3 760319 640157

PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°11 - AVRIL 2021

JEU DE DÉMO INCLUS : RICOCHET

Deck-building et prise de risque !

Kodachi est un subtil mélange de « **Stop ou encore** » et de « **Deck-building** ».

Ce jeu tactique et trépidant **fonctionne aussi bien à 2 joueurs qu'à plus** et **offre de nombreux choix stratégiques :**

- **Attaquerez-vous** vos adversaires **en force ou furtivement** ? Prolongerez-vous votre offensive pour un meilleur butin au risque de tout perdre ?
- Prendrez-vous le temps de **développer vos techniques Ninja** pour augmenter les chances de succès de vos attaques futures ?
- **Utiliserez-vous la corruption** pour gagner des points à court terme et contrôler la fin de la partie ?
- **Utiliserez-vous votre influence** pour forcer la reconnaissance des grandes familles dans une stratégie à plus long terme ?

Matériel :
163 cartes - 9 jetons de Prestige -
1 grand Shuriken - 1 livret de règle.

Sommaire

4 **TOP 10**
Top ventes de Philibert

6 **Open Ze Bouate**
Catch the King

8 **Open Ze Bouate**
Gorinto

10 **PhiliNews**
As d'or - Jeu de l'année

11 **As d'Or**
Les membres du jury

12 **Open Ze Bouate**
Le roi des 12

14 **As d'Or**
Catégorie : Jeu de l'année

16 **Avis de Blogueur**
MicroMacro : Crime City

18 **Comment c'était Après ?**
De Où est Charlie ? à MicroMacro

20 **Open Ze Bouate**
Les flammes d'Adlerstein

22 **Open Ze Bouate**
Whaaat ?

23 **Open Ze Bouate**
Kicikol !

24 **Open Ze Bouate**
Hyper Futé

26 **As d'Or**
Catégorie : Jeu Expert

28 **Avis de Blogueur**
The Crew

30 **Open Ze Bouate**
The Great Race

31 **Open Ze Bouate**
Lost Explorers

32 **Open Ze Bouate**
Le Trône de fer : Baratheon

33 **Règle Express**
Res Arcana

36 **Jeu de Démo**
Ricochet

38 **As d'Or**
Catégorie : Jeu Enfant

40 **Avis de Blogueur**
Dragomino

42 **PhiliBulle**
B. Cathala, M. Fort, W. Fort

46 **PhiliGraph**
C. Deschamps, M. Da Silva

52 **PhiliBulle**
Discussion avec Timothée Leroy

54 **Open Ze Bouate**
Block Ness

56 **Open Ze Bouate**
Mr. Wolf

57 **Open Ze Bouate**
Tous au poulailler

58 **Open Ze Bouate**
Gravity Superstar

60 **PhiliBulle**
Discussion avec le Graal

62 **Open Ze Bouate**
Munchkin Warhammer Age of Sigmar

64 **Paroles de joueurs**
Si vous étiez membres du jury...

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

PhiliMag n°11

L'As d'or — Jeu de l'année est une récompense décernée chaque année depuis 1988 à de nouveaux jeux de société lors du Festival international des jeux à Cannes. Même si l'édition du FIJ de Cannes a été annulée en 2021, une cérémonie virtuelle de l'As d'Or a pu être maintenue afin de récompenser des jeux dans 3 catégories : Jeu de l'année, Enfant et Expert. Dans ce numéro du PhiliMag, vous ferez connaissance avec les 9 membres du jury de l'As d'Or 2021 qui nous ont fait l'honneur d'agrémenter la présentation des 12 jeux nominés avec quelques commentaires. Une famille de joueurs - Akoatujou? - s'est prêtée au jeu en donnant ses impressions toutes personnelles sur les 3 lauréats de l'As d'Or 2021 : MicroMacro, The Crew, Dragomino. Parmi ces 3 lauréats de l'As d'Or 2021, un seul n'avait pas encore fait la couverture du PhiliMag : Dragomino ! C'est maintenant chose faite ! Les auteurs - Bruno Cathala, Marie et Wilfried Fort - vous racontent dans ce numéro la manière dont ils ont collaboré sur la création du jeu. Vous en prendrez aussi plein les mirettes en feuilletant le carnet d'illustratrices de Christine Deschamps et de Maëva Da Silva qui vous livrent des croquis exclusifs de leur travail. Dragomino, c'est aussi un éditeur. Nous avons tout naturellement tendu le micro à Timothée Leroy - fondateur de Blue Orange - afin de recueillir aussi son point de vue. De plus en plus, nous ouvrons le PhiliMag aux rôlistes. Ce numéro n'y échappe pas, et nous avons cette fois-ci donné la parole au GRoupement Azuréen des Associations Ludiques qui décerne le Graal d'Or : un prix qui concerne exclusivement les jeux de rôle et qui récompense une création francophone, une création internationale et une réédition. Nous espérons que vous apprécierez le contenu proposé et nous tenons à remercier tous nos partenaires qui œuvrent à la pérennité du PhiliMag.

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
Rédacteur / Relecteur
Siegfried Würtz

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 MicroMacro : Crime City

Dans cette ville, le crime se cache à chaque coin de rue. La police n'arrive pas à faire face à ces nombreux vols et ces crimes de sang-froid. C'est pourquoi nous avons besoin de vous. Vous devez résoudre différentes affaires, de la plus banale à la plus délicate. Des compétences en observation et en déduction sont requises !

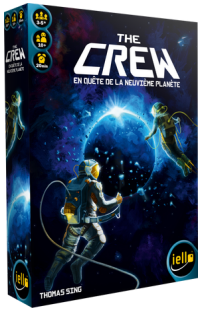
#2 Villainous - Cruellement Infects

Dans Villainous : Cruellement Infects, chaque joueur prend le contrôle de l'un des trois méchants issus de films de Disney, Cruella d'Enfer des 101 Dalmatiens, le Capitaine Pete de Steambot Willie ou la Mère Gothel de Raiponce. Chaque joueur a son propre deck de méchant, de destin, son plateau de jeu et la figurine de son personnage.

#3 Lueur

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 !

#4 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.

#5 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.

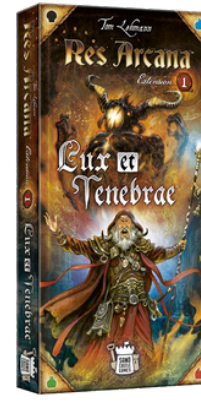
#6 Codenames

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.

#7 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.

