir leur civilisation et de bâtir des merveilles.



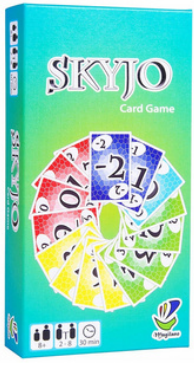
#5 Marvel Champions : Ant-Man

Lorsque sa fille Cassie a contracté une grave maladie, Scott Lang a repris le chemin de l'illégalité et a volé le costume d'Ant-man pour apporter à sa fille l'aide dont elle avait besoin. Aujourd'hui, Scott porte le costume d'Ant-Man à plein temps, et qu'il soit un géant ou qu'il combatte aux côtés de ses armées de fourmis, il est prêt à affronter les méchants où qu'ils se cachent.

#6 Cartographers : A Roll Player Tale



La reine Gimnax a ordonné la conquête des terres du Nord. En tant que cartographe à son service, vous êtes envoyé cartographier ce territoire, le revendiquant pour le Royaume de Nalos. Les édits de Gimnax indiquent les terrains qu'elle apprécie le plus. Augmentez votre réputation en répondant à ses demandes.



#7 Skyjo

Skyjo est un jeu de cartes simple et rapide se déroulant en plusieurs manches. L'objectif est de recueillir le moins de points possible tout au long de la partie. Le jeu prend fin lorsqu'un joueur atteint la barre des 100 points ou la dépasse. À la fin de la partie, celui qui a obtenu le moins de points est déclaré vainqueur.



#8 Unlock! Mythic Adventures

Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Avec ce 8ème opus de la saga Unlock!, découvrez 3 nouvelles aventures palpitantes, un tour du monde en 80 jours, une plongée dans l'antiquité grecque et un nouveau scénario avec Noside.



#9 Top Ten

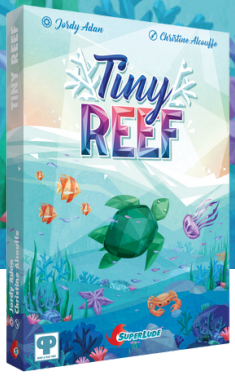
Top Ten est un jeu de communication et d'ambiance coopératif. Répondez tous à l'un des thèmes en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, tentez de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !



#10 Love Letter

Dans ce jeu de cartes rapide d'une vingtaine de minutes, qui mélange prise de risque et déduction, rivalisez avec vos concurrents pour que vos missives soient livrées à la Princesse. Malheureusement, vous dépendez de nombreux intermédiaires pour livrer votre message.





Auteur(s)	Jordi Adan
Illustrateur(s)	Christine Alcouffe
Éditeur(s)	Superlude
Thème(s)	Océan
Mécanisme(s)	Roll and Write
Âge	8 +
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	1 - 100

Tiny Reef est un Roll and Write de la collection Print & Play Time de l'éditeur Superlude. Il s'agit d'un jeu a télécharger, a imprimer et à découper. Les récifs coralliens de la planète sont en danger et un groupe de biologistes agit pour les protéger. En mission sur Tiny Reef, ils recensent les animaux du récif afin d'en faire un sanctuaire pour la faune marine.



Comment jouer ?

Avant de commencer à jouer, chaque joueur imprime une feuille Récif et prend 3 feutres : violet, vert et orange. Trois cartes Objectifs sont piochées et placées au centre de la table, visibles de tous. À chaque tour, les joueurs piochent la carte du dessus du paquet Animaux Marins et la révèlent. Chacun d'eux dessine alors sur sa feuille Récif l'un des deux animaux représentés sur la carte. Pour ce faire, il y a quelques contraintes à respecter :

- Un animal peut être dessiné sur n'importe quelle case claire, mais pas sur les cases foncées,
- Un animal peut être dessiné sur une case Espèce s'il est de la même espèce et si au moins un animal marin est dessiné sur une case adjacente,
- Un animal peut être dessiné sur une case Corail si l'animal est de la même couleur que le corail et si au moins un animal est dessiné sur une case adjacente,
- Il est interdit de positionner deux animaux de la même couleur l'un à côté de l'autre.

Dès qu'un joueur réalise un objectif, il note le nombre de points correspondant et retourne la carte Objectif qui pourra toujours être réalisée par d'autres joueurs, mais le nombre de points sera moindre.

Comment finit la partie?

La partie prend fin lorsque la pioche des Animaux Marins a été jouée deux fois. Tous les joueurs comptent leur points de victoire en fonction des objectifs réalisés, des groupes d'animaux marins constitués (3 animaux identiques adjacents rapportent 3 points) et de la plus grande zone d'animaux identiques. Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Lost Explorers



Cédrick Chaboussit • Christine Deschamps • 2 à 4 joueurs • 40 minutes • 10 ans et plus

Bientôt disponible en boutique

Sortie prévue le 2 avril 2021

Ludonaute



Auteur(s)	Lionel Borg, Jérémie Caplanne
Illustrateur(s)	G. Tavernier, D. Cochard
Éditeur(s)	Sweet November
Thème(s)	Contes
Mécanisme(s)	Placement de tuiles, Draft
Age	7+ / 10 +
Durée	20 - 30 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Mon Royaume pour un conte est un jeu d'écriture de contes à partir de pose de tuiles. Il faudra en effet faire correspondre son Royaume et sa carte Conte pour remporter la partie, mais aussi pour qu'un barde colporte notre belle histoire de par le monde.

Règles complètes

Au début de la partie, chaque joueur reçoit trois cartes Conte face visible.

Six cartes Péripétie sont dévoilées au centre de la table et chacun reçoit sept cartes Royaume. Il en choisit une, puis passe sa main de tuiles à son voisin. Cette phase est répétée jusqu'à ce qu'il n'ait plus qu'une tuile, qu'il défausse, après quoi on résout les cartes Péripétie :

- une carte Monstre octroie au joueur qui a le monstre sur l'une de ses tuiles la possibilité de faire perdre 1 point de victoire au joueur de son choix.
- une mission octroie un jeton Barde à celui qui possède les tuiles indiquées.
- un territoire octroie un jeton Barde à celui qui possède le plus de jetons de la couleur indiquée.

Maintenant qu'ils ont une idée du conte qu'ils vont raconter, les joueurs défaussent l'une de leurs cartes Conte. Toute cette phase est ensuite répétée, pour un total de 12 tuiles Royaume et d'une seule carte Conte. Avec ces 12 tuiles, il faut former une pyramide de 10 tuiles, dont l'étage inférieur ne doit comporter que des tuiles de niveau 1, le deuxième étage des tuiles de niveau 2, etc. Par ailleurs, une tuile doit reposer sur au moins une tuile de la même couleur. Si une tuile ne permet pas de compléter la pyramide, on la retourne sur sa face Barde. Certaines des tuiles du Royaume désormais composé apparaissent idéalement sur la carte Conte, et l'on pioche autant de jetons Barde. Mais on dévoile alors 8 cartes Barde, et l'on ne pourra conserver que les bardes correspondant à ces cartes. La partie est alors achevée, et les joueurs gagnent des points grâce à leurs tuiles non-barde, aux jetons Barde et aux bonus des contes héroïques et contes maléfiques, mais en perdent avec les marqueurs Monstre.

Règles simplifiées

Le jeu comprend des règles simplifiées pour un apprentissage plus rapide par un public plus jeune.

S.W.

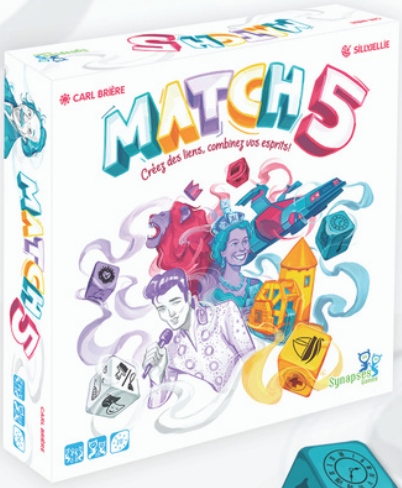


MARS 2021

MATCH 5

Créez des liens, combinez vos esprits!

Trouvez un lien entre les icônes et essayez d'avoir la même réponse qu'un autre joueur!



LE ROI LION

+3000 combinaisons possibles!



Synapses Games

@jeuxsynapsesgames

jargon ludique

Qu'est-ce donc que... le **Stop ou Encore** ?

Dans les jeux de société, on est régulièrement soumis à l'aléatoire. Cet inconnu ajoute beaucoup de piquant aux parties, que se soit en lançant des dés ou en tirant des cartes. Le Stop ou Encore définit les jeux dont la mécanique est axée autour de cette prise de risque. En anglais, on parle de Push Your Luck, littéralement *Poussez votre Chance*. Un représentant très populaire du genre n'est autre que le Blackjack. On commence avec un résultat de base, et deux choix s'offrent à nous : on continue, ou on s'arrête. Et on procède ainsi jusqu'à ce que l'on décide de s'arrêter, ou que l'on perde, parce qu'on a trop tiré sur la corde. Si le Stop ou Encore était une fable, ce serait « La grenouille qui se veut faire aussi grosse que le bœuf » de Jean de la Fontaine. Plus on prend de risques à continuer, plus on sera récompensé... au risque de tout perdre si on est trop gourmand, et qu'on ne s'arrête pas à temps. On retrouve ce principe dans les jeux télévisé comme À prendre ou à laisser, ou à la radio avec le Quitte ou double, qui sont globalement des synonymes du Stop ou Encore. Bien que présent dans des classiques comme le Yahtzee ou le Blackjack, plus tard d'autres jeux en on fait leur mécanique centrale comme Strike, Pickomino ou Can't Stop. On retrouve du Stop ou Encore sous d'autres formes que les dés comme dans Deep Sea Adventure, Welcome to the Dungeon, Abyss ou Celestia. Très chaotique et aléatoire, le Stop ou Encore est apprécié lors des apéros. Simple à expliquer et pas trop prise de tête, c'est un peu l'entremets des jeux de société. Son autre avantage, c'est son goût de reviens-y. Très dur de s'arrêter après une partie, tant elles sont rapides et nerveuses. Le Stop ou Encore étant une mécanique très simple, elle s'adapte et se combine très facilement à d'autres mécaniques, comme au Deckbuilding dans Clank ou à la Communication limitée dans Codenames.



Diamant

Aventurez-vous assez loin dans la grotte de Tacora pour ramasser le plus de diamants possible. Soyez assez malin pour rentrer au campement avant de vous faire prendre au piège, ou pour récupérer tous les diamants qui restent sur le chemin. Celui d'entre vous qui aura le plus de diamants dans son coffre à la fin de la partie sera vainqueur.

Les Charlatans de Belcastel



Les Charlatans de Belcastel est un jeu de bag building de Wolfgang Warsch. Comme chaque année, le grand rassemblement des guérisseurs a lieu dans la ville de Belcastel. Achetez les bons ingrédients, mélangez-les dans votre sac et faites les meilleurs potions ! Saurez-vous vous arrêter avant l'explosion de votre chaudron ?



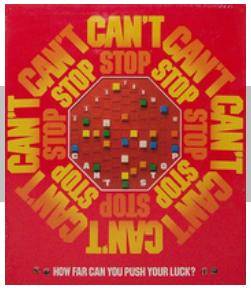
Sea of Clouds

Partez au-delà des nuages pour devenir l'un des plus grands pirates de l'air. Comme tout bon capitaine qui se respecte, il vous faudra recruter un équipage de sanguinaires flibustiers, partir à l'aventure pour collecter des reliques et éponger votre soif en déterrant le meilleur rhum !

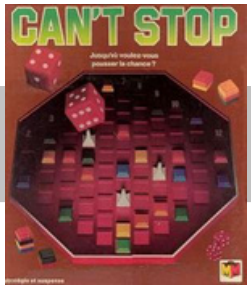
Serez-vous le premier à atteindre le sommet ?

Can't Stop a été créé par Sid Sackson et édité pour la première fois par Parker Brothers en 1980. Ce jeu de Stop ou Encore a connu de nombreux éditeurs en 40 ans : Miro Meccano, Ravensburger, Asmodee, Franjos ou encore Oya. D'une édition à l'autre, le principe du jeu reste inchangé : à son tour de jeu, le joueur lance les 4 dés qu'il rassemble en duo. Il place ou avance les totems dans les colonnes libres associées avec le total choisi. Puis il choisit soit de relancer les dés - au risque de perdre son avancement sur le plateau - soit de finir son tour et de placer son marqueur à la place des totems. Le premier joueur à atteindre trois sommets de la montagne remporte la partie.

Découvrez l'évolution graphique du jeu en quelques boites :



Parker Brothers - 1980



Miro Meccano - 1981



Asmodee - 2006



Ravensburger Belgique- 2007



Franjos- 2011



Oya - 2017



Oya
2020





Auteur(s)	A. B. West
Illustrateur(s)	Drew Baker
Éditeur(s)	TIKI Éditions
Thème(s)	Japon, Ninjas
Mécanisme(s)	Deckbuilding, Stop ou encore
Âge	14 +
Durée	45 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Kodachi est un jeu de stop ou encore et de deckbuilding, l'amélioration de votre paquet de cartes vous rendant plus puissant pour affronter la vague de gardes à laquelle vous ferez face.

Comment jouer ?

Au début du tour d'un joueur, il dévoile la première carte du paquet des Clans et du paquet des Gardes, et choisit s'il souhaite attaquer le garde en force ou furtivement. Il ne joue alors qu'une carte Dojo, éventuellement renforcée par des cartes Compétences (qui peuvent modifier la valeur de la carte Dojo, octroyer des jetons de Prestige, changer le mode d'attaque...). S'il avait choisi d'attaquer en force, la valeur de son attaque doit être strictement supérieure à la valeur du garde, mais strictement inférieure en cas d'attaque furtive. En cas de défaite, le tour du joueur s'achève. En cas de victoire, il peut choisir de retourner un nouveau garde (et une nouvelle carte Clan) et de l'attaquer, mais toujours selon le mode d'attaque défini lors du combat contre le premier garde, au risque d'être confronté à un garde ne correspondant pas du tout aux cartes de sa main, voire à un garde d'élite. Le joueur peut également s'arrêter et collecter autant de récompenses que de gardes vaincus moins 1, mais jamais moins d'1. Dans ce cas, il prend des cartes Garde, qui rapportent des trésors, et/ou des cartes Clan, qui coûtent les trésors et rejoignent immédiatement la main. Une fois toutes les récompenses récupérées, chaque adversaire peut prendre l'une des récompenses restantes. À la fin du tour, le ninja défausse les cartes en jeu et peut défausser des cartes de sa main, puis complète sa main de six cartes. C'est au ninja suivant d'attaquer des gardes.

Comment s'achève la partie ?

Certaines cartes Clans sont des émissaires. En vainquant un garde avec un émissaire, on gagne un jeton de Prestige. La partie s'achève quand un joueur gagne son quatrième jeton de Prestige, ou qu'ils n'en reste plus sur la table, et que tous ont joué le même nombre de tours. Les ninjas additionnent alors 1 point par trésor non dépensé, la valeur inscrite sur les jetons de Prestige, les cartes Émissaire et Ninja, et calcule ce que lui rapportent les objectifs des cartes Influence (par exemple 1 point par carte Influence, par Ninja ou par Émissaire. Celui qui possède le plus de points est considéré comme le ninja le plus efficace du Japon.





Flavien Champenois

Patrick Fontaine



2j

Jouable à 3 et en solo

20'

10+

Le jeu de course avec roulement de main sur fond de deckbuilding, rapide et nerveux !

Sur Kickstarter le 9 mars. Ecrivez votre épopée !



www.studio-twin-games.com

STUDIO TWIN GAMES



Trek 12

Trek 12 vous propose de partir en expédition dans l'Himalaya. Cartographiez scrupuleusement les différentes Zones, posez des Chemins de Corde et prenez garde aux passages les plus dangereux. Partez à la découverte du massif montagneux le plus célèbre du monde et affrontez les plus redoutables alpinistes de la planète !

Discover : Terres Inconnues



Vous vous réveillez avec un terrible mal de tête, dans un lieu totalement inconnu. La nature sauvage s'étend dans toutes les directions et, au loin, vous entendez le hurlement d'une bête sauvage. Votre soif de réponses devra attendre : votre priorité est de survivre. Aiderez-vous vos compagnons d'infortune, ou tenterez-vous de sauver votre peau à n'importe quel prix ? Percez les Secrets des Terres Inconnues. Une grande variété d'objets, d'ennemis et de scénarios se combinent pour rendre votre exemplaire unique.



Mountains

À quel itinéraire les joueurs oseront-ils se mesurer ? Et avec quels équipements ? Avec un peu de chance, une bonne mémoire et quelques petits services rendus par les concurrents, vous réunirez l'équipement adapté à votre itinéraire du jour et pourrez récolter des tampons sur votre livret des sommets. Celui qui aura le plus grand nombre de tampons à la fin gagnera ce palpitant jeu de collecte et de mémoire.

High Risk



High Risk vous invite à une course épique jusqu'au sommet ! Vous contrôlez une équipe de plusieurs alpinistes qui se livre à une course impitoyable au bord du vide. Le risque de tomber est permanent... mais il est nécessaire de forcer la chance si l'on veut mériter la victoire ! Lancez les dés, et faites votre choix !



Nidavellir

Dans Nidavellir, en tant qu'Elvaland mandaté par le pouvoir royal, votre mission sera de partir à la recherche des meilleurs nains pour former l'armée qui luttera contre le dragon et ramènera la paix sur le royaume. Mais vous ne serez pas seul dans votre quête. D'autres Elvalands sont bien décidés à profiter de l'occasion pour s'attirer les faveurs du Roi. L'Elvaland qui réunira l'armée avec la plus grande Valeur de Bravoure remportera la partie.

Sommet



Sommet : Le jeu de plateau est un jeu de survie qui, grâce à son plateau de jeu à deux faces et ses mécanismes variables, peut être joué en compétition, en coopération ou en solo.



Viva Montanya

Vite, la montagne est en danger ! De nombreux déchets ont été abandonnés sur la montagne et la neige risque de les emporter en fondant. Une seule solution : retrouvez les animaux de la faune pyrénéenne cachés sous les ordures et déposez les déchets dans les bonnes poubelles avant que la neige fonde.

Matterhorn



Qui amènera tous ses alpinistes au sommet de la montagne ? Matterhorn est un jeu de dés, de prise de risque et de coups de piolet. Plusieurs cordées à deux escaladent le Cervin, la plus connue des montagnes suisses. En chemin, elles n'hésitent pas à se griller la politesse. La première à atteindre le sommet a gagné.



Les Montagnes Hallucinées

Antarctique, dans les années 1930. Une équipe d'expédition découvre une chaine de montagnes qui jusqu'à alors était inconnue. Face à leur soif d'aventure, ils ne peuvent s'empêcher de les explorer et de monter toujours plus haut afin d'atteindre le sommet de la plus haute montagne. Mais ce qu'ils ne savent pas, c'est que cette quête risque de les mener à leur perte. Car bien des secrets se cachent dans cette nature hostile, et la folie va s'emparer d'eux petit à petit. D'après le roman de Lovecraft.



Codex Naturalis

OPEN (ZE) BOUATE

Déjà disponible

Auteur(s)	Thomas Dupont
Illustrations	Maxime Morin
Éditeur(s)	Bombyx
Thème(s)	Enluminures, Nature
Mécanisme(s)	Développement, Placement
Âge	7 +
Durée	25 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Achevez le **Codex Naturalis** d'un moine enlumineur en réunissant les pages de l'ouvrage où il voulait recenser les espèces des quatre règnes vivants (végétal, fongique, entomologique, animal) dans les forêts primaires. Pour cela, il faudra établir des connexions logiques entre les pages, mais aussi savoir les réécrire quand cela semble opportun.

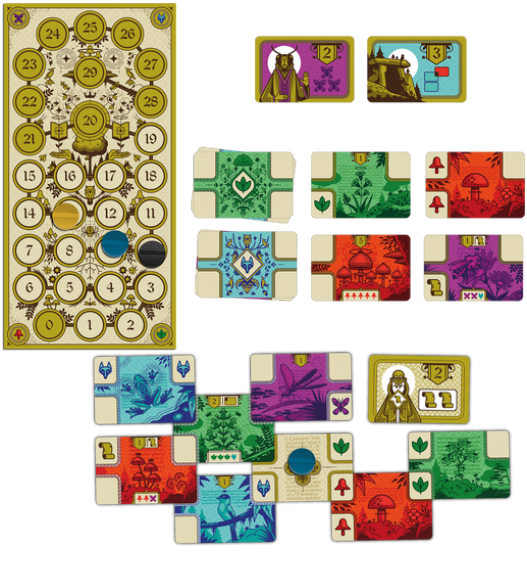
Comment jouer ?

À son tour, un joueur commence par poser l'une des trois cartes de sa main dans son aire de jeu, en recouvrant un seul coin d'une ou de plusieurs autres cartes. S'il recouvre ainsi une ressource, il n'en disposera plus. Les cartes Dorure ont en effet besoin que les cartes de notre aire de jeu représentent une liste précise de ressources, dans un coin ou en leur centre. Aussitôt posées, les cartes rapportent des points si une valeur y est représentée. Afin de compléter sa main, le joueur choisit ensuite une carte parmi les deux cartes Dorure recto visible, les deux cartes Ressource recto visible ou la première carte de la pioche Ressource ou Dorure, ce qui lui garantit une certaine liberté de choix afin qu'il puisse adapter sa main à ses besoins. S'il a ainsi pris l'une des cartes face visible, elle est immédiatement remplacée. Puis c'est au tour du joueur suivant.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand il n'y a plus de cartes disponibles ou qu'un joueur atteint les 20 points, puis que l'on a fini le tour de table et que chacun a joué une dernière fois. Aux points déjà indiqués sur la piste de score (grâce aux cartes Dorure et Ressource posées au cours de la partie), chaque joueur ajoute les points octroyés par les deux objectifs communs et par son objectif secret. On peut par exemple gagner des points par paire d'objets identiques ou par série de ressources identiques apparaissant sur les cartes de son aire de jeu, ou en reproduisant un schéma précis avec ses cartes, en matière de couleur et/ou de disposition. Celui qui possède le plus de points remporte la partie.

S.W.







Dans cette situation :

1. **C'est la guerre ! :** Guy! Viens m'aider à les poutrer !
2. **Pas taper ! :** Il nous reste du dodo aux petites baies qui font rire, je vous l'emballe pour la route ?
3. **Sacrifice :** De toute façon, Pierre, je ne l'ai jamais aimé et on n'aurait pas pu le nourrir alors...



PALEO

L'ÂGE DE PIERRE COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VÉCU !

HANS IM GLÜCK

Z-MAN games

DE RETOUR PROCHAINEMENT EN MAGASINS SPÉCIALISÉS.

AS D'OR JEU DE L'ANNÉE CANNES 2021



Auteur(s)	E. Svensson, K. A. Østby
Illustrateur(s)	Kwanchai Moriya
Éditeur(s)	Aporta Games/Pixie Games
Thème(s)	Science Fiction
Mécanisme(s)	Draft, Collection, Cartes
Age	10 +
Durée	25 - 45 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Les joueurs de **Capital Lux 2 Pocket** incarnent des Cités d'un monde science-fictif (celui de la série de jeux Capital Lux), qui doivent tenter de prospérer et de se distinguer en attirant les plus puissants membres des quatre familles (rebelles, religieux, nobles et scientifiques), tout en prenant garde de ne jamais porter ombrage à la capitale.

Comment jouer ?

Au début de la partie, une carte est piochée dans chacun des quatre sets de 4 cartes Pouvoir, représentant les quatre familles. Ces quatre cartes constituent la capitale. Puis 3 cartes sont tirées de la pile Citoyen, et associées aux cartes Pouvoir de la même couleur. Une manche est composée de trois phases. Au cours de la première, les joueurs reçoivent 6 cartes Citoyen, en choisissent 2, et font passer les autres au joueur à leur droite, puis répètent le processus jusqu'à avoir 6 cartes en main. La seconde consiste à jouer une carte de sa main à tour de rôle, soit dans sa cité, soit dans la capitale. Dès qu'une carte Citoyen est placée sous la carte Pouvoir de la même famille, elle l'active. Il n'y aura donc que quatre effets différents à chaque partie, mais la pioche aléatoire des cartes Pouvoir permet jusqu'à 80 combinaisons, avec des effets aussi variés que la récupération dans sa cité d'une carte de la citadelle plus faible que celle posée, la pioche d'un jeton représentant une valeur de -3 à +4 et sa pose secrète dans l'un des districts de la capitale, la pioche d'une carte Citoyen... Quand un joueur n'a plus de cartes dans sa main, les autres jouent une dernière fois, puis placent dans leur cité toutes leurs cartes restantes. Si une famille d'une cité totalise une plus grande valeur que la même famille dans la capitale, elle enfreint la loi impériale et est défaussée. Mais pour chaque famille, le joueur totalisant la valeur la plus proche de celle de la capitale prend la carte la plus élevée de cette famille de la capitale et la place dans sa pioche Bonus. En cas d'égalité, les joueurs reçoivent 1 jeton Or et la carte la plus élevée est défaussée. Puis une nouvelle manche commence, en laissant les cartes des cités et capitales en place.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève à la fin de la troisième manche. Les joueurs additionnent la valeur de toutes les cartes de leur cité, des cartes Bonus et 2 points par jeton Or, et celui qui possède le plus de points remporte la partie.

S.W.



CAPITAL LUX 2
GENERATIONS

Version augmentée du célèbre jeu de cartes tactique de 2016, Capital Lux 2 : Generations présente une gamme de pouvoirs échangeables qui peuvent être mélangés et assortis à votre guise.



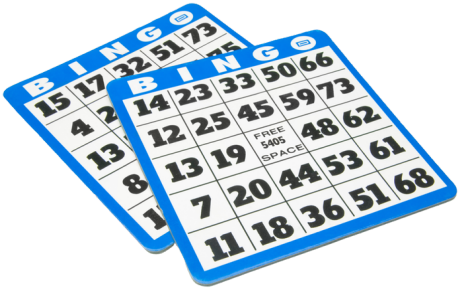
Disponible en 2 versions

PIXIE GAMES

De l'aléatoire Bingo... au singulier Ecos : Continent originel

Le Bingo, un jeu de vieux ?

En France, on pratique beaucoup un Bingo parodique, où des phrases ou mots sont inscrits dans les cases d'une grille, puis barrés quand ils sont prononcés, afin de souligner leur prédictibilité. Mais en tant que pratique ludique, on le connaît surtout par les tirages du loto et les séries et films états-uniens, où il apparaît souvent comme l'activité-reine des maisons de retraite. L'image n'est pas glorieuse, le Bingo étant associé à une vieillesse satisfaite d'un jeu extrêmement simple et complètement aléatoire, comme pour nous dire qu'elle ne serait capable de rien d'autre. Chaque participant dispose en effet d'une grille numérique différente, tandis qu'un organisateur dévoile des valeurs au hasard, que l'on coche quand elles sont représentées sur notre feuille. Et quand on obtient un alignement complet de cases cochées (ou que toute la grille est cochée), on crie Bingo pour signifier publiquement notre victoire.



Père wiki, raconte-nous une histoire

L'origine en est pourtant autrement plus noble que les représentations véhiculées. À partir de 1576, dans la République maritime de Gênes, on tirait au sort deux fois par an cinq gouverneurs et procurateurs pour siéger au Sénat. Cette inconstance et cet aléa poussèrent très vite les citoyens à imaginer un système de paris sur les noms qui sortiraient de l'urne, le gioco del seminario. Interdit en tant que jeu de hasard contraire aux valeurs chrétiennes, il est réellement approuvé en 1643, et gagne avant le milieu du XVIIIème siècle une grande partie de l'Europe. En France, c'est Casanova qui incite Louis XV à créer une loterie nationale en 1757, imitant un procédé déjà en œuvre dans plusieurs capitales européennes. L'aventurier n'oublie naturellement pas de tirer tout le profit possible d'une affaire supposée à l'origine financer l'École Militaire. Bien que ce loto soit aléatoire, le faible coût du ticket console les perdants, enthousiasmés par l'idée de remporter le pactole promis au vainqueur et grisés par cette part d'incertitude, tandis que l'institution organisatrice gagne bien davantage dans le cumul du prix de tous ces tickets que le lot finalement attribué. La forme du jeu se fige petit à petit, et en 1778, le Loto français ressemble à une grille de 27 cases, dont 15 sont occupées par des chiffres allant de 1 à 90. Le Bingo à proprement parler naît cependant en 1920 à Pittsburgh, sous le nom de Beano (on posait des haricots rouges - beans - sur les cases), son « inventeur » Hugh J. Ward en protégeant le système par copyright. Le marchand de jouets et entrepreneur Edwin Lowe le découvre en 1929 et l'emporte à New York, où il fait enfin fureur sous le nom de Bingo (évoquant peut-être le son d'une cloche, ou un Beano mal prononcé). Afin d'éviter de trop nombreux gagnants, il fait appel au professeur de mathématiques de Columbia Carl Leffler, qui parvient à créer 6000 cartes distinctes.



Le Bingo est-il un jeux de société moderne ?

A priori, il n'y a rien dans le Bingo qui puisse séduire le jeu de société dit moderne, dont l'une des caractéristiques est précisément le refus d'un hasard dont dépendrait exclusivement la victoire. Pourtant, en 2013, Paolo Mori et Hurrican Games rencontrent un tel succès avec Augustus qu'il est rethématisé en Via Magica en 2020. Or ce titre revendique la filiation avec le Bingo, puisqu'un Attrapeur y pioche un jeton Animus, que les joueurs pourront recouvrir d'un cristal sur leurs portails. Et si l'on considère les flip & write (et certains roll & write) où tous les joueurs notent le résultat du tirage sur leur fiche comme des héritiers du Bingo, on peut même estimer qu'il s'agit de l'une des mécaniques les plus populaires de ces dernières années !

Présentation d'Ecos : Continent originel

Après Les Petites Bourgades, qui recourait déjà à un système de Bingo, l'éditeur AEG publie le Ecos de John D Clair, illustré par Sabrina Miramon, et toujours localisé par les Lucky Duck Games. Contrairement au très familial Via Magica, Ecos est un jeu dit intermédiaire, ce qui peut surprendre. Pourtant, un Messager pioche bien un Élément dans un sac, et les joueurs vont bien poser un cube Énergie sur le même symbole de l'une de leurs cartes... Mais toute la nuance tient dans ce pluriel : on y possède en effet plusieurs cartes devant soi, toutes différentes de celles des autres joueurs par leur coût et leur effet. Contrairement à un Bingo classique, où les chiffres sont équiprobables et équivalents, les Éléments existent en quantité différente dans le sac, leur probabilité d'être tirées pouvant être évaluée par les joueurs, ce qui en rend certaines plus rares et donc précieuses que d'autres. En outre, un élément pouvant être représenté sur plusieurs de nos cartes, il faudra décider à quel symbole on assignera notre cube Énergie, quel pouvoir on souhaite activer en priorité Et surtout... si l'on ne peut pas poser de cube parce que l'Élément ne correspondrait à aucun symbole sur nos cartes ou si on ne le souhaite pas, on peut plutôt tourner notre cadran personnel : à sa deuxième rotation, son propriétaire peut piocher une nouvelle carte, mais il peut attendre la troisième pour gagner un cube Énergie (donc la possibilité de couvrir plus de cases) ou jouer une carte de sa main (et donc bénéficier d'un nouvel effet, bien entendu associé à de nouvelles cases à couvrir). Les effets des cartes peuvent favoriser l'activation d'autres cartes (avec de nouveaux éléments ou cubes)... ou participer à la création d'un continent commun au centre de la table, avec trois types d'environnement qui seront autant d'habitats potentiels pour une douzaine d'espèces animales. Cela peut sembler sortir complètement du cadre du Bingo, mais outre la formation de ce monde grâce au Bingo, ce sont aussi les cartes qui détermineront comment ce continent nous rapportera des points et combien.



Conclusion

Les flip/roll and write comme Welcome, Demeter, Troyes Dice ou Trek 12 avaient déjà montré comment le principe arbitraire du Bingo pouvait être converti en système au contraire très équitable, offrant les mêmes chances à des joueurs disposant de la même fiche et jouissant des mêmes tirages. Ecos change légèrement la donne avec des cartes asymétriques - dont le hasard peut être régulé puisque l'on choisit d'en poser en ayant connaissance des probabilités. De même, il profite partiellement de l'avantage de la simultanéité offerte par le Bingo, puisqu'elle concerne tout le tour à l'exception de l'application des pouvoirs touchant au continent originel. John D Clair s'efforce ainsi de saisir les avantages du Bingo et de ce qu'en ont déjà fait d'autres œuvres (équité, simultanéité), mais en l'assortissant de nombreuses idées personnalisant fortement la manière de jouer de chacun, qui en font un jeu original dont on oublierait presque l'ancêtre ludique.

S.W.



Auteur(s)	Isaias Vallejo
Illustrateur(s)	Mihajlo Dimitrievski
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Fantastique, Médiéval
Mécanisme(s)	Dés, Combinaisons
Âge	10 +
Durée	30 - 45 minutes
Nombre de joueurs	1 - 5

Valeria : Le Royaume est un jeu de dés et de combinaisons, dans lequel les joueurs incarnent des Ducs cherchant à défendre leurs territoires et à bâtir la plus influente cité. Au cours de la partie, les joueurs devront terrasser des Monstres, recruter des Citoyens et étendre leur Domaine.

Comment jouer ?

À début d'un tour, le joueur actif lance 2 dés dont les résultats déterminent les Citoyens qui sont activés. Puis, simultanément, les joueurs récupèrent les Ressources (Or, Magie, Force) des Citoyens activés qu'ils possèdent. Le joueur actif effectue ensuite deux des quatre actions suivantes :

- Terrasser un Monstre : le joueur prend un Monstre au sommet de l'une des pioches Monstre en payant le coût nécessaire, en Force et Magie, pour terrasser ce Monstre. Il récupère ensuite sa récompense (Point de Victoire, Ressources, Citoyen).
- Recruter un Citoyen : le joueur prend un Citoyen au sommet de l'une des pioches Citoyen en payant son coût en Or, lui permettant ainsi d'avoir une chance d'obtenir plus de Ressources au début des prochains tours lors du lancer des dés.
- Construire un Domaine : pour Construire un Domaine disponible, le joueur doit posséder des symboles précis sur ses cartes Citoyen et doit aussi d'acquitter d'un coût en Or. Un Domaine ne s'active pas avec les dés comme un Citoyen mais octroie un puissant pouvoir actif ou passif jusqu'à la fin de la partie.
- Gagner une Ressource : le joueur prend une Ressource de son choix dans la Réserve : Or, Force, Magie.

Comment se finit la partie ?

La partie prend fin lorsque tous les Monstres ont été terrassés ou tous les Domaines construits ou que le nombre de pioches épuisées est égal au double du nombre de joueurs. Les joueurs comptent ensuite les Points de Victoire de leurs Monstres, de leurs Domaines, de leurs jetons Point de Victoire et du bonus octroyé par leur Duc.

Pour aller plus loin

Le jeu possède de nombreuses variantes : pour 5 joueurs, en solo, citoyens mixtes ou encore mises en place alternatives (Or qui brille, Maîtrise de la Magie, Sang monstrueux).



VALERIA™
LE ROYAUME

95%

PARADOXETEMPOREL

Réédition disponible à partir de Mars dans votre boutique !

MARGRAVES™
DE VALERIA

"Deckbuilding, gestion de ressources, optimisation d'actions : des mécaniques très bien intégrées !"