#8 Res Arcana - Extension Lux et Tenebrae



Cette extension ajoute 4 nouveaux lieux de pouvoir, 12 artefacts, 4 mages, 4 monuments et 2 objets magiques. Lux et Tenebrae permet également de jouer jusqu'à cinq joueurs, d'adapter les règles pour les parties 4 joueurs ou moins, et introduit deux nouveaux types d'objet : les parchemins et les Démons. Nécessite le jeu de base Res Arcana.

#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 Roméo & Juliette

Roméo & Juliette est un jeu coopératif où les deux amants devront parvenir à renforcer leur relation en se retrouvant régulièrement avant que la haine entre leurs deux familles ne la rende tout à fait impossible.

Auteur(s)	David Allanic
Illustrateur(s)	Alexandre Chanal
Éditeur(s)	Studio Twin Games
Thème(s)	Vikings
Mécanisme(s)	Placement
Âge	8 +
Durée	20 - 30 minutes
Nombre de joueurs	2

Catch the King est un jeu de duel asymétrique inspiré des tafls (jeux de plateau scandinaves), particulièrement du tablut, fabriqué en France avec des figurines en résine. Un joueur doit protéger son roi en l'amenant depuis le centre du plateau vers l'une des forteresses aux quatre coins de la carte, tandis que l'autre doit entourer le souverain avec ses troupes.

Comment jouer ?

En commençant par les attaquants (en orange), les joueurs déplacent à tour de rôle un de leurs pions. Un déplacement se fait toujours orthogonalement (à la verticale ou à l'horizontale), en ligne droite, du nombre de cases que l'on veut, jusqu'à rencontrer un obstacle (un autre pion ou une forteresse). Si l'on se place ainsi à côté d'un pion adverse de l'autre côté duquel se trouve un autre de nos pions ou une forteresse, ce pion adverse est pris, c'est-à-dire retiré de la partie. Le roi seul ne peut pas prendre ou aider à prendre des pions ennemis.

Comment finit la partie?

La partie s'achève par une victoire de l'assaillant s'il parvient à encercler complètement le roi avec ses pions, voire en s'aidant des forteresses et du bord du plateau, ou s'il empêche tout mouvement du défenseur. Elle s'achève en revanche par une victoire du défenseur si le Roi atteint l'une des quatre forteresses.

Variantes

Des variantes accordent des effets particuliers à certaines pièces :

- le Godi, pion orange en deux exemplaires peut se déplacer diagonalement.
- le Jarl, pion orange en deux exemplaires, empêche tout pion adverse orthogonalement adjacent de s'éloigner de plus d'une case.
- l'archer, pion bleu en quatre exemplaires, peut attaquer en T un adversaire qui se déplace contre un autre défenseur dans la zone couverte.

Pour aller plus loin

Une extension, Victory, ajoute trois pions avec leurs règles particulières, et une autre, Catch the Queen, ajoute un troisième camp, les Anglais. Cette fois, les deux joueurs sont des assaillants, déplaçant à tour de rôle les Anglais en plus de leurs pions, pour se débarrasser de leur rival et attirer la Reine dans leur camp.

S.W.

Grande Fête Médiévale

Ménestrels

Recrutez les plus grands artistes et montez votre spectacle.

Bruno Faidutti Sandra Pietrini

David Cochard

2-5 Joueurs

Sweet games LUDISTRI

Auteur(s)	Richard Yaner
Illustrateur(s)	Joshua Cappel
Éditeur(s)	Super Meeple
Thème(s)	Japon
Mécanisme(s)	Placement de tuiles, Collection
Âge	14 +
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Le **Gorinto** est un sanctuaire japonais symbolisant la sagesse par la compréhension harmonieuse des cinq éléments (terre, eau, feu, vent, vide). Pour construire le plus beau, il faudra apprendre à connaître ces éléments et en collecter les tuiles.

Comment jouer ?

Au centre de la table, deux chemins longent deux côtés de la montagne. À son tour, un joueur choisit une tuile du chemin, associée à une ligne (rangée ou colonne) de la montagne. Il la place sur la case de son choix de cette ligne, en l'empilant sur les tuiles éventuellement présentes. Il collecte alors autant de tuiles Élément que sa connaissance de l'élément déplacé le lui permet (1 + la quantité de tuiles identiques sur son gorinto). Chaque élément permet de collecter des tuiles différemment : dans la même rangée (eau), la même colonne (feu), orthogonalement adjacentes (air), diagonalement adjacentes (vide), dans la même pile (terre). Les tuiles collectées sont placées sur les emplacements correspondants de son gorinto. On joue ainsi à tour de rôle jusqu'à ce qu'il y ait moins de tuiles sur le Chemin que de joueurs. La saison s'achève alors, et chacun compte ses points selon les 2 cartes Objectif dévoilées en début de partie. Il peut s'agir de gagner autant de points que le nombre de tuiles dans les piles impaires de son gorinto, ou d'octroyer 3 points au joueur ayant la plus haute pile de chaque élément,...

Puis les tuiles restantes du Chemin sont défaussées, 10 autres sont mises en place, et le joueur avec le score le plus bas devient premier joueur.