TRIC TRAC - Monsieur Guillaume







Retour en boutique !

Mot Malin™

DÉMO Print & Play !

Cette version print & play est une version adaptée pour jouer avec une grille 3X3. La version originale permet de jouer avec des grilles 4x4 et 5x5.

Interaction et coopération sont de rigueur !

Faites une association d'idée entre 2 mots en proposant un «mot malin» afin que vos coéquipiers puissent faire le lien et retrouver les coordonnées de votre indice !

A1	A2	A3
B1	B2	B3
C1	C2	C3

POUR JOUER, DÉCOUPEZ TOUTES LES CARTES

A

B

C

1

2

3

BOUCHE

JOIE

PRINTEMPS

MALADIE

CANADA

CHAT

MOUSTACHE

ÉGYPTE

VÉTÉRINAIRE

OURS

ORANGE

VOYAGE



blue orange
Hot Games Cool Planet

+ DE PRINT & PLAY SUR
NOTRE SITE INTERNET !

bit.ly/BO-PnP

MIDNIGHT EXCHANGE

RENDEZ-VOUS À MINUIT !

Échangez le butin volé pour agrandir votre collection d'objets précieux



SORTIE EN MARS 2021

Wilfried et Marie Fort
Sylvain Aublin

Follow us !
blueorangegames.eu

blueorangenews



Auteur(s)	Roberto Fraga
Illustrateur(s)	Stivo
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Animaux
Mécanisme(s)	Semi-coopératif, Déplacement
Âge	4 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	2 - 5

Uly & Polly est un jeu semi-coopératif où un joueur incarnera le loup Uly, caché parmi les moutons, tandis que les autres aideront le chien de berger Polly à la retrouver.

Comment jouer ?

16 tuiles Mouton sont posées face cachée en carré de 4 par 4 afin de constituer la prairie. Le joueur incarnant le loup demande aux autres de fermer les yeux le temps de remplacer l'un des moutons par sa tuile Uly. Idéalement, il bougera plusieurs tuiles afin qu'un adversaire ayant bien repéré l'orientation des moutons ne devine pas tout de suite où une nouvelle tuile a été placée.

Polly est alors placé d'un commun accord sur une tuile Mouton (ou semblant être une tuile Mouton), qui n'est pas retournée.

À son tour, Uly choisit deux tuiles adjacentes orthogonalement ou diagonalement, dont aucune n'est recouverte par Polly, et les échange.

Il s'agit pour le loup de s'éloigner du chien de berger, mais sans éveiller les soupçons, parce que s'il est repéré, il pourra vite être retrouvé.

Les autres joueurs déplacent alors Polly sur une tuile adjacente à celle sur laquelle sa figurine se trouve, et la retournent si elle n'est pas déjà retournée. Si Uly s'y trouve, tous les joueurs ayant incarné Polly prennent un jeton Récompense, représenté sous la forme d'un os pour le chien. Si Uly ne s'y trouve pas, la partie se poursuit. À moins que 8 tuiles Mouton aient déjà été retournées sans succès, auquel cas c'est lui qui reçoit un jeton Récompense.

De quelque manière que la manche s'achève, on remet en place le champ et le joueur suivant dans le sens horaire incarne Uly.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand chacun a incarné deux fois le petit loup (à 2 et 3 joueurs) ou une seule fois (à 4 et 5 joueurs). Celui qui possède le plus de jetons Récompense remporte la partie.

S.W.





Auteur(s)	Anna Oppolzer, Stefan Kloß
Illustrateur(s)	Andreas Besser
Éditeur(s)	Schmidt Spiele GmbH
Thème(s)	Animaux, Afrique
Mécanisme(s)	Parcours
Âge	5 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Hipp Hopp Hippo est un jeu de parcours dans lequel les joueurs devront tenter de faire traverser une famille de singes, pour récupérer les bananes qui se trouvent de l'autre côté. Il va falloir avancer prudemment en utilisant le dos des hippopotames pour éviter une chute dans l'eau !

Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit tous les singes d'une même couleur. Puis le joueur actif lance le dé Chiffre, et avance l'un de ses singes sur le parcours constitué de 5 Hippopotames plus ou moins immergés. Seules les cases à la surface de l'eau et inoccupées par d'autres singes sont comptabilisées dans le déplacement. Si, en déplaçant son singe, le joueur arrive sur l'autre rive, alors il a le droit de prendre secrètement une caisse de bananes. Au dos des caisses est indiqué un nombre de bananes qui correspond au nombre de points de victoire gagnés, entre 1 et 5. Apres avoir déplacé un de ses singes, le joueur actif lance ensuite le dé Couleur et insère une tuile Hippopotame dans l'encoche correspondant à la couleur du dé afin de pousser les autres Hippopotames. Ce faisant, le parcours est modifié et des singes peuvent alors tomber dans l'eau. Un singe qui tombe dans l'eau est replacé sur la rive de départ. Lorsqu'un singe tombe dans l'eau, en compensation, son propriétaire peut regarder secrètement le contenu d'une des caisses de bananes.



Comment se termine la partie ?

La partie s'achève lorsqu'un joueur a amené tous ses singes sur l'autre rive. Les joueurs comptent ensuite le nombre de bananes qu'ils ont récupérées. Le joueur ayant le plus de bananes est déclaré vainqueur.

Le Jeu de Carpes à Collectionner



2-5 joueurs
Durée 20 min.
8 ans et+

L'Etang aux Carpes

1 Révélez
jusqu'à 4 cartes sur un principe de Stop ou Encore. 2 cartes identiques et votre tour est fini !





2 Ajoutez
à votre collection les cartes récupérées. Bénéficiez des effets des cartes spéciales, imposez des échanges.

3 Scorez
vos koïs majoritaires et les bonus des défis validés.



multivers LUDISTRI



PHILIMAG : Bonjour David, pouvez-vous vous présenter en quelques mots ?

Bonjour, j'ai fondé The Flying Games en 2013 sans vraiment connaître ce milieu. Avec Egomaster, mon tout premier jeu, sous le bras, je me suis lancé dans l'auto-édition, même l'auto-distribution dans un premier temps. Durant ces premières années de découverte, j'ai écumé pas mal de festivals et rencontré de nombreuses boutiques. Je me suis beaucoup nourri des discussions que j'ai pu avoir avec des professionnels intransigeants mais toujours bienveillants. Il faut dire que mon jeu n'entrait pas dans les standards des boutiques : un party game dans une boite noire de 30x30cm et à 45€, ça intriguait. Mais j'ai eu de la chance puisque ça n'a pas été rédhibitoire. Malgré des freins évidents, j'ai réussi à écouler ma petite production Made in France de 1000 exemplaires. La suite est venue naturellement. Piqué au jeu, j'ai proposé à Igor Polouchine, directeur artistique et auteur du jeu de rôle Shaan, de co-créer un jeu pour deux joueurs, après avoir eu une idée assez précise. Little Big Fish était né.

PHILIMAG : Dans quels objectifs avez-vous créé la maison d'édition The Flying Games ?

Lorsque je me suis lancé dans l'édition, j'ai tout de suite eu envie de faire ça professionnellement. Je ne savais pas si cette aventure durerait plus d'un jeu mais je voulais le faire bien. Mon objectif principal a toujours été de créer de jolis produits populaires, c'est à dire qui touchent un large public. N'étant pas joueur de jeu de société depuis très très longtemps, j'essaie de proposer des jeux qui donnent envie aux joueurs de tous horizons de se retrouver autour d'une table. Que se soit Jurassic Snack, GrandBois ou Prehistories, ils sont aussi intéressants en mode découverte entre non-joueurs qu'en mode plus stratégique avec des joueurs plus habitués à optimiser leurs choix de jeu. Mon plus grand plaisir, c'est de voir des photos ou des témoignages de gens qui ont passé un bon moment avec un de nos jeux. Les années passent mais je ne m'en lasse pas.

PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler des spécificités de votre gamme de jeux 2 joueurs?

Je dois dire que dès la création de Little Big Fish, notre premier titre, j'avais en tête de créer une gamme pour deux joueurs avec de jolies figurines peintes. J'avais été charmé par l'excellent Crôa de mon compère Igor (Polouchine), édité par Origames : des grenouilles adorables et un gameplay accessible mais profond. Nos jeux à deux ont des caractéristiques communes même si ce sont des jeux très différents dans leurs mécaniques : un univers animalier très coloré, de belles figurines, des parties d'environ 15-20 minutes, dès 7 ans. Souvent, on retrouve également des plateaux amovibles qui permettent d'installer des configurations très différentes en début de partie.





PHILIMAG : Comment avez-vous convaincu Bruno Cathala de collaborer sur votre gamme de jeux 2 joueurs ?

J'étais en fin de développement de Little Big Fish et le 1er contact s'est fait un 2 janvier. J'étais dans mon bureau et je réfléchissais aux bonnes résolutions pour 2016. Comme un défi personnel, je me suis dit « mais pourquoi tu ne contacterais pas Bruno Cathala pour lui proposer une collaboration ? ». À l'époque, je ne le connaissais pas personnellement et travailler avec lui me paraissait absolument inaccessible. Je lui ai envoyé un message privé sur Facebook en lui demandant s'il lui arrivait d'être édité par des nouveaux éditeurs. J'en ai profité pour lui montrer des photos du proto de Little Big Fish. Une demi-heure plus tard, il m'envoie les règles de Jurassic Snack en me disant qu'il était en recherche élargie d'éditeur pour la réédition de Guerre et Bêêêh ! S'en sont ensuivis deux mois de travail durant lesquels j'ai réalisé des prototypes pour lui montrer ma motivation et surtout ma vision du jeu et de son édition future. Quelques semaines plus tard, nous nous sommes vus au Festival des Jeux de Cannes et nous nous sommes serrés la main.



THE FLYING GAMES

PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de vos nouveautés ?

Prehistories (de Benoit Turpin et Alex Emerit, illustré par Camille Chaussy) est sorti en décembre dernier mais c'est encore une nouveauté. Il a été très bien reçu par le public puisque nous avons été en rupture de stock en 1 mois et demi environ. Nous sommes ravis de cet accueil pour ce jeu familial. Pour 2021, tout n'est pas calé au niveau planning mais nous avons programmé au moins deux sorties. Tout d'abord Run Run Run, un jeu coopératif sur un thème égyptien et animalier de Bruno Cathala et Anthony Perone, illustré par Camille Chaussy. Vous incarnerez des Chaventuriers qui tentent, tant bien que mal, de sortir d'une Pyramide et d'échapper aux terribles momies ! Devrait également sortir Monkey Kong, notre nouveau jeu à 2. Il s'agit d'un jeu d'Antoni Guillen et Jean Pineau, toujours illustré par la talentueuse Camille. Voici en primeur pour les lecteurs du Philimag les couvertures de ces deux nouveautés.



L'avis des Philiboyz



Morgan s'occupe de l'affiliation, des partenariats, et de la communication. Il aime la nature, les yaourts nature, et se balader nu dans la forêt.

Si j'étais une pièce de jeu, je serais un dé. Ce petit cube à 6 faces, dieu du hasard, est capable de provoquer une euphorie incroyable... ou la pire des détresses ludiques ! C'est fort quand même, pour un cube...
Si j'étais un jeu, je serais 7 Wonders : Duel, exigeant mais pas trop, équilibré, malin, addictif.
Si j'étais un auteur, je serais Manuel Rozoy. Le mec a inventé Time Stories quoi...
Si j'étais un illustrateur, je serais Vincent Dutrait. Parce qu'il travaille souvent « à l'ancienne », avec des crayons et des pinceaux sur du papier, et que c'est beau à regarder.
Si j'étais une mécanique, je serais le draft, parce qu'on ne sait jamais vraiment sur quoi on va tomber ensuite et ça, c'est plutôt cool !
Si j'étais une thématique, je serais « Nature ». Les jeux sur la nature, qu'ils soient pour les petits ou pour les grands, sont souvent somptueux. Comme Parks, par exemple.



Dans la catégorie des jeux pour 2 joueurs, **Ice Team** se taille une place de choix. Ses règles simples, mais pas simplistes, permettent une prise en main facile et des parties rapides tout en offrant une découverte de jeu prolongée : les stratégies, les erreurs à éviter, les coups bas, les techniques de blocage, se dévoilent petit à petit, au fil de parties qui ne se ressemblent pas. Dans son système de jeu, on reconnaît bien la papatte de Bruno Cathala : choisir une stratégie et renoncer à l'autre ou tenter de jouer sur tous les fronts, au risque de se voir voler la victoire trop facilement... Hé oui, faire traverser la banquise à tous ses ours ne suffit pas. Pour gagner, il faut avoir le maximum de poissons. Chaque ours qui parvient à l'arrivée obtient une belle récompense, ce qui lui donne un réel avantage. Mais fouiller les igloos est un excellent moyen d'amasser du poisson... À vous de trouver le meilleur compromis entre le chemin le plus rapide et les détours parfois bien rentables ! Sur la forme, les plateaux encastrables d'Ice Team permettent de construire une zone de jeu chaque fois différente et ses tuiles rondes, qui présentent deux faces distinctes, proposent une belle diversité d'effets (tuiles dérivantes, pingouins pour congeler son poisson, glace fragile, tuiles pour rejouer...). Cette combinaison offre de la rejouabilité et exige des joueurs de savoir adapter leur stratégie à l'environnement qui leur est proposé lors de chaque nouvelle partie. Et l'environnement, vous l'utiliserez, oh oui ! Pour bloquer votre adversaire, prendre de l'avance, se protéger des vols de poisson, profiter de l'effet d'une tuile ou retirer sournoisement une tuile de glace fragile au grand dam de votre rival... Enfin, le matériel, tant du point de vue de la solidité que du design, est excellent. 8 jolies figurines d'ours bien campées sur leurs deux pattes, des tuiles épaisses et résistantes et de somptueuses illustrations qui rendent ce jeu aussi beau que bon.



FOR THE STORY

LA SIMPLICITÉ D'UN *PARTY GAME*, LES SENSATIONS DU JEU DE RÔLE !

RITUELS

UN JEU DE NICOLAS LE VIF



Entrez dans un monde de cultes secrets et de rituels mystiques : choisissez l'un des 8 contextes (Moyen-Âge, cyberpunk, communauté hippie des années 70…) et l'un des 8 rituels à accomplir, et laissez-vous guider en répondant aux questions des cartes. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant mysticisme, doutes et complots.

SORTIE AVRIL 2021

RETROUVEZ ÉGALEMENT DANS LA COLLECTION *FOR THE STORY*

DONJONS ET SIPHONS
SORTIE AVRIL 2021





POUR LA REINE
DÉJÀ DISPONIBLE

WWW.BRAGELONNE.GAMES

BRAGELONNE GAMES



PHILIMAG : Bonjour Bruno, qui êtes-vous et quel est votre parcours dans le milieu du jeu ?

Bonjour ! J'ai 57 ans, je vis en Haute-Savoie au centre d'un triangle Annecy – Chamonix – Genève, ce qui m'a valu mon surnom de Bruno Des Montagnes. Passionné de jeux depuis toujours, j'ai découvert qu'il y avait une vie après le Monopoly dans les années 80, grâce à Fief. C'est ce jeu qui m'a donné envie, un jour de créer mes propres jeux. Mais je n'avais alors ni les idées (manque de « culture ludique »), ni le temps (un métier, une famille, et le rugby, ça occupe). Et puis en 1999, je me suis lancé sur la création de mon premier prototype. Puis j'ai fait les bonnes rencontres (particulièrement Bruno Faidutti) ce qui m'a conduit à être publié une première fois fin 2002. En 2004, j'ai subi un licenciement économique et j'ai alors décidé de tenter l'aventure de vivre du jeu. Aujourd'hui j'ai la chance d'avoir été publié plus d'une centaine de fois, et si certains titres sont aujourd'hui oubliés, quelques-uns ont retenu l'attention plus durablement, comme Mr Jack, Cyclades, Five Tribes, Kingdomino, 7 Wonders Duel, ou encore TREK 12.

PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de l'évolution du secteur ludique depuis vos premiers pas en tant qu'auteur ?

Le plus frappant, c'est qu'on est passé peu à peu d'un loisir un peu « underground » à quelque chose de plus socialement accepté. Il y a 20 ans, se déclarer « joueur » suscitait la méfiance, si ce n'est le mépris. Ce qui n'est quasi plus le cas aujourd'hui. Une autre évolution bien agréable, c'est qu'il y a de plus en plus de femmes qui jouent. Sur les salons, aujourd'hui, on n'est pas loin d'une mixité parfaite, ce qui était loin d'être le cas il y a 20 ans. Et comme pour créer il faut préalablement se nourrir de l'existant, il est très clair que la mixité au niveau des auteurs, qui est très faible aujourd'hui, va très vite évoluer dans les prochaines années. Évidemment, plus de joueurs veut dire plus de ventes, plus d'argent. Et dans un marché global à faible croissance, celle du secteur ludique détonne et attire les investisseurs. C'est ce qui a donné lieu ces dernières années aux vagues de rachats, regroupements. Et ce n'est sans doute pas fini.

PHILIMAG : Comment s'est passé pour vous cette année 2020 ? Comment vous-êtes vous adapté pour poursuivre votre activité d'auteur ?

Être confiné au milieu de montagnes, avec une vue magnifique, et la possibilité de manger tous les jours sur la terrasse au milieu de ce paysage, franchement, il n'y a pas de quoi se plaindre. Côté métier, au niveau création et relation avec les éditeurs, ça n'a pas changé grand chose. Ça fait des années que je travaille à la maison, et que, quotidiennement, j'ai des réunions skype avec mes co-auteurs, mes éditeurs et les illustrateurs. Ce qui a changé, c'est que tous les salons ont été annulés, et que du coup, j'ai eu beaucoup moins de déplacements professionnels. Sur une année classique, c'est 20 000 km de voiture, 8 à 10 billets d'avion. En 2020, 5000 km en voiture et 2 billets d'avion. Si aujourd'hui, ce lien direct avec les joueurs me manque vraiment beaucoup, force est aussi de constater que cette année m'a fait du bien. J'avais atteint un stade de fatigue proche de l'épuisement, avec un corps qui commençait à appeler à l'aide. Ce qui a aussi changé, c'est que je me suis mis à l'utilisation de plateforme telle que Tabletop Simulator pour implémenter mes prototypes et les tester à distance avec mes partenaires. Ce qui m'a permis de signer 5 contrats pendant les confinements.