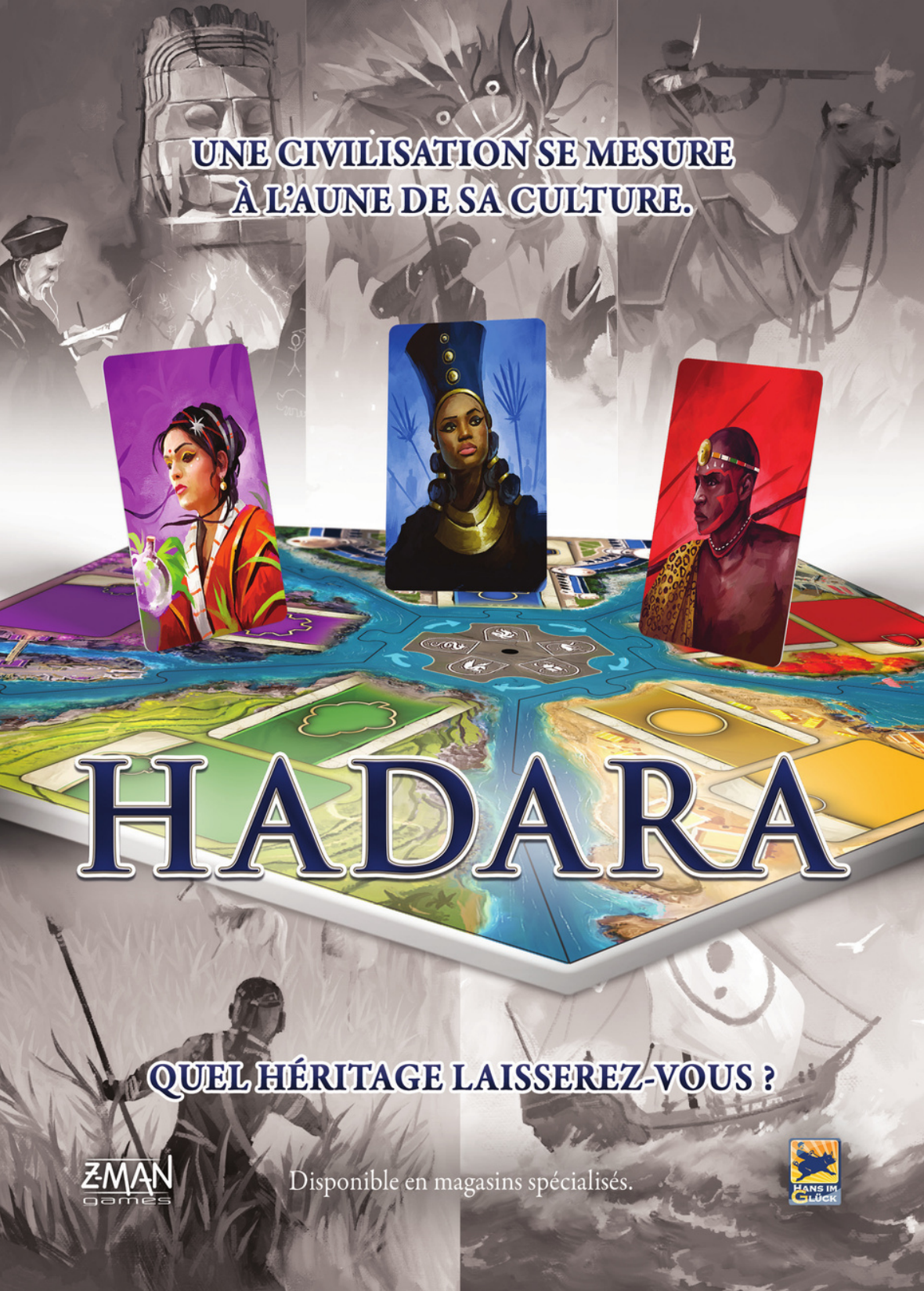
Comment finit la partie?

La partie s'achève au terme de 4 saisons. Les joueurs ajoutent à leur score 2 points de sagesse par élément correspondant aux 2 éléments clés définis en début de partie. Le joueur le plus sage remporte la partie.

Pour aller plus loin

Un mode solo, conçu avec Dávid Turczi, permet d'affronter un Kitsune. Chaque jour, un lancer de pièce déterminera s'il meut sa tête ou sa queue pour collecter des éléments. Les règles proposent également une variante en équipes et quatre paysages alternatifs au lieu de la Montagne.

S.W.


UNE CIVILISATION SE MESURE
À L'AUNE DE SA CULTURE.
HADARA
QUEL HÉRITAGE LAISSEREZ-VOUS ?
Z-MAN games
Disponible en magasins spécialisés.
HANS IM GLÜCK

L'As d'Or : qu'est-ce que c'est ?

L'As d'or — Jeu de l'année est une récompense décernée chaque année depuis 1988 à de nouveaux jeux de société lors du Festival international des jeux à Cannes, festival annuel qui se tient généralement en février. Même si l'édition du FIJ de Cannes a été annulée en 2021, une cérémonie virtuelle de l'As d'Or a pu être maintenue afin de récompenser des jeux dans 3 catégories : Jeu de l'année, Enfant et Expert. L'As d'Or est un concours culturel gratuit qui ne nécessite pas d'inscription préalable des éditeurs.

Historique du prix

De 1989 à 2003, un jury de journalistes a récompensé des jeux de plusieurs catégories présentés par leurs auteurs au cours du festival. Le prix spécial du Super As d'Or était remis au meilleur jeu toutes catégories confondues. En 2004, le processus de sélection a été modifié afin de donner plus d'autonomie au jury. Onze des jeux publiés l'année précédente en France ont été nominés, dont un seul a reçu l'As d'or. En 2005, le prix a fusionné avec le Jeu de l'année, un prix décerné depuis 2003 par l'Association française de promotion et d'évaluation des jeux de société. Il a été décidé qu'après l'année d'attribution, le prix devait être mentionné au lieu de l'année de publication du jeu. Le premier As d'or — Jeu de l'année a été attribué en 2006.

Du fonctionnement et des catégories

Depuis 1988, le jury du festival, composé de journalistes et professionnels, décerne le label As d'Or — Jeu de l'Année, qui récompense les meilleurs jeux édités au cours de l'année écoulée. Le jury décerne trois prix différents :

- L'As d'Or — Jeu de l'Année récompense un jeu original dans ses mécanismes comme dans son esthétique. Il est attribué à un jeu familial, accessible au plus grand nombre ;
- L'As d'Or — « Enfant » met en valeur un jeu qui plaît aux plus jeunes mais qui séduit également leurs parents ;
- L'As d'Or — « Expert » récompense un jeu plus complexe destiné à un public « expert » qui apprécie la réflexion et n'a pas peur de lire quelques pages de règles.

Parmi les quelque 1 000 jeux édités chaque année, le jury du festival sélectionne douze jeux, quatre dans chacune des catégories, en s'efforçant que sa sélection soit accessible à tous les âges et à tous les goûts. Qualité, créativité, diversité, mécanismes et règles sans faille sont les critères les plus importants, ainsi que le plaisir de jouer et l'envie de rejouer. Le public peut tester les jeux nominés et primés tout au long du festival et les retrouver au cours de l'année à l'occasion de nombreuses manifestations ludiques partenaires du festival.

The Crew Paleo Tainted Grail Le dilemme du roi
Top Ten Micro Macro Ghost Adventure Carro Combo
La maison des souris Kraken Attack! Détective Charlie Dragomino

Les membres du Jury

Patrice Pillet est arrivé dans le milieu ludique par le côté auteur et ludicaire depuis 1992 (Totem expo-jeux, à Enghien les Bains, 95)

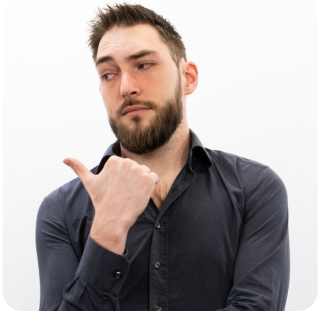
Nathalie Zakarian, Café Ludique Moi j'm'en fous, je triche, vice présidente du Réseau des Cafés Ludiques.

Marc-Antoine Doyon, Réalisateur chez Es-tu game ? Je crois qu'on m'a pris dans le jury à cause de mon accent bizarre.

Damien Leloup est journaliste au Monde, un joueur de Magic repenti, un rôliste toujours actif, et un joueur presque compulsif de tout ce qui se pratique avec une manette, un plateau, des dés ou des cartes.

Eva Szarzynski est ludothécaire et responsable administrative de l'association A l'Adresse du Jeu qui gère notamment la plus grande ludothèque à ciel ouvert de France, L'R de Jeux à Paris.

Olivier Reix (ReiXou en pseudo internet), joueur "since 1984", grenoblois et parfois animateur de podcasts comme La Radio des Jeux et Playback.



Maxildan, Animateur et Producteur sur LeStream une chaîne Twitch et Youtube qui parle de jeux vidéo, d'actualités, de technologies et de mangas mais aussi de jeux de société et c'est même devenu ma spécialité avec l'émission « En Plateau ».

Marilyne Aquino aka Shanouillette écrit sur sa passion des jeux de société depuis 2012. En 2014, elle co-fonde et prend la rédaction en chef de Ludovox, média professionnel indépendant dédié quotidiennement à l'actu du jeu de société moderne.

Nicolas Maréchal a créé Jeux de NIM en 2003. Organisateur de soirées jeux dans un premier temps, Jeux de NIM est ensuite devenu une boutique physique et en ligne, ainsi qu'un Festival annuel en Belgique.

Auteur(s)	Rita Modl
Illustrateur(s)	Robin Lagofun
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Fantasy
Mécanisme(s)	Dés, Bluff, Déduction
Âge	10 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Le Roi des 12 est un jeu plutôt abstrait où votre victoire dépendra de la force de votre pierre de pouvoir (un dé à 12 faces), garantie par les puissants personnages auxquels vous ferez appel. Mais attention, deux joueurs ne peuvent pas faire appel au même personnage ni posséder de pierre de pouvoir identique !

Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur reçoit les 7 mêmes cartes Personnage, tirées aléatoirement ou choisies d'un commun accord parmi 12. Puis tous lancent leur dé. Un tour commence par la pose simultanée d'une carte de sa main. Si deux joueurs ont posé la même, leurs cartes sont annulées. Les cartes non-annulées sont alors appliquées, et peuvent retourner un dé, l'échanger avec celui d'un voisin, annuler toutes les autres cartes, ajouter 7 à la valeur d'un dé (sans le tourner), retourner tous les dés sur leur face opposée, relancer le dé. Il s'agit alors de comparer leur valeur, y compris celle des dés des joueurs dont la carte avait été annulée. Cependant, deux dés sont annulés s'ils ont la même valeur (et ils ne pourront donc remporter le tour). Le joueur possédant le dé non-annulé avec la valeur la plus forte gagne 2 points, la deuxième valeur la plus élevée octroie 1 point. Tous défaussent alors la carte jouée et jouent un nouveau tour avec les cartes restantes. Leur dé reste sur la même face, et il est donc possible de commencer à deviner les cartes de ses adversaires. La manche se termine quand un joueur n'a plus qu'1 carte en main ou qu'un joueur a collecté 8 PV. Si deux joueurs ont collecté autant de points... ces points sont annulés ! Puis le joueur ayant le plus de points pose l'une de ses cartes face cachée sous son dé. Tous reprennent leurs cartes en main, relancent leur dé et jouent une nouvelle manche.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève aussitôt qu'un joueur a remporté 2 manches (qu'il a donc 2 cartes sous son dé).

S.W.

Le Roi des 12

Lucky Duck Games

Sortie boutique le 15 Avril

Le Passe Temps

"Belle épure à la manière d'un Love Letter pour un jeu de bluff. Belle rejouabilité, design minimaliste, onirique et accrocheur !"

Le Passe Temps Toulouse

AS D'OR

Les nominés
Catégorie : Jeu de l'Année

GHOST ADVENTURE

Ghost Adventure est un jeu d'adresse coopératif. Une souris fantôme s'empare d'une toupie pour sauver le monde du monstre cauchemar. À vous de la lancer dans cette aventure pleine de magie et de rebondissements !

Wlad Watine — *J. Dubost Y. Valeani*

20' - 30' — 1 - 4 — 8+

« Les toupies me fascinent, je trouve géniale l'idée de la mettre au service d'un jeu de société. Le travail éditorial est exceptionnel et l'aventure palpitante, que l'on joue seul ou à plusieurs. »

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 !

Aurélien Picolet — *NC*

30' - 45' — 4 - 9 — 14+

« Difficile de se tromper avec TOP 10, j'ai ri à en pleurer à chaque partie. »

« Avec des joueurs timides on s'amuse, avec des acteurs en herbe on se tord de rire ! Un des meilleurs jeux d'ambiance jamais fait, j'adore ! »

CARRO COMBO

Carro Combo est un jeu de cartes familial et stratégique, qui inverse le principe de base du jeu de plis. Il ne faut pas gagner les plis mais se débarrasser de ses cartes en premier.

Katja Stremmel — *NC*

20' - 30' — 3 - 5 — 10+

« Le jeu présente un look abstrait qui peut rebuter mais il a vraiment une fraîcheur qui lui donne un gros goût de reviens-y derrière. Vous devrez surenchérir sur vos adversaires mais sans jamais avoir pu trier vos cartes, ce qui donne lieu à plein de petites situations et de choix intéressants, sans parler de l'interaction qui peut être très croustillante. La boîte métal se glisse dans la poche, la partie dure 30 minutes, les règles sont vite expliquées et les parties s'enchaînent… »

MICROMACRO : CRIME CITY

MicroMacro : Crime City est un jeu d'enquête coopératif, où vous devrez faire preuve d'observation et de déduction. Ensemble, résolvez des affaires criminelles, identifiez les mobiles, trouvez des preuves et arrêtez les coupables.