PHILIMAG : Vous vous êtes essayé à la création d'un catalogue et d'une chaîne Youtube pour communiquer sur vos jeux. Pouvez-vous nous en dire plus ?

Ces deux initiatives sont des réponses à la perte du lien direct avec les joueurs du fait de l'absence de salons et d'événements ludiques. Comme je le disais, ce lien m'est cher. Du coup, j'essaie au travers de ce CATHALOGUE et de ma chaine youtube de le maintenir, voire de le renforcer. Ceci m'a par exemple permis de mettre en place un service de dédicaces numériques à distance. À chaque fois, cela donne lieu à un vrai échange par mail, un peu comme ces discussions au coin d'une table de jeu sur un salon. Pour l'instant les retours sont bons, et ça m'amuse de le faire, donc je compte bien continuer !



PHILIMAG : Pouvez-nous donner une exclusivité croustillante sur un de vos jeux à venir prochainement ?

2021 va voir le retour de SOBEK. Un tout nouveau jeu dans le même univers que le Sobek initial, mais spécifiquement pour 2 joueurs. Ce sera chez Catch Up. Une anecdote croustillante ? eh bien… les tuiles du jeu ont été complètement illustrées une première fois. Sauf que le style des illustrations rendait la lecture des informations compliquée. Notre éditeur a accepté de faire machine arrière et d'embaucher un nouvel illustrateur pour tout reprendre à zéro. Un surcoût important. Mais quand on voit aujourd'hui la qualité du travail de Naïade, on ne peut que se réjouir de cette décision. Ce genre de « mésaventure » m'était déjà arrivé une fois sur Kingdomino. Si seulement on pouvait avoir le quart de son succès...





Auteur(s)	Bruno Cathala, Florian Sirieix
Illustrateur(s)	Pierô
Éditeur(s)	Studio H
Thème(s)	Sorcellerie, Courses
Mécanisme(s)	Collection, Cartes
Âge	8 +
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Mandragora**, c'est le Black Magic Friday, l'occasion incontournable pour les sorcières d'envoyer leur assistant commun au marché faire les plus belles affaires, notamment en se procurant des ingrédients... permettant des courses encore plus fructueuses !

Comment jouer ?

L'une après l'autre, chaque sorcière a le choix entre deux actions, envoyer l'assistant sur une échoppe ou lancer un sortilège. L'assistant se trouve sur une échoppe de jour (avec un article magique face visible) ou sur une échoppe de nuit (face cachée) du cercle d'échoppes entourant le plateau. Il peut se déplacer d'1 à 3 échoppes dans le sens horaire et faire gagner à la sorcière tous les articles de l'échoppe où il s'arrête. Mais s'il y trouve un parchemin maudit, elle reçoit 1 à 3 malédictions. L'échoppe d'où est parti l'assistant et toutes les échoppes traversées sont réapprovisionnées avec un nouvel article. Au lieu d'acquérir des articles, la sorcière peut associer depuis sa main un grimoire avec des ingrédients de la même couleur. Une mandragore peut remplacer un grimoire ou n'importe quel ingrédient !

La quantité d'ingrédients utilisés détermine la valeur du sortilège face visible qu'elle peut prendre de la pioche et utiliser, afin de transférer à un autre joueur un parchemin maudit, permettre de rejouer un nouveau tour, augmenter définitivement le capacité de mouvement de l'assistant pendant ses tours...

Comment s'achève la partie ?

Quand la pioche d'articles magiques est vide, il reste trois tours de jeu, ou moins si toutes les sorcières décident de passer. Elles calculent alors leur score en additionnant les points des sortilèges et des grimoires ayant permis de les lancer, puis en y soustrayant des points pour chaque couleur encore dans leur main et pour le marqueur Malédiction, possédé par la sorcière ayant le plus grand total sur ses parchemins maudits. La sorcière cumulant le plus de points de victoire remporte la partie.

Pour aller plus loin

À quatre sorcières, il est conseillé de constituer deux équipes. Les seules différences résident dans la possibilité de se donner ou de s'échanger une carte quand une sorcière reçoit un parchemin maudit, et dans le cumul des deux scores en fin de partie.

S.W.

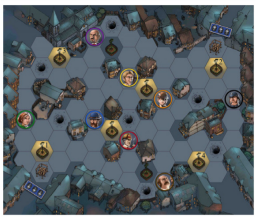


MR. JACK (HURRICAN)



Un joueur incarne Mr. Jack et tente de s'échapper du quartier de Whitechapel sans être vu. En face, l'inspecteur doit confondre son adversaire avant le 8ème tour et tenter de le repérer parmi 8 personnages plus ou moins visibles dans les rues londoniennes.

1 / MISE EN PLACE



- L'enquêteur prend place face au plateau. La bordure devant lui rappel son code couleur (jaune).
- Jack prend place à l'envers du plateau. La bordure devant lui rappel son code couleur (gris).
- Positionnez les jetons *Personnage* (face colorée) / Plaques d'égout / Bec de gaz (numéro pair dans les angles à droite, numéros impairs dans les angles à gauche) et les 2 Barrage de police comme indiqué sur l'illustration.
- Faites une pile avec les 8 cartes *Personnages* mélangées (dos vert visible).
- Faites une pile avec les 8 cartes *Alibi* mélangées (face rouge visible).
- Placez la carte *Témoin* (recto-verso) prés du plateau.
- Placez le Pointeur de tour sur la première case du compte-tours.
- Jack pioche 1 carte dans la pile *Alibi* pour connaitre le personnage qu'il incarne.

2 / TOUR DE JEU

L'enquêteur à 8 tours pour arrêter Mr Jack. Ce dernier doit sortir du quartier avant la fin du jeu. Chaque tour comprend 3 phases :

1) CHOIX ET ACTIVATION DES PERSONNAGES

- Piochez 4 cartes de la pile *Personnage* (8 cartes) lors des tours pairs. Piochez les 4 cartes restantes lors des tours impairs.
- Le code couleur sous la case compte-tours indique qui choisit la 1ère carte et dans quel ordre les suivantes sont choisies :
  - TOURS IMPAIRS : l 'Enquêteur est le 1er joueur à choisir une carte puis Jack en choisit 2 et l'enquêteur récupère la dernière.
  - TOURS PAIRS : Jack est le 1er joueur à choisir une carte puis l'Enquêteur en choisit 2 et Jack récupère la dernière.
- Lorsque vous récupérez une carte *Personnage*, déplacez le jeton *Personnage* de 1 à 3 cases sur le plateau et/ou utilisez son pouvoir spécial. Vous ne pouvez vous déplacer que sur les cases *gris clair.*

2) APPEL À TÉMOIN



- Une fois les 4 cartes personnages jouées, Jack annonce s'il est visible ou non :
- JACK EST VISIBLE SI :
  - Le personnage sur le plateau se trouve sur une des 6 cases qui entourent un bec de gaz allumé.
  - S'il se trouve sur la case adjacente d'un autre jeton *Personnage*
  - S'il se trouve sur la ligne éclairée par la lanterne John H. Watson
- Dans ce cas, Jack retourne la carte *Témoin* sur la face visible (Jack éclairé).
- JACK N'EST PAS VISIBLE s'il ne remplit aucune des 3 conditions ci-dessus. Il retourne alors la carte *Témoin* sur la face *non visible.*
- Si Jack n'est pas visible à la fin d'un tour, il peut tenter de s'échapper par l'une des 4 sorties pendant le prochain tour.
- Selon que Mr jack soit visible ou non, l'enquêteur peut innocenter certains personnages qui ne sont pas dans la situation inverse de Mr Jack. Il retourne alors les jetons concernés face *grisée*.

3) EXTINCTION D'UN BEC DE GAZ





- Retirez la tuile *Bec de gaz* dont le numéro est indiqué sur l'icône prés du compte-tours.
- Déplacez le compte-tours d'une case vers le haut.
- Si le prochain tour est un tour *impair*, formez une nouvelle pile de cartes *Personnage* mél

POUVOIR SPÉCIAL DES PERSONNAGES

- SHERLOCK HOLMES : Après son déplacement, il DOIT prendre la première carte Alibi de la pioche, qui lui permet d'éliminer un suspect.
- JOHN H. WATSON : Après son déplacement, Watson doit choisir quelle ligne il éclaire avec sa lanterne en dirigeant celle-ci vers la ligne concernée. Watson n'est pas éclairé par sa lanterne. La lanterne ne peut éclairer un personnage derrière un obstacle.
- JOHN SMITH : Avant ou après son déplacement, il DOIT déplacer un jeton *Bec de gaz* allumé sur un autre emplacement.
- INSPECTEUR LESTRADE : Avant ou après son déplacement, il DOIT déplacer un jeton *Barrage de police* sur une sortie libre.
- MISS STEALTHY : Lors de son déplacement, elle PEUT traverser n'importe quel obstacle pour terminer sur une case de rue.
- SERGENT GOODLEY : Avant ou après son déplacement, il DOIT rapprocher 1 ou plusieurs personnages vers lui avec 3 déplacements.
- SIR WILLIAM GULL : À la place de son déplacement, il PEUT interchanger sa place avec n'importe quel autre jeton *Personnage*.
- JEREMY BERT : Avant ou après son déplacement, il DOIT déplacer un jeton *Plaque d'égout* fermé sur un emplacement *Plaque d'égout ouvert*. Les plaques d'égout sont des raccourcis que l'on peut prendre pour 1 point de mouvement.

3 / FIN DE PARTIE

- Si jack quitte le quartier en faisant sortir son pion par une sortie non bloquée par un barrage de police, il gagne la partie.
- Si l'enquêteur emmène un personnage sur la même case que celle occupée par Jack, il gagne la partie.
- Si l'enquêteur accuse un innocent, Jack remporte la partie.
- Si à la fin du 8ème tour, Jack n'est pas arrêté, ce dernier gagne la partie.

LUDOVOX.FR LA VOIX DES JOUEURS

- Retrouvez toutes les *Règles Express* sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à **contact@ludovox.fr**

UN JEU DE NICO NORMANDON - ILLUSTRÉ PAR PIERÔ

WHAAAT?



1 FAITES DEVINER À VOTRE ÉQUIPE UNE SITUATION AVEC DES OBJETS COMME SEULS INDICES.

2 SÉLECTIONNEZ LES OBJETS QUI SONT UTILES ✓ OU INUTILES ✗ DANS CETTE SITUATION.

3 SOYEZ PLUS RAPIDES ET PLUS PERSPICACES QUE L'ÉQUIPE ADVERSE POUR GAGNER LA PARTIE.




4-10
20'
8+
NICO NORMANDON
PIERO
UNE PASSOIRE ?
UN SKATEBOARD ?
UNE BOUÉE LICORNE ?
WHAAAT?
MARS 2021
KYF edition
KYF EDITION
KYF_EDITION
@EDITIONKYF
KYF edition



Enigme démo de RICOCHET N°2

éditions FLIP FLAP

Votre mission : *Trouvez la dernière phrase du dialogue !*

Pour cela, à partir des **deux mots de départ**, trouvez en deux autres en rapport obligatoirement **ALIGNES** (même ligne ou colonne) ! (Synonyme, contraire, expression, titre d'œuvre...) ***Ensuite ricochez !***
Partez de ces deux nouveaux mots pour trouver les deux suivants aussi alignés, et ainsi de suite jusqu'aux galets blancs (6 rebonds).



Il vous restera donc **4 mots non utilisés** ! Assemblez-les dans le **bon ordre** et lisez-les à haute voix pour entendre une phrase sous forme de **REBUS AUDITIF** ! *C'est celle que vous cherchez !*
Pour vous aider à assembler les mots dans le bon ordre, appuyez-vous sur l'**indice donné par les galets blancs** !

Tu crois qu'on va encore être confinés ?

Peut-être.

Dans le doute je prépare des cartes, des dés, des dominos...

Rébus de 4 mots - Mots de départ : Réponse - Coince

NIVEAU MOYEN

Couleur	Maladie	Pose	Cadeau
Scie	Chaud	Bleu	Congés
Épidémie	Question	Coup	Grippe
Baguette	Travail	Haut	Lapin

Solution page 74



Auteur(s)	Gordon Hamilton
Illustrateur(s)	Mr. Cuddington
Éditeur(s)	Roxley/Spin Master
Thème(s)	Mythologie grecque
Mécanisme(s)	Déplacement, Pouvoirs
Âge	8 +
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Santorini**, les joueurs incarnent des personnages de la mythologie grecque déplaçant deux ouvriers sur un plateau afin de construire des bâtiments et de s'y élever autant que possible... en empêchant les ouvriers adverses de grimper au sommet d'une tour.

Niveau débutant

Le niveau débutant s'adresse à deux joueurs, qui commencent en plaçant leurs ouvriers sur deux cases libres de leur choix. À son tour, un joueur déplace son ouvrier sur l'une des cases adjacentes, à condition qu'il ne s'y trouve aucun ouvrier, et aucun bâtiment qui l'obligerait à monter 2 étages ou 3. Il peut cependant monter 1 étage, ou en descendre tant qu'il le souhaite. Puis l'ouvrier construit sur l'une des cases voisines de son choix, sans que sa propre hauteur ait d'importance. Sur une case vide, il placera un étage de niveau 1, sur un étage de niveau 1 un étage de niveau 2, sur un étage de niveau 2 un autre de niveau 3, et sur un étage de niveau 3 un dôme. La partie s'achève quand un ouvrier parvient au troisième étage d'une tour, donc à condition qu'elle ne soit pas déjà bloquée par un dôme : son propriétaire gagne la partie. Mais un joueur peut aussi la perdre si aucun de ses ouvriers ne peut se déplacer puis construire.

Partie avec cartes de divinité

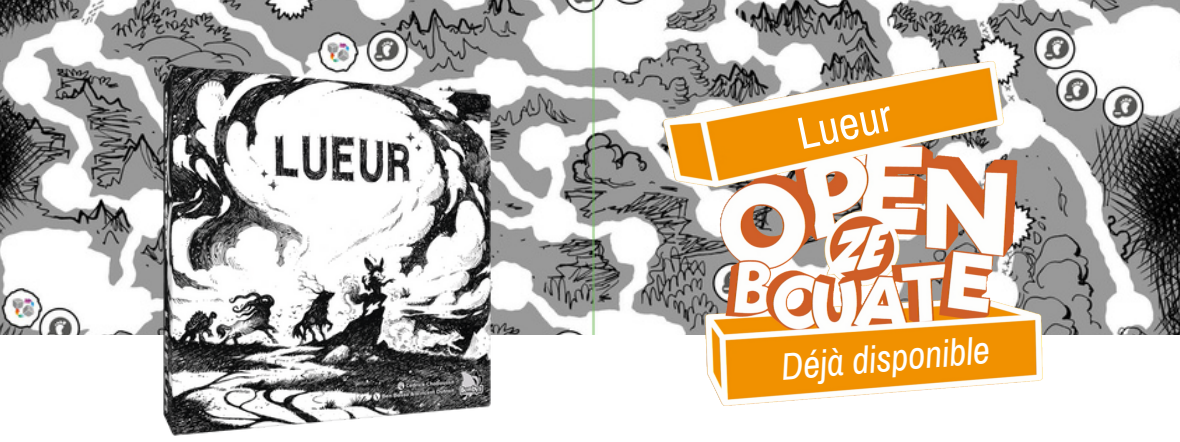
Au niveau supérieur, chaque joueur se voit attribuer une divinité, qui lui offre un pouvoir unique, parmi les 30 incluses dans la boîte de base. Pan permet par exemple de remporter la partie si un ouvrier descend d'au moins deux étages, ou Cronos si cinq tours sont achevées sur le plateau ; Apollon peut se placer sur une case occupée par un ouvrier adverse et le renvoyer sur la case d'où il vient ; avec Atlas un ouvrier peut construire des dômes à tous les niveaux, même au sol...

3 et 4 joueurs

Bien que le jeu soit conçu pour le duel, il est possible de le pratiquer à 3 ou 4 avec les divinités permises pour cette configuration. Si on perd à trois joueurs faute d'avoir pu accomplir une action, on se retire de la partie, qui se poursuit pour les autres joueurs. À quatre joueurs, on forme des équipes de deux, chacun possédant sa divinité, et accordant la victoire à toute l'équipe si l'un de ses ouvriers remplit une condition de victoire.

S.W.





Auteur(s)	Cédrick Chaboussit
Illustrateur(s)	Ben Basso, Vincent Dutrait
Éditeur(s)	Bombyx
Thème(s)	Animaux, Fantastique
Mécanisme(s)	Draft, Combinaison
Age	10 +
Durée	45 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Lueur est un jeu de draft et de dés familial dans lequel les joueurs incarnent des aventuriers en quête d'éclats de lumière, pour restaurer le monde en y ajoutant de la couleur !

Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, les joueurs choisissent la face du plateau sur laquelle ils vont jouer : La Province des ombres ou L'Archipel ténébreux. Puis ils prennent un aventurier et les gros dés associés à son pouvoir. Cinq cartes compagnons sont tirées de la pioche et disposées pour former une rivière. Des petits dés sont attribués aléatoirement à certaines cartes.



Une partie se joue en huit tours. Chaque tour se compose de cinq phases :

• **Matin** : Les joueurs choisissent à tour de rôle une carte compagnon parmi les 5 disponibles, ainsi que les petits dés et petits pas associés.

• **Fin de matinée** : En simultané, les joueurs lancent tous leurs dés. Les joueurs qui disposent de pions relance peuvent les utiliser pour relancer un ou deux dés par pion relance. Il est possible d'obtenir des pions relance grâce aux compagnons récupérés ou en reculant volontairement sur la piste de score.