Johannes Sich

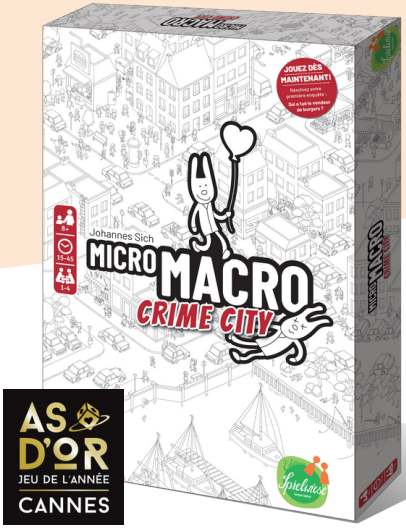
D. Goll, J. Sich, T. Jochinke

15' - 45'

1 - 4

10+

Retrouvez le dossier complet du jeu MicroMacro : Crime City dans le PhiliMag - n°8 sur www.grammesedition.fr



« C'est assez incroyable que personne n'ait eu l'idée avant, tant tout cela semble évident, immédiat… La preuve d'un concept génial mais qui est aussi excellemment réalisé ici. Attention, il s'agit de la cité du crime comme indiqué par le titre, et les affaires criminelles à résoudre ne s'adressent pas aux plus petits, malgré l'accessibilité totale du jeu. Une version enfants est d'ailleurs en cours de développement. » **Marilyne Aquino**

« Tout est là, sous vos yeux : vous n'avez aucune excuse pour ne pas réussir à résoudre cette série de meurtres. C'est ce qui rend MicroMacro Crime City si addictif, mais aussi ce qui fait qu'on peut s'y perdre - sur cette carte immense, il se passe toujours quelque chose de louche, où qu'on pose le regard... » **Damien Leloup**

« Le plaisir de l'immersion visuelle, le plaisir de la découverte et de la résolution d'enquêtes, l'admiration face au travail d'édition pour permettre d'identifier les centaines de personnages : une évidence ludique ! » **Patrice Pillet**

« Au-delà de l'idée très originale, la réalisation graphique de la carte du jeu est incroyable ! Quelle richesse, quel sens du détail. Les personnages sont tous différents, les histoires variées. » **Olivier Reix**

« Je trouve l'idée du jeu d'enquête en mode Où est Charlie ? tout simplement géniale. Résoudre une énigme en retraçant le périple d'un personnage est particulièrement jubilatoire ! » **Eva SZARZYNSKI**

« Des ballons, des glaces, des saucisses et des meurtriers à suivre à la trace. Des défis de déduction et d'observation dans cette ville du crime. » **Nathalie Zakarian**

Ce qui est fascinant dans MicroMacro Crime City, c'est d'arriver à proposer autant en si peu de choses. Renouveler les jeux d'enquêtes, autour d'un concept à la Où est Charlie ? est une idée excellente, et ici réalisée à merveille !

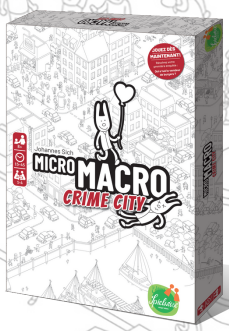
La carte de 110cm de large par 75cm de haut fourmille de détails en tous genres ! Sortez les lunettes et la loupe pour ne rien rater. La ville est gigantesque et le nombre de situations et de personnages présents est tout bonnement incroyable. Avec cette idée excellente de représenter à plusieurs reprises le même personnage pour visualiser son parcours. C'est impressionnant de voir le nombre de personnages et de voitures sur la carte, tout en arrivant facilement à suivre chacun d'entre eux par un petit détail. Des vêtements à la barbe, jusqu'à l'allure du personnage, c'est du travail d'orfèvre !

L'un des défauts de cette grande carte, malgré cette taille, c'est l'ergonomie du jeu. Elle reste dirigée, c'est-à-dire que l'on devra se placer sur le bas pour la regarder dans le bon sens, et du coup, la majorité du jeu se passera autour de la table sur le côté du bas de la carte. Du coup, on peut oublier d'y jouer au-dessus de 3 personnes, car on passera notre partie à se marcher dessus et se pousser les uns des autres. Le jeu fonctionne au poil à 1 et 2 joueurs, commence à montrer ses limites à 3 et devient difficilement praticable à 4. C'est totalement inhérent au concept, mais ça reste à signaler.

L'autre élément posant problème et sûrement celui qui a empêché Célya d'apprécier l'expérience, c'est l'effet Leader. Quelqu'un d'un peu vif sur le sujet, amplifié par ce petit problème d'ergonomie, ira trop vite pour les autres joueurs et les sortira de l'expérience. Dernier point à bien connaitre : une excellente vision est nécessaire, et le jeu ne conviendra probablement pas aux plus âgés d'entre nous à la vue trop peu précise.
Comme expliqué plus haut, on peut jouer à Micro Macro Crime City en mode normal ou via le mode expert. Le premier est beaucoup plus guidé et plus narratif et obligera un joueur à être un peu en dehors de l'enquête pour aller vérifier les suppositions et propositions des joueurs, et s'avère relativement facile car pas mal d'indices sont disséminés dans les réponses. Le mode Expert par contre est un vrai bonheur. En se contentant d'avancer les questions une par une lorsque l'on pense avoir la réponse et tenter de résoudre l'enquête d'une traite, le jeu devient fabuleux. La narration est fabriquée à partir de nos observations de la carte et notre compréhension de l'enquête progresse de déduction en déduction pour normalement former un tout ultra cohérent à la fin, avec ce sentiment puissant d'avoir tout compris seul (ou en groupe) et donne des moments de révélations assez magique !

La thématique abordée jure un peu avec le style graphique qu'on pourrait croire enfantin. Dans MicroMacro Crime City, il est question de meurtre avant tout. Du crime passionnel, à la vengeance, au crime politique, aux affaires de gang ou de mœurs jusqu'au suicide, les thèmes abordés sont clairement matures et bien loin de la cible des 8+ indiquée sur notre boite (l'âge conseillé est passé à 10+ sur les éditions suivantes). 10 ans est donc le minimum avec de l'accompagnement de nos enfants pour se lancer dans l'aventure d'autant que certains thèmes dans l'une des enquête 5* sont limites limites.

Inutile de passer par 4 chemins, MicroMacro Crime City est une sortie majeure de 2020, et un jeu qui devrait faire date dans l'histoire du jeu de société moderne, et on l'espère, entrainer avec lui des suites ou concurrents reprenant ce concept excellent et merveilleusement réalisé.



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 !

De la recherche de Charlie, aux enquêtes de MicroMacro !

De Bosch à Charlie

Né en 1956, le Londonien Martin Handford commença à dessiner des foules dès 4 ou 5 ans, puis professionnellement, par exemple pour la jaquette de l'album Magnets des Vapors. Peut-être était-il influencé par les tableaux de foule de Jérôme Bosch ou Brueghel, eux-mêmes une source d'inspiration évidente des Wimmelbilderbücher ou « livres d'images grouillants ». Ces recueils de panoramas non-textuels, notamment destinés aux enfants, et fourmillant de personnages et de détails, avaient en effet été popularisés par l'Allemand Ali Mitgutsch dans les années 1960.