• **Midi** : En simultané, les joueurs résolvent les effets de leurs cartes compagnons déclenchées par la combinaison de leurs dés. Le résultat d'un dé peut activer plusieurs cartes, mais ne peut servir qu'une seule fois par carte. Si un joueur gagne des éclats de lumière, il avance son pion sur la piste de score.

• **Après-midi** : Les joueurs se déplacent sur le plateau grâce aux résultats de leurs dés. Ainsi les joueurs pourront récupérer sur leur itinéraire des bonus et des malus (éclat de lumière, luciole, petit pas etc.). Il est possible d'utiliser des petits pas comme joker pour avancer sur une case normalement impraticable.

• **Soirée** : Les joueurs préparent le tour suivant en positionnant leurs petits dés sur les emplacements correspondants et piochent cinq nouveaux compagnons.

Comment se termine la partie ?

La partie se termine à la fin du huitième tour de jeu. Le joueur ayant le plus d'éclats de lumière obtenu tout au long de la partie, grâce à son aventurier, ses compagnons, ses lucioles et ses petits pas, remporte la partie.

LE TRÔNE DE FER

LE JEU DE FIGURINES

LE CERF PRENDRA LA PART DU LION… ET DU LOUP !



14+

60’

2

CMON



PHILIMAG : Bonjour Cédrick, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Bonjour, je suis Cédrick Chaboussit, j'ai 47 ans, je vis avec ma femme et mes 3 filles à Niort, dans l'Ouest du pays. Je suis ingénieur d'affaires dans l'industrie et j'ai toujours été passionné par les jeux. Depuis mes 12 ans et les livres dont vous êtes le héros, je n'ai jamais cessé de jouer aux jeux de société. J'ai commencé à créer des prototypes sur mon temps libre activement en 2010 et le succès a été rapidement au rendez-vous avec Lewis & Clark, puis Discoveries. Cela m'a permis de rencontrer de nombreux acteurs du monde ludique, et de progresser dans mon activité créative. Je ne souhaite cependant pas en faire mon métier, pour que cette activité reste un espace de liberté et de plaisir.



PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Lueur (éditeurs, illustrateurs, testeurs) ?

J'ai créé le premier prototype de Dice Quest en septembre 2016 et il s'est avéré très vite agréable à jouer et surtout très accessible. Il était facile de le proposer à mes testeurs habituels ainsi qu'à des amis joueurs occasionnels, ce qui a permis de le développer très rapidement. J'ai eu des retours intéressants d'auteurs et éditeurs rencontrés au festival d'Essen qui a suivi. C'est Benoît Forget (aujourd'hui responsable de Space Cow), qui m'a proposé de le présenter à Erwan Hascoët de Bombyx à Cannes en 2017. Et tout est ensuite allé très vite, puisque nous avons signé un contrat dans la foulée. Benoît aura eu le nez creux, un grand merci à lui ! Le processus d'édition a ensuite avancé tranquillement en compagnie de Laura Rouquié, responsable d'édition, qui est aussi l'autrice des premières pages du livret de règles. Bombyx, comme à son habitude, a fait jouer au prototype sur différents festivals, ce qui m'a permis de continuer à le développer, l'affiner, notamment après Cannes en 2018. C'est Loïg Hascoët, le directeur artistique, qui a ensuite eu l'idée folle d'un univers en noir et blanc, avec des aventuriers à la recherche d'éclats de lumière, entourés de familiers illustrés par Ben Basso. Je n'ai jamais rencontré Ben, mais par contre c'est une vieille connaissance, Vincent Dutrait, qui s'est occupé des travaux spécifiques que sont le plateau et la couverture. Vincent s'est lancé pour l'occasion dans quelque chose d'inhabituel, le noir et blanc. Je suis bluffé par les effets de perspective qu'il a pu produire sur le plateau. Bref, il réussit à m'épater à chaque fois, il est un peu agaçant. Sans tous ces intervenants, Lueur ne serait sans doute pas ce qu'il est aujourd'hui, merci à eux !



PHILIMAG : Quelles ont été vos sources d'inspiration pour créer et développer ce jeu ?
Je suis très stimulé par les dés, car ils offrent beaucoup de possibilités en termes de mécanique et de sensations de jeu. Ils sont vieux comme le monde, ils ont un côté un peu magique.

Lueur - Acte 1 : de l'idée au prototype
Pour Lueur le principe a été très simple, je voulais que les joueurs draftent des cartes avec des dés associés aléatoirement par leur résultat. Je me suis dit que cela pouvait créer un choix intéressant. J'ai ensuite différencié la probabilité des dés vers un type d'élément, afin de renforcer ce choix. On ne choisirait pas seulement un nombre de dés identiques mais des dés aux résultats potentiels différents. La mécanique globale s'est alors mise en place rapidement de manière plus technique, avec la montée en puissance habituelle en cours de partie. Le développement qui a suivi a consisté à équilibrer les effets des cartes personnages (toutes uniques) et à rendre l'expérience de jeu la plus fluide et agréable possible.

Lueur - Acte 2 : du prototype à l'édition
Cédrick : Le plateau voyage était très simple au départ et a été développé à la demande de Bombyx, afin de renforcer l'immersion. Cet aspect du jeu n'étant pas le principal pour l'emporter, nous avons opté finalement pour un plateau de petite taille et des grandes cartes personnages au format tarot. Lueur a bénéficié du travail d'édition extraordinaire de l'équipe de Bombyx, ce qui lui permettra, nous l'espérons, de sortir du lot. J'espère également que l'expérience de jeu ne décevra pas les joueurs, qu'ils passeront de bons moments dans le monde de Lueur, et y reviendront pour tester toutes les configurations proposées.

Bombyx : sous ses airs de jeu très simple, Lueur s'est révélé être un casse-tête éditorial à bien des égards. Les dés, par exemple, étaient un véritable défi car il fallait qu'ils soient à la fois d'une couleur déterminée mais présentent plusieurs couleurs sur leurs faces. Nous avons dû étudier de nombreuses possibilités (impression, tampon, gravure, etc.) afin d'ajuster l'ergonomie et que chaque résultat soit lisible en un coup d'œil. Le fait de choisir le parti-pris graphique du noir et blanc (pour un jeu basé



entièrement sur les couleurs...), augmentait ainsi le contraste avec les dés et leur importance pour les placer au cœur du jeu. Nous devions donc les rendre éclatants et c'est pourquoi nous avons choisi de les faire translucides avec des couleurs vives. Comme l'évoque Cédrick ci-dessus, le plateau aussi a mérité de nombreuses recherches. En effet, nous ne voulions pas que les joueurs se concentrent trop sur celui-ci car il n'est pas au cœur de la mécanique de jeu et ne devait pas prendre le pas sur les cartes et les dés. Le choix d'en réduire la taille est cependant à double tranchant car il comporte une quantité d'informations non négligeable à intégrer dans un format restreint tout en faisant en sorte qu'elles restent bien compréhensibles. Le travail sur les pictogrammes a nécessité beaucoup de temps car les effets des cartes sont variés et nous voulions éviter de tomber dans du rébus impossible à déchiffrer.



Lueur - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

Cédrick : Cette étape est plutôt du ressort de Juliette Schreiner et Yann Droumaguet qui s'occupent de la communication chez Bombyx. Je ne sais pas exactement ce qui est prévu, mais on me dit dans l'oreillette qu'il y aura de la dématérialisation et des surprises pour les 10 ans de Bombyx !

Bombyx : Nous prenons toujours notre temps pour éditer un jeu (entre 1 et 5 ans). Cela nous permet donc de communiquer bien en amont de la sortie du jeu et de distiller les illustrations et informations à notre public tout au long de notre processus éditorial. Notre communauté se sent alors plus impliquée et devient réceptive. Mais la communication n'est pas la seule tâche à accomplir une fois l'édition terminée. En effet, reste encore un énorme travail, en partenariat avec l'usine et le transporteur, afin de suivre la fabrication et de s'assurer des délais de livraison. Cette année fut particulièrement chaotique avec la Covid. Les usines ont eu du mal à suivre les commandes et à garder leur niveau de réactivité. Et, même si nous étions prêts bien en amont de la sortie programmée du 19 février (les jeux devaient initialement arriver dans l'entrepôt d'Asmodee mi-janvier), le bateau a été sans cesse retardé et l'avance que nous avions prise, grignotée petit à petit. Finalement le jeu sortira à temps, heureusement, mais notre niveau de tension a explosé les compteurs.





PHILIMAG : Racontez-nous une anecdote qui vous est arrivée au cours du développement du jeu ?

Cédrick : Je tiens à rendre à César ce qui appartient à César, c'est Thomas Provoost (ex-Repos Prod) qui a eu l'idée lumineuse (et évidente !) de proposer 2 tailles de dés afin de différencier les dés permanents des dés temporaires. Cela rend l'expérience de jeu plus fluide et renforce le côté intriguant du matériel de jeu.

Bombyx : Lorsque nous avons découvert le jeu au Festival International des Jeux de Cannes, Erwan a voulu conserver le prototype de Cédrick pour le rapporter au bureau. Il était le seul à y avoir joué sur place et a laissé le proto au reste de l'équipe afin qu'ils puissent y jouer un soir au Off. Seulement un petit détail manquait dans la boîte… les règles du jeu… Qu'à cela ne tienne, nous avons quand même réussi à passer une excellente soirée avec le proto en lui inventant des règles ! Plus tard, dans le train qui nous ramenait vers Quimper et après avoir finalement récupéré les règles, l'ensemble de l'équipe a pu essayer le véritable jeu (qui s'appelait à l'époque Dice Quest) et a eu un véritable coup de cœur. C'est non moins d'une dizaine de parties que nous avons enchaînées pendant les 10 heures de trajet qu'a duré le retour !

THE GREAT RACE

Traversez les continents !

Partez à l'aventure en famille
ou entre amis et remportez
une course mythique !

Programmation, tactique
et sensations seront au
rendez-vous, de Kinshasa
à la Cordillère des Andes !







14+
60'
2-4

En boutique dès le 19 mars

PLATYPUS GAME

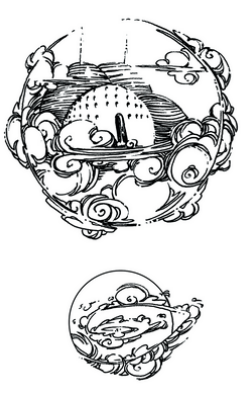
PHILIMAG : Bonjour Ben et Vincent, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre parcours dans le secteur du jeu de société ?



Ben Basso : Bonjour ! Pour tout vous avouer, je découvre tout juste l'univers des jeux de société. Oh, comme tout le monde, il m'arrivait de jouer à quelques-uns en famille, plus jeune, les inévitables, les intemporels que nous connaissons tous. Puis, coïncidence, il y a eu la rencontre la même année avec l'équipe de Bombyx, et celle de mon colocataire – un ancien ludothécaire. J'ai donc vite appris les règles et lois qui régissent ces mondes et l'influence que peut avoir un simple coup de dés sur notre destin. Toutefois, j'ai toujours aimé explorer des contrées imaginaires, que ce soit via la lecture ou mes propres dessins. Depuis que je suis gamin, si les comics, la littérature, la bande dessinée européenne et les mangas m'ont ouvert énormément de portes, j'ai appris qu'il existait de nombreuses passerelles cachées et routes dérobées. Certains artbooks m'ont offert des voyages que je n'oublierai probablement jamais. Parfois, quelques traits dans le coin d'une feuille suffisent à faire apparaître l'image d'un lieu qui obsédera mes pensées jusqu'à ce que j'y retourne pour en voir plus. Ravi donc de monter à bord de ces incroyables véhicules que sont les jeux de société. C'est toujours génial d'employer de nouveaux transports pour emprunter des chemins qui nous étaient jusqu'ici inconnus.



Vincent Dutrait : Après des études d'Arts Appliqués à l'École Émile Cohl à Lyon, je me suis lancé dans l'illustration en 1997, en travaillant principalement pour l'édition de livres jeunesse, je dois avoir pas loin de 200 publications à mon actif. Puis j'ai commencé à travailler pour des jeux de rôle au début des années 2000. Il se trouve qu'à cette époque, certains éditeurs comme Asmodee publiaient jeux de rôle et jeux de société. De fil en aiguille, je me suis donc retrouvé sur des commandes de jeux de société mais plus comme en complément de mon travail en édition jeunesse. Ensuite mon parcours a bifurqué car je me suis installé en Corée du Sud, découvert de nouveaux horizons, j'ai évolué vers d'autres univers et finalement travaillé pleinement avec les éditeurs de jeux de rôle américains comme Wizards of the Coast ou Paizo… C'est finalement en 2009 que l'éditeur Gameworks m'a contacté pour me proposer Water Lily et Tikal 2, coup sur coup. Je suis donc « revenu » dans le monde du jeu à ce moment-là. Je me consacre désormais pleinement à l'illustration de jeux et j'ai pas loin de 80 titres à mon actif avec des éditeurs sur tous les continents.









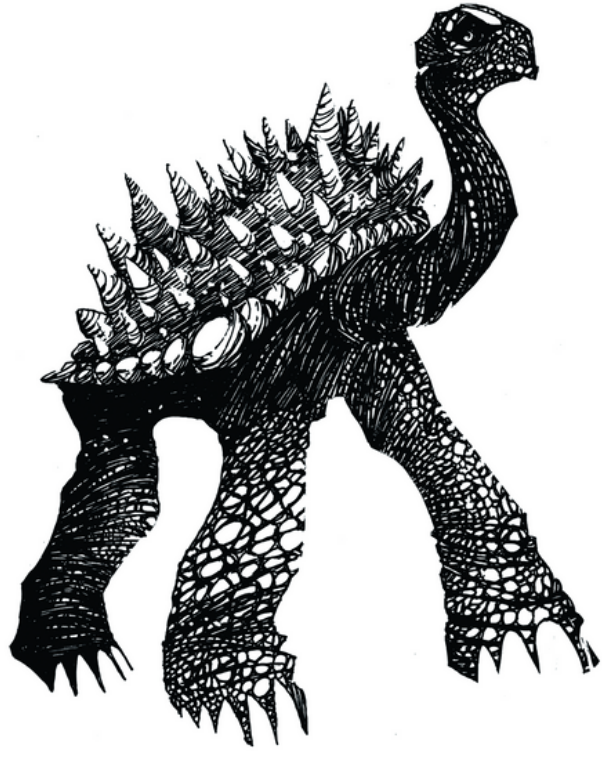


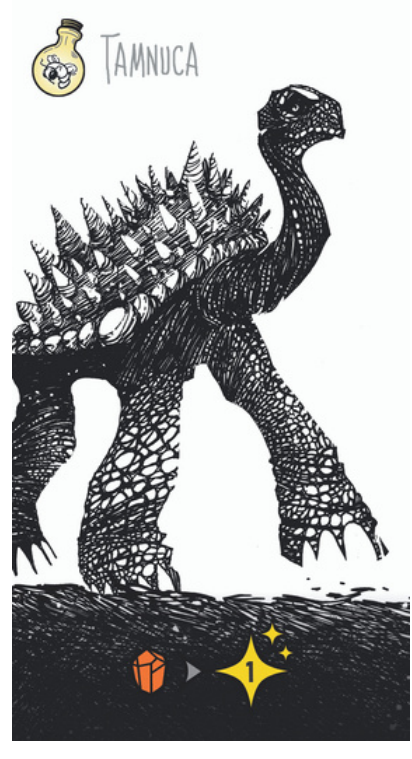


PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur le jeu Lueur ?



Ben Basso : Un exemplaire de mon recueil de bestioles étranges De Creaturis Dementiae est passé entre les mains des membres de l'équipe de Bombyx. L'artbook leur a suffisamment plu semble-t-il pour qu'ils me proposent d'illustrer un de leurs jeux, opportunité que je n'allais manquer pour rien au monde. J'étais complètement novice en matière de jeux de plateau, la première étape était toutefois plutôt simple : dessiner les créatures qui allaient peupler le jeu. J'avais une grille avec des descriptions plutôt vagues, et une totale liberté pour le reste. J'envoyais des propositions vite esquissées et reprenais au propre celles qui étaient validées, en commençant par les personnages principaux, et petit à petit, on en a créé des dizaines et des dizaines. Puis vint le moment de concevoir les terres que toutes ces créatures allaient fouler de leurs pieds et pattes. Des torrents de lave, des cités de nuages, des royaumes sous-marins ou des villages de montagne, les idées ne manquaient pas. À ce moment-là, l'éditeur avait une idée plus précise du jeu, et la totale liberté à laquelle j'avais eu droit jusqu'ici venait de laisser sa place à un cahier des charges nettement rempli, contraintes évidemment nécessaires pour le bon fonctionnement du jeu. Toutes ces idées se sont d'abord concrétisées sous forme de panorama sur un premier plateau. Comme pour les illustrations des créatures, j'envoyais des propositions sous forme de brouillons, qui une fois validées, prenaient forme à l'encre noire sur de grandes feuilles – petit luxe personnel qui m'aura donné quelques nuits blanches. Le second plateau, destiné aux itinéraires des joueurs, connut plusieurs versions, dont l'une fut testée avec un prototype du jeu. Aucun de nous n'était réellement satisfait, et c'est alors que le talent et l'expérience de Vincent Dutrait entrèrent en jeu : non seulement il sut préserver la charte graphique du jeu basée sur mon style de dessin, mais il rendit le plateau nettement plus efficace et agréable à jouer. Je ne remercierai jamais assez Bombyx pour leur patience et leur confiance, ainsi que les camarades du studio MAKMA qui m'ont (quasi-littéralement) supporté durant toute la conception du jeu.





EN BOUTIQUE FIN MARS

GORINTO

ÉLEVEZ VOTRE SAGESSE PAR LA MAÎTRISE DES CINQ ÉLÉMENTS.



Un jeu familial de réflexion, zen et captivant

DISPONIBLES
EXTENSION 5 JOUEURS
EXTENSION DRAGON

30 min • + 14 ans • 1 à 4 joueurs

SUPER MEEPLE

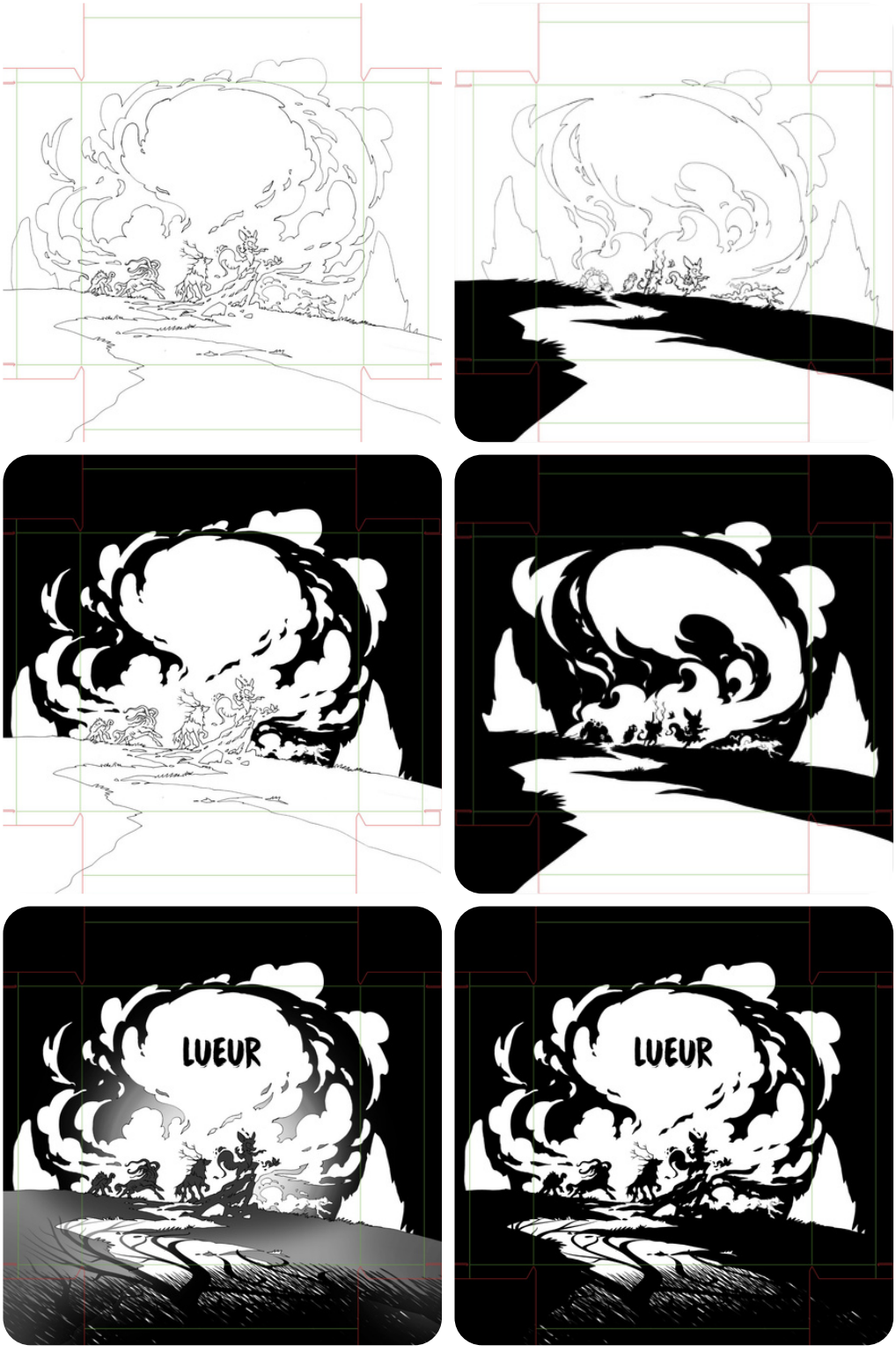
Crédit : DWilliam

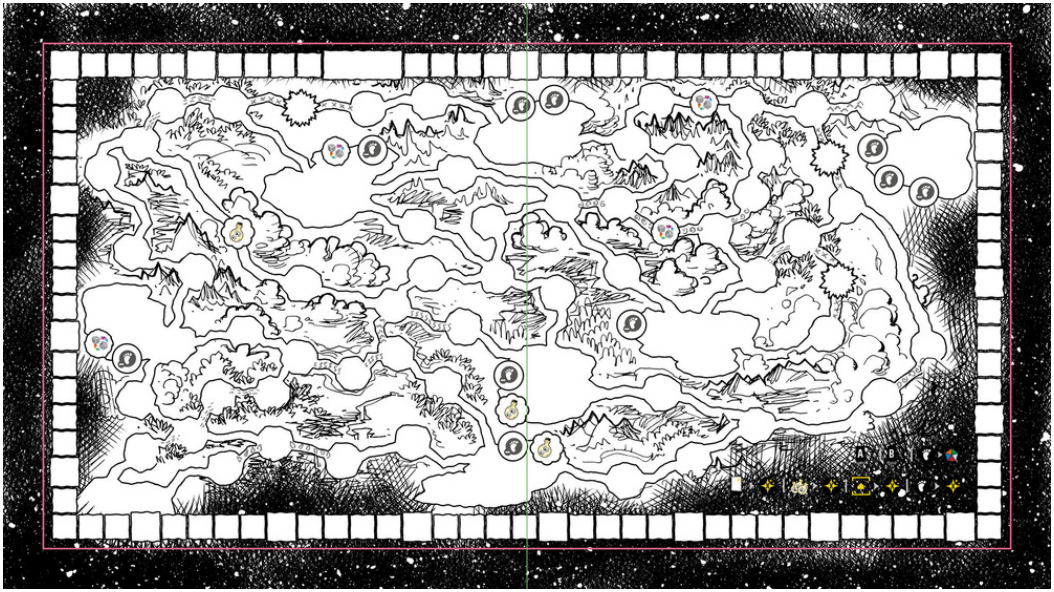
PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur le jeu Lueur ?

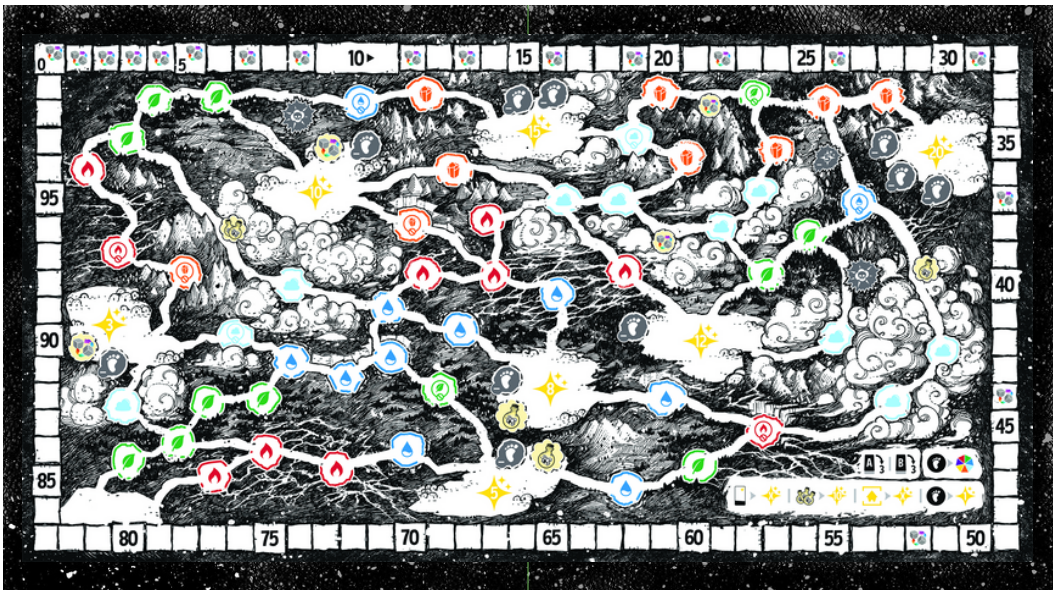


Vincent Dutrait : Quand j'ai commencé à travailler sur Lueur, Ben Basso avait déjà installé les personnages, planté le décor, élaboré ambiance et style graphique. On m'a proposé de prendre en charge couverture et plateaux. J'aime beaucoup travailler en noir et blanc mais les opportunités de s'exprimer ainsi se font rares. C'est l'occasion de travailler de manière plus concise et essentielle en ne s'exprimant qu'avec des jeux de lumières, des contrastes de formes et volumes. Jusqu'à un découpage en ombres chinoises, en jouant avec une lecture plus délicate par les silhouettes. Aussi, en noir et blanc, on doit, de fait, s'affranchir des couleurs et de tout ce qu'elles peuvent apporter pour asseoir la lisibilité des images, leur donner de la profondeur et du relief, ou encore pour guider les joueurs en soutenant la mécanique de jeu. J'ai donc abordé l'illustration sous un jour nouveau, sous un angle d'approche d'ailleurs plutôt inédit dans le monde du jeu. Aussi ce n'est jamais évident de se glisser dans les pas d'un autre illustrateur, dans un environnement déjà posé tout en s'y faisant sa place. Sur la couverture du jeu, j'ai compilé tout ceci et nous avons sensiblement plus de blanc que de noir, des tons sombres travaillés et texturés pour leur donner une certaine vibration, là où le blanc est plus sobre et traité presque en à-plat. Les personnages se détachent du fond par leurs formes et leurs intensités et participent au mouvement de la scène, pour donner un souffle épique et amplifier le sentiment d'aventure, d'exploration... Lueur propose un univers unique, onirique et fantastique, très marqué et parfois déroutant, avec ses créatures chimériques et lieux étranges, de quoi titiller la curiosité des joueurs et les pousser hors des sentiers battus. Je suis très fier de cette réalisation inattendue et originale d'une belle cohérence, propice aux interprétations et au développement de l'imaginaire via une libre expression artistique simulant ténèbres et lumières !




LUEUR
LUEUR




0
5
10
15
20
25
30
35
40
45
50
55
60
65
70
75
80
85
90
95



DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

INFLEXIBLES

NORMANDIE



*Dans **Inflexibles : Normandie**, utilisez vos cartes pour prendre l'initiative, renforcer vos effectifs ou contrôler vos troupes sur le champ de bataille. Mais attention, chaque perte sur le terrain vous fera retirer une carte de votre pioche, limitant vos options !*

*Grecs ou Perses, pesez bien chaque choix de carte ou de déplacement de troupes. Dans **300**, soyez le maître sur la terre et sur l'eau !*

300

LA TERRE ET L'EAU





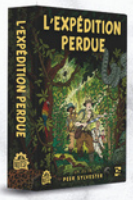




NUTS!
PUBLISHING

nutspublishingFR
www.nutspublishing.com







Auteur(s)	Frédéric Guérard
Illustrateur(s)	Sylvain Aublin
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Fantasy
Mécanisme(s)	Cartes, Dés
Âge	10 +
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	2 - 5

Dans **Bellum Magica**, vous êtes des seigneurs maléfiques développant leur royaume et leur armée pour accroître leurs richesses. Au fur et à mesure que la partie avancera, chaque lancer de dé vous confèrera ainsi toujours plus de puissance, et l'audace d'attaquer même des villes voire les royaumes de vos rivaux.

Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur se voit assigner un plateau Château légèrement différent des autres, et pioche 2 cartes Gobelin, qu'il peut placer à droite et/ou à gauche de son plateau, pour améliorer sa production et/ou son attaque.

Chaque journée (tour) est constituée de six phases. Le premier joueur lance d'abord un dé, qui indique quelle horde va travailler (sur les plateaux des joueurs, chaque valeur du dé est associée à des jetons). Tout joueur peut dépenser un tonneau pour que le dé soit relancé. Quand plus personne ne demande de relance, les ressources sont récoltées. En outre, le joueur ayant le plus de cartes au trésor associées à la face du dé gagne un coffre métallique, ou un coffre en bois en cas d'égalité.

À tour de rôle, chacun peut alors décider d'attaquer :

• le royaume des humains (une carte Ferme, Village ou Ville dont il doit dépasser la valeur en boucliers avec ses épées pour remporter les récompenses indiquées).

• le royaume d'un joueur (dont il faut dépasser la valeur en boucliers, du plateau et des cartes ajoutées, avec ses épées). L'attaquant prend un trésor à l'attaqué pour chaque voleur dans sa troupe, tandis que l'attaqué gagne en consolation un jeton Bouclier.

Enfin, les joueurs recrutent des créatures maléfiques voire super maléfiques parmi les deux cartes face visible de chaque catégorie, en défaussant les ressources correspondantes. Ces créatures rejoignent soit la droite soit la gauche du plateau du joueur, augmentant les récompenses obtenues sur certains lancers de dés, et peuvent fournir des jetons Bonus. Puis un nouveau tour commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand un joueur possède au moins dix coffres après la phase d'attaque. Chacun dévoile alors le verso de ses coffres et additionne leur valeur, le plus riche remportant la partie.

S.W.



QUI VEUT LA GUERRE, PRÉPARE LA GUERRE !

BELLUM MAGICA™

RECRUTE DES MÉCHANTS POUR LE PRINTEMPS !



blue orange
Hot Games Cool Planet

MARS 2021

Frédéric Guérard
Sylvain Aublin

Follow us !
blueorangegames.eu

blueorangenews



PhiliMag : Bonjour Marion, pourriez-vous vous présenter brièvement?

Coucou ! Et oui, moi c'est Marion, plus à l'aise sous le pseudonyme imprononçable de Kaelawen - Kalaouéne. Une seule et même personne dans ces 2 identités. Maman, adepte des jeux de société le jour, la nuit... ou plutôt une fois que les enfants sont couchés, je me transforme en Kaelawen, créatrice de contenu vidéo sur Youtube pour parler de jeux de société. Depuis bientôt 1 an et demi maintenant, j'ai pu lier ces deux facettes, car je suis devenue ludicaire.

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler de « Kaelawen et les Meeples » ?

Kaelawen et les Meeples c'est le nom qu'on a donné à la chaîne car mon pseudo a toujours été Kaelawen, et en ce qui concerne les meeples, bin... vous connaissez. Quand je dis on, c'est mon mari, Alex, et moi. Nous nous sommes répartis les rôles : moi à l'écriture et la présentation, lui à la technique et la réalisation. Depuis quelques vidéos maintenant, et à force de persuasion, il est aussi devenu mon binôme DEVANT la caméra. Kaelawen et les meeples c'est donc le nom de notre chaîne Youtube, sur laquelle vous nous retrouvez en général en train de présenter un jeu et d'en faire une partie.

PhiliMag : Quel type de contenu créez-vous ? Sous quelle(s) forme(s) ?

Nous avons différents formats, certains qu'on produit un peu moins par manque de temps. On a commencé avec « à la découverte », un format très monté, dans lequel on présente le jeu en 5 min max. Ensuite nous avons investi dans du matériel afin de réaliser des parties filmées. Format qui est devenu notre format principal sur la chaîne. Certes regarder une partie complète demande plus de temps, mais nous avons réalisé que c'est ce format qui nous plaisait le plus... et maintenant avec les outils tels que le chapitrage sur Youtube, tout le monde y trouve son compte. Durant ces parties, on explique très rapidement le fluff du jeu, ses mécaniques puis on détaille les règles dans un premier temps. Enfin, on se lance dans une partie complète et on termine par un débrief.

PhiliMag : Où peut-on découvrir votre contenu ?

Notre contenu est disponible principalement sur Youtube, avec nos différents formats. On est présents sur les réseaux sociaux et on a mis en place un serveur Discord où tout le monde est bienvenu pour échanger avec nous, entre passionnés de jeux de société. Dernièrement nous avons repris les soirées lives sur Twitch, qu'on avait testés l'an dernier, en plein confinement, sans trouver notre rythme. On y revient avec pour projet d'être en live les vendredis pour partager plus « interactivement » avec les joueurs. Toujours dans cette volonté d'échange et de partage qui nous anime. Nous sommes certes devant la caméra, mais on reste des joueurs comme tout le monde avant tout. On espère vous y retrouver très vite !

www.facebook.com/kaelawen.meeples

www.instagram.com/kaela_meeples

Kaelawen et les Meeples

www.discord.gg/MFJezxun9X



« Salut mes p'tits Meeples, ça vous dit de vous replonger dans vos souvenirs : un grand-père, sa petite fille et un album photo. On part à la découverte express d'Au Creux De Ta Main.

Présentation Express

Au Creux De Ta Main est un jeu dont l'essence même est le sens du toucher. En fin de partie, l'équipe avec le plus de points est victorieuse. Idéal dès quatre joueurs et jusqu'à huit, il est possible d'y jouer dès deux joueurs. Accessible pour les plus de 10 ans, on jouera pendant plus d'une demi-heure. Sorti chez La Boite de Jeu, Au Creux De Ta Main est une idée originale de Timothée Decroix, illustrée par Pauline Détraz, Gaël Lannurien, Sabrina Miramon et le studio Umeshu Lovers. Un premier binôme va incarner un grand-père et sa petite fille pendant quatre phases. On commence par choisir un souvenir en piochant une carte à faire deviner au grand-père. Ce dernier ferme les yeux et tend sa main. Ensuite le joueur qui incarne la petite fille va mimer le souvenir. Grâce aux objets à sa disposition, il va faire ressentir un maximum de choses Au Creux De La Main du grand-père pour qu'il retrouve son souvenir dans l'album photo. Mais les équipes adverses vont s'occuper de parasiter le souvenir. Elles vont poser une carte de leur main qui ressemble à ce que l'enfant vient de faire pour brouiller les souvenirs du grand-père. On refera ces actions une nouvelle fois pour que le grand-père se rappelle de deux souvenirs. Ensuite il ouvre les yeux. Il doit alors retrouver les deux cartes souvenirs dans l'ordre pour remporter un maximum de points. Durant la partie, chaque joueur incarnera une fois le grand-père et la petite fille.