Quand l'éditeur de livres pour enfants Walker Books demanda à Handford de s'inspirer des livres pour enfants de Philippe Dupasquier, avec l'intuition qu'un même personnage à chercher dans chaque double-page contribuerait à l'identité de l'ouvrage, il imagina Wally (Charlie), homme grand et mince, portant des lunettes, un bonnet et un costume rouge et blanc, voyageant entre les pays et les époques. Une idée qui pourrait servir de prétexte à bien des panoramas où il s'agirait de le retrouver. Entre 1987 et 2009, les sept albums de la série Où est Charlie ? connaissent vite un succès international tonitruant, au point d'être développés en produits dérivés, de l'évident poster au jeu vidéo et même… à la série animée ou au strip de presse, sans compter un projet d'adaptation cinématographique abandonné.

Il fallait parfois huit semaines à Handford pour dessiner les 300 à 500 personnages d'un panorama, auxquels il ajoutait enfin Charlie et son entourage, son chien Ouaf (plus précisément la queue d'Ouaf), le magicien Blanchebarbe, l'amie Félicie et la némésis Ouah, en jaune et noir. La multitude de figures mais aussi de couleurs, et l'addition de nombreux enfants vêtus comme Charlie, compliquait la recherche des protagonistes et prolongeait le jeu de les retrouver tous.

Le saviez-vous ?

Entre le premier album et les quatre derniers, la taille de Charlie est passée de 0,99 centimètres carrés à… moins de 0,20 centimètres carrés, et la foule autour de lui s'est nettement densifiée, passant de 225 à un record de 850 personnages ! Quel coquin, ce Charlie !

Présentation de MicroMacro

Lauréat de l'As d'or — Jeu de l'année en 2021, MicroMacro : Crime City est conçu par le trio Johannes Sich, Daniel Goll et Tobias Jochinke, originellement édité par Spielwiese et localisé par Blackrock Games. Ce jeu d'enquêtes a la particularité… de s'effectuer sur une unique et immense carte ! Pour tous les détails sur sa conception, on vous renvoie à l'interview des auteurs dans le Philimag n°8, où vous pouviez également trouver une démo du jeu !

Où est le crime ?

Les similitudes avec Où est Charlie ? sont évidentes et ont été beaucoup soulignées, le parallèle étant peut-être facilité par les dessins de MicroMacro : Crime City, dont l'anthropomorphisme mignon tranche bien entendu avec la criminalité urbaine omniprésente. MicroMacro : Crime City consiste après tout aussi à chercher sur une image fourmillant de détails le personnage indiqué sur une carte. Outre le noir et blanc et la taille impressionnante de l'affiche de jeu, que l'on peut même imaginer accrocher à un mur et pour l'exploration de laquelle on nous munit d'une loupe, l'une des grandes originalités du jeu est bien entendu sa nature narrative. En effet, il ne s'agira pas seulement d'y retrouver un élément, mais de réaliser de véritables scénarios, en partant de la découverte d'un meurtre et en remontant les pistes jusqu'à découvrir le criminel, l'arme du crime et le mobile. Pour cela, on sera guidé par une succession de cartes, la réussite de l'une (en trouvant ce qui y est demandé) permettant d'accéder à la requête de la suivante, et de fil en aiguille à remonter la piste, en suivant les agissements de la victime et en scrutant l'évolution de son environnement. Comment est-ce possible ?

La narration continue d'un poster

Les auteurs recourent à la narration continue : un même personnage apparaîtra plusieurs fois sur la carte à différents moments dont il s'agira de reconstituer la chronologie. Un procédé original et pourtant littéralement antique, puisqu'on pourrait déjà en rapprocher la Colonne Trajane, bas-relief datant du tout début du IIème siècle et racontant sur 200 mètres (enroulés en hélice autour de la colonne) les guerres daciques, en 155 scènes sans réelle interruption. On pensera aussi aux 70 mètres de la tapisserie de Bayeux (11ème siècle) pour conter l'invasion de l'Angleterre par Guillaume le Conquérant. Mais c'est à la Renaissance italienne que cette narration continue devient pratiquement un genre pictural, parce qu'elle permet de raconter une histoire dans un unique tableau par l'apparition récurrente d'un même personnage à plusieurs étapes de sa vie. Parmi les exemples les plus connus (mais les cas sont innombrables), on pourra évoquer L'Adoration des mages de Gentile da Fabriano, le fabuleux Paiement du tribut de Masaccio, les Portes du Paradis du sculpteur Lorenzo Ghiberti ou encore la Lucrèce de Botticelli. Tous devaient faire face au même défi que les auteurs de MicroMacro : étant donné qu'il s'agissait de raconter une histoire et pas seulement de représenter des personnages dans une situation figée, il fallait aider le spectateur à comprendre ce que tentait de faire le tableau, à identifier les différentes occurrences des mêmes personnages et à en retracer le parcours chronologique. Ainsi chaque figure devait-elle être parfaitement distincte physiquement et par ses vêtements, tandis que la luminosité, les lignes de force, la perspective et parfois simplement la logique ont pour fonction de guider l'ordre dans lequel les éléments sont lus.

Conclusion

Entre tableau et bande dessinée, le poster de MicroMacro : Crime City s'avère ainsi étonnamment dynamique malgré sa nature statique. C'est que les auteurs ne voulaient pas seulement cacher des éléments dans un fourmillement gratuit, mais faire vibrer une ville un peu sordide. De sorte que la recherche d'un personnage amène souvent le spectateur/joueur à découvrir bien d'autres petites histoires, dont certaines ne sont connectées à aucun scénario mais sont simplement là pour faire exister ce monde et prolonger le plaisir de sa lecture. Une seule image peut ainsi devenir le support de dizaines d'enquêtes et d'heures de péragrinations ludiques pour les résoudre, et simplement pour explorer les vicissitudes d'une affiche bien vivante.

S.W.

Auteur(s)	A. Krys, G. Shugol
Illustrateur(s)	Divers
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Enquête
Mécanisme(s)	Déduction, Coopération
Age	10 +
Durée	90 minutes
Nombre de joueurs	1 - 5

Les Flammes d'Adlerstein est la première affaire de la série d'enquêtes autonomes Scène de crime. Il y est question de l'incendie criminel qui a mis fin à la vie de Joseph Bremer. Le journaliste Carl Notebeck, qui cherchait à démêler une histoire plus complexe qu'il y paraît, a fini par s'attirer les suspicions de la police, et vous a donc remis toutes les pièces qu'il avait collectées afin que vous puissiez découvrir la vérité.