Avis Express

Comme son titre l'indique, tout va se jouer Au Creux De La Main. Ça ne m'avait d'abord pas convaincu sur le papier mais en y jouant j'ai été complètement fascinée par cette façon de faire. Les cartes sont magnifiquement illustrées et chacun interprète ce qu'il souhaite retranscrire sur la main de son grand-père. Je suis vraiment sous le charme. Au Creux De Ta Main est devenu un véritable coup de cœur dès la première partie. Cette découverte est terminée. N'hésitez pas à partager, commenter, liker et même vous abonner à la chaîne. À très bientôt mes p'tits Meeples et amusez-vous bien ! »







Perplexus Rubik's OPEN ZE BOUATE

Déjà disponible

Auteur(s)	N.C
Illustrateur(s)	N.C
Éditeur(s)	Spin Master Games
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Labyrinthe à billes, Dextérité
Âge	8 +
Durée	Variable
Nombre de joueurs	1

Les **Perplexus** sont une gamme de labyrinthe à billes tridimensionnels imaginée par Michael McGinnis, et proposant des parcours toujours plus inventifs.

Des labyrinthes à billes ?

On vous présentait les labyrinthes à billes dans le Comment c'était après ? du Philimag 7 (pages 48-49). Il s'agit traditionnellement de faire pivoter un labyrinthe que l'on tient dans ses mains afin que la bille qui s'y trouve évite les obstacles (notamment des murs et des trous) pour arriver jusqu'au bout. Une fois le défi réussi, on tentera de réaliser le meilleur temps possible, et de comparer ses prouesses avec celles d'autres joueurs.

La particularité des Perplexus tient dans leur tridimensionnalité : la plupart sont ainsi des sphères que l'on doit faire constamment mais délicatement tourner afin que la bille en suive le parcours sans tomber. Seule la « case » de départ est aisément accessible depuis l'extérieur du parcours, qui doit ensuite être suivi dans un ordre précis pour arriver au terme.

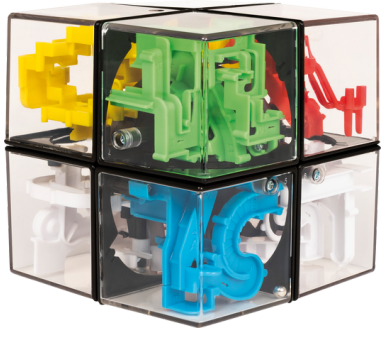
Découvrez la gamme Perplexus

La gamme propose naturellement des parcours très variés, des plus simples Perplexus Go ! aux plus élaborés Perplexus Beast, Epic ou Rebel, et parfois même inattendus, dans la thématisation (Star Wars ou Harry Potter), la manière dont les obstacles s'enchaînent, voire dans la forme générale du parcours, par exemple en spirales dans le cylindre Perplexus Mini - Spiral.

Des Perplexus... Rubik's Cube ?

Les Perplexus les plus sophistiqués sont sans doute les Rubik's Perplexus Hybrid et Fusion, élaborés en partenariat avec Rubik's. Le parcours y traverse en effet différents cubes... que l'on peut tourner, à la manière des lignes de petits cubes d'un Rubik's cube. Ainsi ne faut-il plus seulement parvenir à suivre le parcours linéaire jusqu'au bout, mais faut-il également comprendre comment assembler les différentes portions de parcours, et sans faire tomber la bille pendant les rotations, peut-être même en comptant les rotations pour essayer d'en réaliser le moins possible. Le Hybrid revendique ainsi 100 obstacles dans les 2x2 cubes qui composent son labyrinthe, et on ne vous parle même pas du Fusion, labyrinthe/Rubik's cube en 3x3 cubes...

S.W.



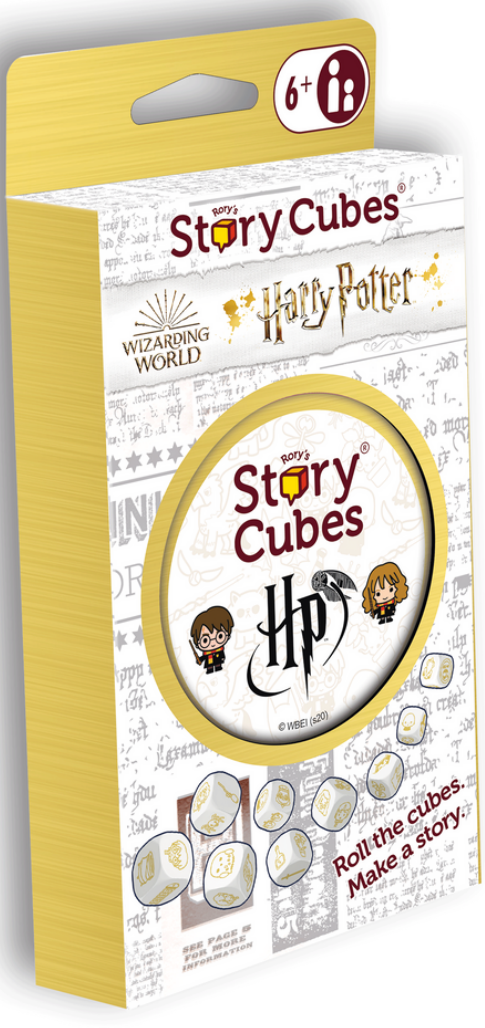
WIZARDING WORLD

Harry Potter

Lancez les dés. Racontez une histoire.

Déjà disponible !





WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s21)



Auteur(s)	Evan Lorentz, Paul Dennen
Illustrateur(s)	Raul Ramos et divers
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Médiéval, Fantastique
Mécanisme(s)	Deckbuilding, Exploration
Âge	14 +
Durée	60 minutes
Nombre de joueurs	2 - 6

La Grande Aventure est une extension tant pour le jeu de base **Clank !** que pour **Clank ! Legacy Acquisitions Incorporated**. Elle permet de jouer jusqu'à 6 (au lieu de 4), mais inclut aussi un nouveau gardien du donjon (le Hexavultus, purement cosmétique), de nouvelles cartes et la possibilité d'incarner un héros avec son propre deck de départ.

5-6 joueurs

Afin de pouvoir jouer jusqu'à 6, La Grande Aventure comporte naturellement de nouveaux cubes, pions, decks de départ pour les joueurs supplémentaires, une extension du plateau pour matérialiser leurs points de vie et prendre en compte leur présence dans l'enragement du gardien, un nouveau plateau Marché, ainsi que de nouveaux artefacts, secrets mineurs, objets du marché et cartes Aventures. Ainsi plusieurs pièces contiennent-elles désormais deux artefacts, et surtout, des cartes Aventures dynamisent la partie même quand ce n'est pas son tour, répondant ainsi à la principale crainte que l'on pourrait émettre face à l'addition de joueurs. De nombreuses cartes portent en effet un pouvoir de réaction, et sont donc jouables aussitôt que la condition en est accomplie, y compris pendant le tour d'un adversaire, après quoi on repioche. On ne la résoudra cependant qu'à son tour, afin de ne pas casser le rythme de la partie, mais elle constituera ainsi une carte supplémentaire de son aire de jeu. En outre, des cartes proposent un choix à l'arrivée : quand elles sont dévoilées sur la piste des Aventures du Donjon, tous les joueurs peuvent choisir l'un des deux effets représentés.

Personnages

Quel que soit le nombre de joueurs, vous pouvez tous décider d'incarner un personnage, doté d'une capacité unique et d'un deck de départ propre (comportant trois cartes spécifiques au héros), au lieu de prendre un deck standard. Monsieur Moustache possède par exemple 3 jetons sur son plateau, que deux cartes permettent de retourner. Chacun octroie alors une ressource, et quand les trois sont retournés, le dragon attaque en piochant quatre cubes, et en défaussant simplement les nôtres ! De quoi infléchir assez profondément la manière de jouer.

Pour aller plus loin

Comme d'habitude, une carte promo exclusive à cette extension sera disponible avec les précommandes.

S.W.



NOUVEAU



Charlatans, A vos grimoires, chaudrons, élixirs et magie noire ...



www.schmidtspiele.de/fr

Schmidt

— Bonjour, j'aimerais me mettre aux Jeux de Rôle. Que me conseillez-vous ?

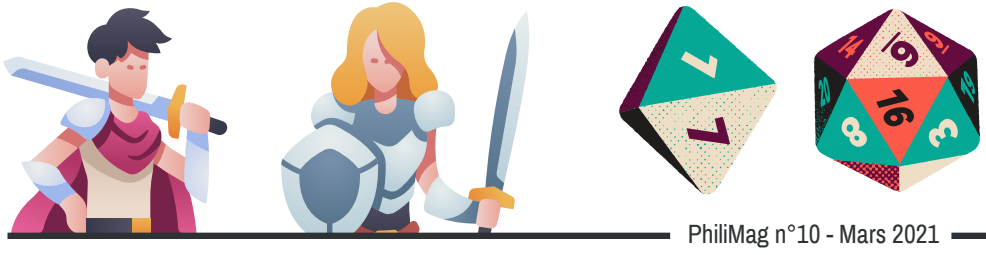
Voilà une question, bien légitime quand on débute, qui s'entend régulièrement. Que ce soit dans les boutiques ou sur les réseaux sociaux, nombreux sont ceux qui, une fois qu'ils ont compris les bases du JdR et veulent s'y atteler, sont un peu perdus devant l'offre qui existe.

Comment s'y retrouver, donc ?

Le plus simple me paraît de commencer par définir, avec votre futur groupe de joueurs, l'univers qui vous attire le plus. Est-ce que vous vous voyez plus dans le futur, équipés d'armes laser et pilotant des vaisseaux spatiaux tous plus puissants les uns que les autres, ou plutôt dans la peau de guerriers qui vont en découdre, épée à la main, dans un univers de fantasy ? Ou peut-être préférez-vous le contemporain, où vous appartenez à une cellule secrète qui doit enquêter sur des secrets d'État qui ont été volés ? Non ? Alors, les années folles, à entreprendre des recherches dangereuses sur des affaires mystérieuses impliquant des entités dépassant l'entendement, ou encore à enquêter sur des non-morts ramenés à la vie par des savants fous et qui menacent la sécurité d'une bourgade, voire d'un pays entier ? Rien de tout cela ? Peut-être que le post-apocalyptique aura votre préférence, à tenter de survivre à des environnements hostiles et faisant face à des menaces dont vous ignorez tout ? Sinon, vous pouvez aussi basculer vers l'historique, que ce soit au début de l'humanité, la Rome antique, ou encore le Moyen Âge, qu'il soit sombre à l'époque des croisades où a celle de la légende arthurienne, ou l'autre, plus flamboyant, qui vous permettrait de manier le fleuret tout en vous retrouvant dans la peau d'un mousquetaire… Sinon, il y a également les super-héros, les personnages de dessin animé, des peluches même, etc.

Vous le constaterez, l'offre est importante, et les univers de jeu sont légion. Et c'est tant mieux.

Une fois ce premier choix fait, reste à vous tourner vers les produits en eux-mêmes. Et le budget à y consacrer. Jusqu'à il y a quelques années, pour se lancer dans la pratique du JdR, il fallait au moins investir dans un Livre de base, qui intègre toutes les règles nécessaires au bon déroulement d'une partie. Même si cet investissement peut se suffire à lui-même (outre l'achat des dés, polyédriques ou non, qui vont servir à la résolution de certaines situations en cours de jeu – voir le petit exemple du précédent article, avec le test de Perception), vous aurez alors à écrire votre première aventure avant de la présenter à vos joueurs. Même si c'est un exercice des plus stimulants, il n'est pas forcément des plus simples lorsqu'on commence. Entre le syndrome de la page blanche, le risque de se perdre dans les règles ou d'avoir un déséquilibre dans le scénario – logique lorsqu'on n'a jamais pratiqué et qu'on y va donc « à tâtons », cela risque d'entacher votre première partie, et peut-être décourager certains de vos joueurs. Ce qui serait dommage. Le plus souvent donc, l'achat d'un scénario officiel s'impose. Ce sont des aventures toutes prêtes, rédigées par les équipes de l'éditeur, et qui vont vous permettre de vous lancer à corps perdu sans avoir à passer par la case écriture. Quelquefois même, il existe des scénarios d'initiation (qui sont parfois disponibles gratuitement, sous forme de PDF, sur les sites des mêmes éditeurs) qui permettront une découverte en douceur des mécaniques de jeu au cours de vos premières parties.





Mais sinon, il se trouve également des scénarios plus « classiques », voire des campagnes complètes (plusieurs scénarios qui s'enchaînent les uns les autres et qui permettent de vivre une aventure épique). Bref, vous trouverez votre bonheur sans aucun problème. Il reste un dernier accessoire qui s'avère assez vite indispensable : l'écran du meneur de jeu. Qu'est-ce ? Un écran, à 3 ou 4 volets le plus souvent, qui va contenir, du côté du MJ, certains tableaux importants et autres pense-bêtes qui vont éviter d'avoir à se replonger dans le livre de base en pleine partie, alors que du côté joueur, on va trouver une illustration en rapport avec l'univers du jeu. L'intérêt de l'écran est qu'il permet également au MJ de dissimuler ses notes et autres plans que les joueurs n'ont pas à voir. Et vous vous rendrez vite compte que c'est important, d'avoir un écran, et qu'il faut être organisé si vous voulez éviter de vous y perdre. Tout ça fait donc, mis bout à bout, un budget assez conséquent que tout le monde ne peut pas forcément se permettre. Mais, depuis le retour en force des JdR il y a quelques années, une grande majorité d'éditeurs a eu l'excellente idée de proposer des « boîtes d'initiation » de leurs différents JdR.

Qu'est-ce donc ? Simple. Elles contiennent, dans une seule boîte, TOUT le nécessaire pour commencer à jouer : règles (souvent, il s'agit d'une version simplifiée de celles qui se trouvent dans le livre de base, mais suffisantes pour démarrer), des feuilles de personnages vierges, des dés, un ou plusieurs scénarios, un écran, et même des personnages « prétirés », c'est-à-dire immédiatement utilisables par les joueurs, sans avoir à passer par l'étape création (qui peut être un peu compliquée lorsqu'on débute). Le tout pour, la plupart du temps, un tarif des plus abordables. Ces boîtes d'initiation (ou kits de découvertes, ou boîtes de base – l'appellation va changer en fonction des éditeurs) permettent donc, à moindres frais, de se lancer rapidement dans la pratique d'un jeu et voir si ce dernier plaît à tous les joueurs. Elles permettent de n'avoir à se focaliser que sur le choix de l'univers, et de retrouver à l'intérieur tout ce qu'il faut pour commencer à jouer (et, le plus souvent, plusieurs sessions, car le(s) scénario(s) proposé(s) nécessite(ront) en général plusieurs séances pour arriver à leur terme). De fait, dans le jeu de rôle, il y en a pour tous les goûts, mais également pour toutes les bourses. Et ça, c'est bien !

Philippe Pinon









Auteur(s)	M. Limas, M. Mottet,, J.-M. Pernet
Illustrateur(s)	Martin Mottet
Éditeur(s)	Octoko
Thème(s)	Occultisme
Mécanisme(s)	Déduction, Bluff
Age	14 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	2 - 6

Deathwager est un jeu de déduction et de bluff où les joueurs devront tenter d'obtenir la majorité des symboles indiqués sur la carte Roi pour l'emporter… Mais les pouvoirs des cartes Œil et Faucheuse peuvent faire soudainement basculer la partie !

Comment jouer ?

On peut pratiquer Deathwager en misant du temps (une corvée, des heures de massage, une heure de Sabrina ou de Twin Peaks The Return...), donc en s'accordant sur la valeur d'un sablier, puis en dévoilant sa carte Sablier à la fin de la partie (qui en comporte 1 à 5), ou de « l'argent » en misant (ou non) à chaque manche la somme requise par la carte Sablier piochée et par le Dealer.
Au début d'une manche, six cartes Œil sont disposées face cachée au centre de la table.
À son tour, un joueur peut :

- remplacer une carte Faucheuse de sa main par la carte au sommet de la pioche Faucheuse (une fois par partie).
- passer son tour.
- réaliser une ou plusieurs actions (pas plus d'une fois par action), en prenant une carte Œil pour la placer face visible devant lui, en jouant une carte Faucheuse et/ou en activant le pouvoir de l'une de ses cartes Œil.

Parmi les cartes Œil, la Chamane peut défausser une autre de ses cartes, ou le Chasseur avec une carte adverse, le Joueur joue à pile ou face l'orientation du Roi... Parmi les faucheuses, le Maître peut retourner une carte Œil à 180° pour bénéficier de l'effet opposé, l'Oracle peut regarder les cartes Œil face cachée, L'Ouvrière peut déplacer une carte Œil de l'aire de jeu d'un joueur vers l'aire de jeu d'un autre… Quand la dernière carte Œil est récupérée par un joueur, la manche s'arrête, et on met en place la suivante.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève à la fin de la troisième manche. L'une des cartes Œil est le Roi, qui définit quels symboles, des cœurs et des crânes, valent 1 point, et lesquels retirent 1 point. Celui qui possède le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

Une démo est proposée en ligne :
www.deathwager.com/demo
La boîte comporte également un guide de cartomancie à l'aide des cartes du jeu.

S.W.



RENDEZ-VOUS LE 26 MARS...

UN JEU DE GUILLAUME MONTIAGE

SUSPECTS

CLAIRE HARPER ENTRE EN SCÈNE



- EXPLOREZ LES LIEUX DU CRIME
- INTERROGEZ LES TÉMOINS
- RASSEMBLEZ DES INDICES

POUR PROGRESSER DANS L'INTRIGUE COMME DANS UN ROMAN !



Dilemme Express

OPEN ZE BOUATE

Déjà disponible

Auteur(s)	Scott Houser
Illustrateur(s)	T. Romo, S. Silva, D. Magdale A. Netherson, G. Galt, S. Steinaway, C. Kubesh
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Bandes Dessinées, Humour
Mécanisme(s)	Créativité, Ambiance
Âge / Durée	14 + / 30 minutes
Nombre de joueurs	3 - 13

Dans **Dilemme Express**, un joueur joue le rôle du conducteur du trolley et doit choisir où envoyer un trolley meurtrier et incontrôlable. Tous les autres joueurs placent des personnages et des modificateurs sur les voies et tentent de convaincre le conducteur d'épargner leur vie et de condamner tous ceux qui se trouvent sur l'autre voie à être écrasés par le trolley.

Comment jouer ?

Au début de chaque tour, un joueur est désigné comme Conducteur, et les autres joueurs se répartissent en deux équipes. Chaque équipe prend trois cartes Innocent, trois cartes Coupable et trois cartes Modificateur. Les cartes Innocent représentent des choses que l'on n'a pas envie d'écraser, comme par exemple « Les deux derniers pandas ».

Les cartes Coupable représentent des choses que l'on a vraiment envie d'écraser, comme par exemple « Le politicien qui lancera un jour la 3eme guerre mondiale ». Les cartes Modificateur permettent de préciser les intentions des choses déjà présentes sur les voies. Une carte Modificateur qui cible « Les deux derniers pandas » pourrait être par exemple « N'est en fait qu'un exemplaire de l'un des 329 clones identiques ». Une fois que que chaque équipe a posé un Innocent, un Coupable et un Modificateur, c'est au joueur qui incarne le Conducteur de décider sur quelle voie envoyer le Trolley. Mais avant qu'il prenne sa décision, chaque équipe doit plaider comme si sa vie en dépendait pour que le Conducteur épargne sa voie et écrase ceux qui se trouvent sur l'autre voie. S'ensuit entre les deux équipes un débat mêlant mauvaise foi et manipulation. Lorsque le Conducteur a pris sa décision, il informe les équipes, et chaque membre dont la voie a été écrasée reçoit un jeton « Mort ». Un nouveau tour commence alors, avec un nouveau Conducteur et de nouvelles équipes constituées.

Comment finit la partie?

La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient incarné une fois le Conducteur. Le joueur avec le moins de jetons Mort gagne la partie.









Auteur(s)	J. Pineau, A. Guillen
Illustrateur(s)	Mathieu Clauss
Éditeur(s)	Le droit de perdre
Thème(s)	Humour
Mécanisme(s)	Communication
Âge	10 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	3 - 8

Kiki va sortir les poubelles ? est un jeu de rôle simple et décalé, où les joueurs sont en coloc' et doivent désigner lequel d'entre eux va sortir les poubelles !



Comment jouer ?

Au début de la partie, les joueurs reçoivent six cartes Excuse. Sur chaque carte sont indiqués une action et un objet. Une excuse s'invente à partir d'une action et d'un objet de deux cartes différentes.



Un jeton Lieu est posé au hasard au centre de la table. Dès qu'un joueur a constitué avec deux cartes son excuse, il les pose devant lui et la développe à haute voix en s'appuyant sur le contexte du lieu. Il doit donc intégrer à son excuse une action, un objet et un lieu. Par exemple : « *Je ne peux pas sortir les poubelles parce que je dois* ***installer*** *la nouvelle* ***télévision*** *pour regarder le match de ce soir !* ». Les autres joueurs peuvent lui poser des questions et le joueur actif peut répondre en improvisant autant qu'il le souhaite. Lorsque tous les joueurs ont donné une excuse, c'est le moment de désigner celui qui a donné la pire excuse. Les joueurs pointent alors du doigt un autre joueur. Celui qui est désigné par la majorité prend une carte poubelle.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève après trois tours de jeu. Le joueur ayant le plus de cartes poubelles a perdu et doit sortir les poubelles !



Auteur(s)	M. Inman, E. Lee, B. S. Spence
Illustrateur(s)	Matthew Inman, Elan Lee
Éditeur(s)	Exploding Kittens
Thème(s)	Aliment
Mécanisme(s)	Cartes, Balle aux prisonniers
Âge	7 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	2 - 6

Aïe Aïe Burrito est un jeu de cartes... et de balle aux prisonniers... avec des burritos en mousse en guise de ballons !

Comment jouer ?

Les joueurs piochent cinq cartes de leur paquet, et essayent de constituer des séries de trois cartes identiques devant eux. Ils peuvent défausser les cartes de leur main dans la pioche de leur voisin de gauche, puis en piocher de nouvelles dans leur propre pioche, ou dans la pioche commune si leur pioche est vide. Cette phase est entièrement simultanée, de sorte que votre capacité à créer des séries dépendra beaucoup de votre rapidité à défausser et piocher des cartes. Réunir trois cartes Burrito identiques déclenche un combat, selon la couleur des cartes :

- Bataille : nos deux voisins s'emparent au plus vite d'un seul burrito chacun et se le lancent.
- Guerre : tous les autres joueurs s'affrontent au lancer de burritos.
- Duel : on choisit deux joueurs, qui se mettent dos à dos, avancent, et à la fin du décompte se lancent un burrito.

Un combat s'arrête dès que l'un des belligérants est touché : il prend alors un pion Burrito K.-O. On perd aussi si le burrito qu'on lance est attrapé au vol par un adversaire. Quand tous les pions Burrito K.-O. ont été attribués, la première manche s'achève, et on compte les points des séries de cartes (1 par série ordinaire, 2 par série Burrito). Celui qui a le meilleur score reçoit le badge Craignez-moi. Une égalité est tranchée par un duel. Puis une seconde manche commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève après le décompte de la seconde manche. Si elle est remportée par le joueur avec le badge Craignez-moi, il remporte la partie. Sinon, les vainqueurs de chaque manche s'affrontent en duel pour déterminer le vainqueur de la partie.

Pour aller plus loin

À deux joueurs, ou dans une pièce petite et privée de réelles cachettes, les joueurs font passer leur burrito d'une main à l'autre derrière leur dos au début de chaque combat pour ajouter un petit décalage, laissant une seconde de plus aux joueurs sans burritos pour se préparer. Deux boîtes d'Aïe Aïe Burrito permettent de joueur jusqu'à 12, avec 4 burritos !

S.W.



Kici Kol !

8+

3/12

“Un jeu de communication plein d'humour, parfait pour jouer en famille ou entre amis !”



Avec des cartes Rouges et des autocollants en main, créez des combinaisons drôles ou surprenantes pour remplir le |...| de la carte Noire. Votre jeu deviendra unique et rempli de souvenirs épiques !





Gigamic

Paroles de Joueurs

Quel est votre **auteur favori** ?
Quel est votre **jeu préféré** parmi ses créations ?



Ayant deux enfants de 4 et 6 ans, je suis particulièrement les jeux enfants. L'année 2020 est selon moi l'année Théo Rivière avec le jeu **La Maison des Souris** en co-création avec sa compagne Élodie Clément, ainsi que le jeu Detective Charlie. C'est un auteur dont je suis l'actualité hebdomadairement grâce à son compte twitch. Il est hyper sympathique, abordable et humble. Faut-il rappeler également le jeu Draftosaurus avec la team Kaedema l'année passée ? Bref il est encore jeune (et a déjà plus ou moins 20 jeux à son actif). Ça promet donc un bel avenir ludique !

Steve Vandenberghe



Eh bien... il y a en effet un (seul) auteur dont je peux acheter un jeu inconnu sans douter : c'est Reiner Knizia. Sans être redondants, ce sont toujours des jeux accessibles mais casse-tête. Rarement travaillés dans le thème ou le graphisme, mais toujours avec du challenge. **Schotten Totten** par exemple. Ça se sort bien, ça se joue souvent vite, sans être envahis de scénarios alambiqués qui demandent aux joueurs une culture commune. Ma valeur sûre à moi.

Peggy Guettman



Pour ma part ce sera Frédéric Guérard. Il a la particularité de savoir travailler dans plusieurs registres de gameplay (**Grandbois** et Titanium Wars n'ont rien à voir entre eux par exemple). On reconnaît souvent un auteur à son « style de jeu », Frédéric est lui polyvalent mais accorde toujours de l'importance à la justesse des mécanismes et au plaisir de jeu avant tout.

Pit De Cazernal



Mon auteur préféré est Bruno Cathala. Je dois avoir une 30aine de jeux de lui dans ma ludo. J'ai eu la chance de le rencontrer au FIJ de 2019 et je lui ai dit que c'est ma Rockstar à moi. Pas simple de choisir un jeu favori mais celui qu'on sort le plus souvent est **Kingdomino**. Le jeu qui réunit toutes les générations chez nous.

Cathy Matter



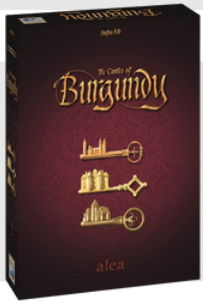
Claude Leroy, **Gygès**. Quels critères peuvent permettre de placer une création au panthéon des jeux abstraits ? Un mécanisme inventif avant tout : Gygès frappe fort là-dessus ; avec ses pièces neutres et sa règle de déplacement par rebond, difficile de dire « c'est comme... ». Un mécanisme simple et élégant : là aussi, Gygès coche la case aisément. Seule la règle de substitution d'une pièce peut à la limite être critiquée. Une stratégie claire mais variée, qui progresse au fil des parties et dont la courbe de progression semble infinie. Des possibilités tactiques profondes mais contrôlables. Un physique agréable. Voilà, c'est le top du top, c'est Gygès !

Vincent EV



Après une longue réflexion, je pense à Gérald Cattiaux (**Master Word**). En plus de l'intelligence de ses créations, on sent instantanément que son processus créatif commence par une composante essentielle : c'est la « sensation de jeu » ! Plus que la profondeur ou la complexité, cette approche en termes de sensation offre à chaque fois une expérience ludique conviviale, agréable et riche en émotions.

Mathieu Roque



Stefan Feld, j'aime beaucoup la manière dont il utilise souvent des dés de manière originale, et le fait que plusieurs stratégies différentes peuvent permettre de gagner. J'aime à peu près tout ce qu'il a commis : Amerigo, **Châteaux de Bourgogne**, Le Nom de la Rose, Bruges, Macao, Trajan, Bora-Bora, Strasbourg, Merlin. Je n'ai pas encore testé Bonfire, mais ça me semble très intéressant. J'aime un peu moins bien Aquasphère et l'Oracle de Delphes.

Jean-Pierre Malisse



Vlaada Chvatil ! J'adore **Through The Ages**, un jeu de civilisation plutôt minimaliste (des cartes et des cubes) mais d'une profondeur inouïe, pour des parties allant jusqu'à 8h sans qu'on voie le temps passer ! Mais toute sa ludographie est originale, mélangeant généralement les genres pour donner des jeux uniques !

JR Huynh Van Thieng



C'est difficile de choisir, il y a tellement de bons auteurs ! Je porterai mon choix sur Kevin Riley, l'auteur d'**Aeon's End**. J'ai toujours une immense admiration pour les créateurs de jeux. Mais Kevin a su imaginer un deck building d'une très grande simplicité de prise en main tout en créant une mécanique pleine de subtilité, de rejouabilité presque infinie. Un immense merci à cet auteur qui nous offre des centaines d'heures de jeu !

Clothilde Caouissin - Bourdeau



Alors moi je dirai Alan R. Moon avec **Les Aventuriers du rail**, les règles de ce jeu sont simples, et ce jeu m'a fait devenir un grand fan de jeux de société alors merci à son auteur.

Julien Lenoble



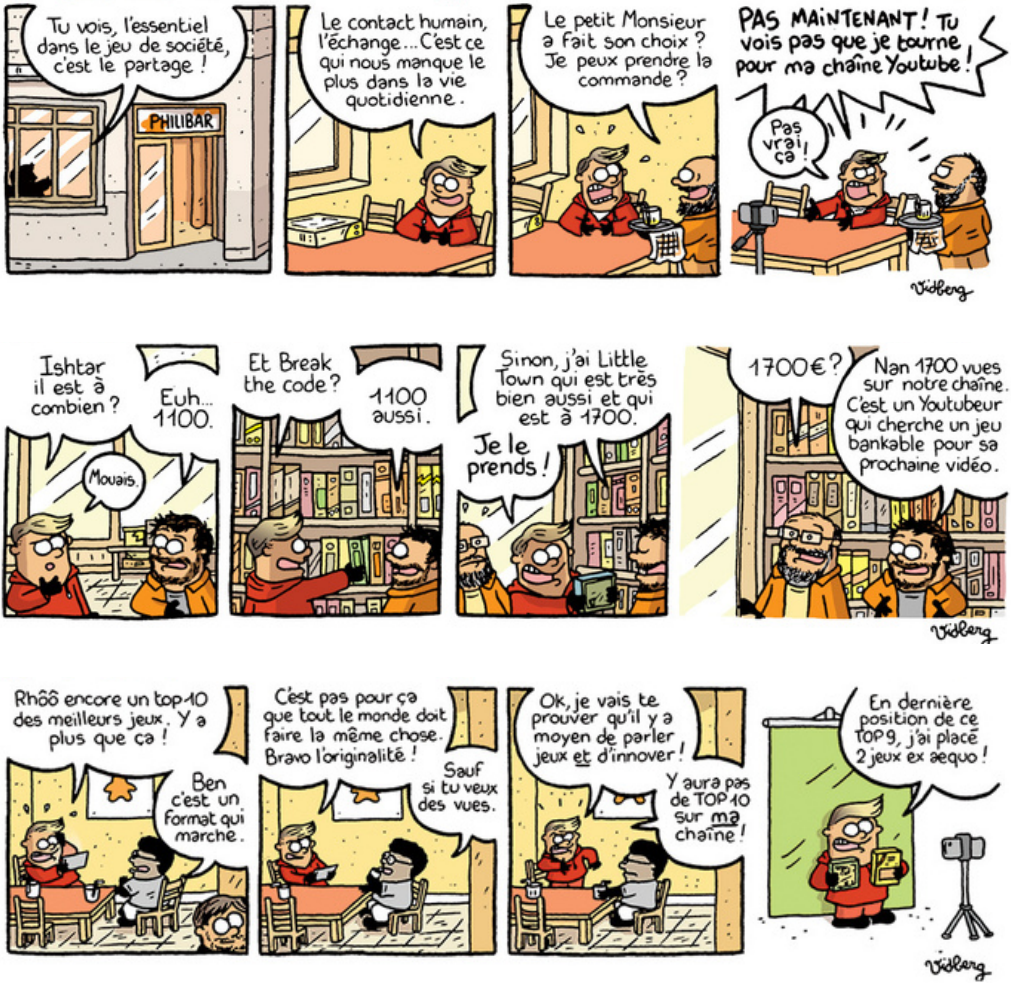
Personnellement, l'auteur qui m'a le plus plu est Alexander Pfister et en particulier **Great Western Trail**, qui se joue assez simplement mais qui a une immense profondeur et un équilibre à trouver pour faire des points. J'aime bien Maracaibo également mais je ne l'ai pas encore assez joué. Hâte de tester Expdition to Newdale qui vient de sortir !

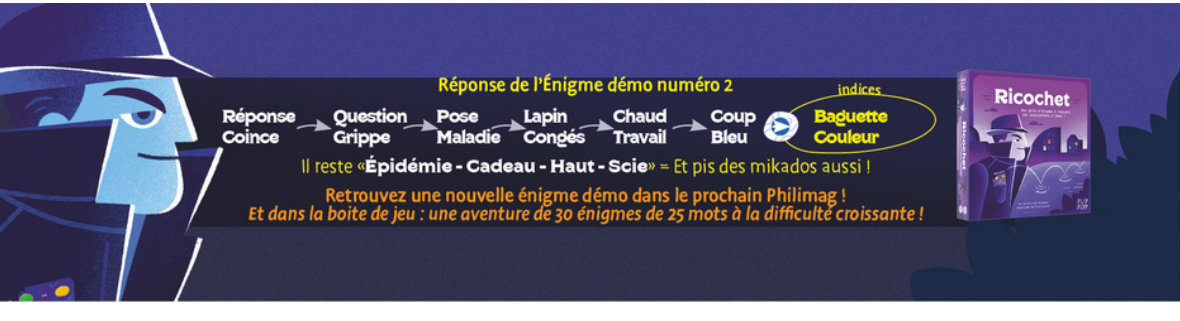
Nicolas Savary

Si vous souhaitez répondre à la prochaine question de « Paroles de joueurs », rejoignez-nous sur la page Facebook de ***Grammes Édition***

L'œil de Martin

Martin Vidberg
www.martinvidberg.com





DECKBUILDING - CONQUÊTE - PIRATES DE L'ESPACE

70mn

2-4

14+



1

CONSTRUISEZ UN DECK UNIQUE EN ACHETANT DE NOUVELLES CARTES DANS LES DIFFÉRENTS SECTEURS





2

AFFRONTEZ DES CRÉATURES LÉGENDAIRES ET COLONISEZ LES SECTEURS DE LA PLANÈTE TORTUGA

LE DECKBUILDING DU FUTUR



3

COMBATTEZ SANS PITIÉ VOS ADVERSAIRES ET IMPOSEZ-VOUS COMME LE CAPITAINE DES PIRATES DE L'ESPACE

Jet Games studio

ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES

DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO

www.origames.fr - www.facebook.com/PlayOrigames

ORIGAMES

WWW.ORIGAMES.FR



Une immersion inédite.

Mars 2021.

RÈGLES

DISTRIBUTION

France	**Atalia**
Belgique	**Geronimo**
Luxembourg	**Geronimo**
Canada	**Distribution Dude**
Suisse	**Swiss Games**

www.sitdown-games.com @sitdown.jeux @SitDownGames @SitDownGames

SIT DOWN!