Comment jouer ?

Pas de livret de règles dans les Scène de crime ! Vous recevez cette fois un dossier déjà constitué par le journaliste, et avez donc accès d'emblée à tous ses documents. À vous de vous organiser : allez-vous commencer par répartir les éléments selon la personne qu'ils concernent, les consulter tous l'un après l'autre ? Allez-vous partir sur la liste de suspects établie par Notebeck ou préférerez-vous garder l'esprit ouvert, au cas où quelque chose lui aurait échappé - et même au cas où il pourrait lui-même être coupable ? Dans tous les cas, lister les suspects, déterminer le mobile de chacun et vérifier leur alibi pour resserrer l'étau sera essentiel pour parvenir à la vérité. Pour cela, vous disposerez de pièces aussi diverses qu'un carnet de notes de Notebeck, de la posologie d'un anxiolytique, d'un journal, de photos d'une station service, d'un registre d'hôtel, de pages de journal intime d'un enfant, d'une boîte d'allumettes, de billets d'avion, d'une gourmette... Une connexion internet sera indispensable, certains suspects étalant peut-être leur vie sur les réseaux... pour le meilleur ou pour le pire ? Cela vous permettra en outre d'obtenir des indices si vous ne parvenez pas à tirer d'un document toutes les informations attendues.

Pour aller plus loin

Quand vous aurez compulsé toutes les pièces et estimerez avoir découvert l'identité et le mobile du coupable, il faudra vous rendre sur le site d'Origames et l'y indiquer. Assurez-vous d'avoir écarté tous les suspects au préalable et de n'avoir oublié aucun document qui aurait pu vous fermer une piste ou en ouvrir une nouvelle !

S.W.

Un mystérieux coffret...
...un héritage vieux de cinq siècles...
un meurtre sanglant...
un secret ancestral...

CODEX

JEU D'ENQUÊTE & D'ESCAPE GAME

L'ultime secret de Léonard de Vinci

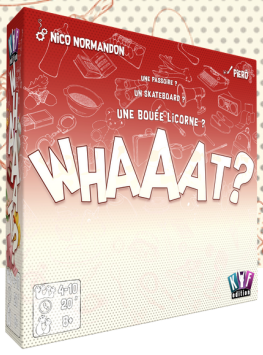
Un jeu sans règles... mais pas sans risques.

L'expérience ludique commence dès l'ouverture de la boîte !

STOP OU ENCORE ?
TRUAND MINABLE OU LÉGENDE DE L'OUEST ?

APRÈS KORSAR ET ZÉRO, DÉCOUVREZ LE NOUVEAU JEU DE REINER KNIZIA DANS NOTRE PETITE GAMME CARRÉE.

PIXIE GAMES



WHAAAT ?

OPEN ZE BOUATE

En précommande

Auteur(s)	Nicolas Normandon
Illustrateur(s)	Pierô
Éditeur(s)	KYF Edition
Thème(s)	Humour
Mécanisme(s)	Déduction, Ambiance
Âge	8 +
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	4 - 10

WHAAAT ? est un jeu d'ambiance dans lequel une personne appelée « Monique » devra faire deviner aux membres de son équipe une situation qu'elle a traversée. Pour cela, elle devra indiquer parmi des objets invraisemblables ceux qui ont pu s'avérer utiles - ou pas du tout.

Comment jouer ?

9 des 120 cartes recto-verso Objet sont disposées en grille, tandis que 6 des 120 cartes Situation trouvent leur place sur le plateau. Puis, on se répartit en deux équipes. Dans l'équipe bleue, la personne désignée comme étant Monique pioche une carte Zone, dont la couleur renvoie à l'une des 6 situations exposées, qu'elle devra faire deviner, par exemple « Dans les bouchons, en rentrant du travail », « Pendant une visite guidée au Louvre », « Récolte de légumes dans le potager d'un monastère », « Dimanche chez Mamie, elle veut encore jouer au Nain Jaune » [sic : c'est très bien, le Nain Jaune]. Pour cela, elle peut poser jusqu'à 3 jetons sur les objets de l'aire de jeu, soit sur leur face Utile soit sur leur face Inutile. Est-il plus intéressant, pour parler d'une heure au sauna, de souligner qu'un pull est inutile, que des glaçons sont utiles, ou de recourir subtilement à l'image d'un aquarium ?

C'est qu'entre le caviar, la cravache, le vinyle du groupe Chimpanzor et la peluche de licorne, on n'est pas gâté... Les membres de son équipe se concertent pour désigner une seule situation. S'il s'agissait en effet de la situation piochée par Monique, l'équipe marque 3 points quand 1 seul jeton a été utilisé, 2 pour 2 jetons et 1 pour 3 jetons, tandis que l'équipe opposée remporte 1 point en cas d'échec. La carte Situation et les objets utilisés sont ensuite remplacés, la carte Zone remélangée à sa pioche, et c'est à une Monique de l'équipe adverse de faire deviner une situation à son équipe.

Comment se finit la partie ?

La partie s'achève aussitôt qu'une équipe atteint 10 points ou plus, par sa victoire.

Pour aller plus loin

Une variante permet de jouer à WHAAAT ? à deux, en coopération. Pour cela, on se fait simplement deviner 8 situations alternativement. Une échelle de score détermine si ce n'est pas terrible, pas mal, joli ou P.A.R.F.A.I.T. (24 points).

S.W.

Auteur(s)	Marie-Eve, Joël
Illustrateur(s)	Marjorie Gros
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Humour
Mécanisme(s)	Combinaison, Improvisation
Âge	8 +
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	3 - 10

Kicikol est un jeu de création de situations à base d'autocollants : à chaque tour, un joueur lira une phrase comportant un blanc, puis tous proposeront une de leurs cartes personnalisée grâce à un de leurs autocollants afin de compléter cette phrase de la manière la plus sensée... ou la plus farfelue ! En effet, c'est le vote des joueurs qui déterminera la carte victorieuse, de sorte qu'il faudra user d'imagination tout en essayant de plaire à la tablée !

Comment jouer ?

Au début d'un tour, tous les joueurs ont en mains l'une des 50 fiches uniques de 14 autocollants et 3 des 252 cartes rouges, qui portent un nom : une youtubeuse, une fraise, une planète, un lit... L'un d'entre eux pioche l'une des 84 cartes noires et la lit à voix haute, par exemple « J'ai décidé d'ouvrir une boutique, je vais vendre [...] », « Qu'est-ce qui me rend triste ? [...] » ou « Qu'est-ce qui est hyper-méga-giga-dangereux ? [...] ». Tous choisissent une carte rouge de leur main complétant à leur avis idéalement le blanc de la phrase, et l'agrémentent d'un autocollant qu'ils peuvent placer où ils le veulent, avant, après, ou même sur le mot ! Votre livre préféré s'intitulera-t-il ainsi « Un beignet (carte rouge) armé jusqu'aux dents (autocollant) » ou « Faire disparaître une île » ? S'il y avait déjà un ou plusieurs autocollants sur une carte suite aux parties précédentes, on peut la proposer telle quelle, ou en ajouter un nouveau, par exemple « Faire disparaître une île dans un petit pot », ou « Sous le lit armé jusqu'aux dents » (en recouvrant « beignet »). La carte rouge de chacun est alors dévoilée, et tous votent pour leur proposition préférée en dehors de la leur. Le vainqueur reçoit la carte noire. Enfin, tous défaussent leur carte route, en piochent une nouvelle, et peuvent changer leur carte d'autocollants contre une autre s'ils le souhaitent.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand un joueur a remporté trois cartes noires. Tous peuvent alors coller un caca ou un cœur sur leur carte rouge préférée ou celle qu'ils ont le moins aimée parmi celles qu'ils ont jouées au cours de la partie. Ils pourront ainsi garder un meilleur souvenir de leur partie !

S.W.

Auteur(s)	Wolfgang Warsch
Illustrateur(s)	Leon Schiffer
Éditeur(s)	Schmidt Spiele GmbH
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Roll & write
Âge	8 +
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Hyper Futé est un jeu de roll & write indépendant de Très futé et Vraiment très futé, auxquels il fait suite et dont il reprend certains principes. À chaque tour, vous lancerez des dés et cocherez des cases de votre fiche. Mais chaque dé possède ses propres règles, et de vos choix dépendront ceux de vos adversaires...

Comment jouer ?

Au début d'un tour, tous les joueurs reçoivent un bonus : possibilité de relancer les dés, d'en choisir un de plus, de modifier une valeur. Puis un joueur lance les 6 dés, en pose un sur la case I de sa fiche et le note dans la section de sa couleur. Tous les dés de valeur inférieure au dé sont posés sur le plateau en argent de la boîte. Il répète le processus avec les dés restants (et pose le nouveau dé sur la case II), puis une dernière fois (sur la case III). Les joueurs qui n'ont pas lancé les dés choisissent alors simultanément l'un des dés du plateau en argent et le reportent sur leur fiche. C'est alors au joueur suivant dans le sens horaire de devenir joueur actif.

Chaque couleur répond à des règles particulières :

- dans la zone jaune, on coche la valeur du dé selon qu'on l'a posé sur une case I, II ou III.
- dans la zone turquoise, on coche la valeur du dé et des autres dés avec cette valeur de sa fiche.
- pour compléter la zone bleue, il faut que la somme des dés blanc et bleu corresponde aux chiffres suivant ou précédent de la ligne.
- dans la ligne brune, on note la valeur du dé, en essayant d'obtenir les valeurs de cases adjacentes.
- dans la ligne rose, on note la valeur du dé divisée par 2 (si on veut un bonus) ou multipliée par 1 à 3 sinon.
- le dé blanc remplace n'importe quelle couleur.

En plus d'être remplies de manières différentes, les zones octroient des bonus (relances, dés supplémentaires...) et des points de victoire selon des règles propres.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève après 4, 5 ou 6 tours (selon le nombre de joueurs). Les joueurs additionnent alors les points de chaque zone, et multiplient les points de la zone en rapportant le moins par le nombre de symboles de renard obtenus. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

S.W.

NOUVEAU

De 2 à 12 joueurs, pour se retrouver et s'éclater « tous ensemble » cet été !

www.schmidtspiele.de/fr

Schmidt

AS D'OR

Les nominés
Catégorie : Expert

LE DILEMME DU ROI

Le Dilemme du Roi est désormais le vôtre. Immergez-vous dans une aventure narrative et évolutive qui peut suivre de multiples arborescences. Piochez une carte événements, prenez des décisions et assumez-en les conséquences.

Lorenzo Silva, Hjalmar Hach — *Giorgio Baroni*

15x 60' — 3 - 5 — 14+

« Le Dilemme du roi sort des clous. Il rappelle le jeu vidéo **Reigns** mais il va beaucoup plus loin. Là où il fait très fort c'est sur cette capacité à proposer une expérience narrative particulière, typée, tout en pouvant donner du grain à moudre à divers profils de joueurs. Le jeu a une mémoire des choix, ce qui permet une campagne fortement immersive. »

PALEO

Paleo est un jeu d'aventure coopératif qui se déroule à l'âge de pierre. Un jeu dans lequel les joueurs essaient de garder en vie les êtres humains dont ils ont la charge tout en accomplissant des missions.

Peter Rustemeyer — *Dominik Mayer*

45' - 60' — 2 - 4 — 10+

Z-MAN games

« Ou comment raconter une histoire sans la raconter, allier la décision personnelle et le coopératif, la surprise et le tactique, au service d'un thème qui est tout sauf plaqué »

TAINTED GRAIL

Tainted Grail est un jeu coopératif dans lequel les joueurs plongent dans une aventure narrative puisant son inspiration dans les légendes arthuriennes et les mythes celtes.

K. Piskorski, M. Świerkot — *P. Foksowicz, P. Gacek, E. Labak*

90' - 120' — 1 - 4 — 14+

EDGE

« Un mariage réussi entre Gloomhaven et le Septième continent, qui bénéficie d'une qualité d'écriture rare. »

THE CREW

The Crew est un jeu de plis coopératif où les joueurs 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 n'y paraît.

Thomas Sing

Marco Armbruster

15' - 20'

3 - 5

10+

Retrouvez le dossier complet du jeu The Crew dans le PhiliMag - n°4 sur www.grammesedition.fr

« À chaque fois que je présente ce jeu à mes amis ils commencent avec un air dubitatif et finissent immanquablement par dire : "vas-y on en refait une !" » **Maxildan**

« Certainement le jeu que j'ai montré au plus de gens en 2020. Voir les yeux des joueurs s'illuminer à la compréhension du défi est magique. » **Marc-Antoine Doyon**

« Une expérience forte et jouissive de coopération, où la victoire s'arrache de haute lutte - et seulement si chacun joue son rôle à la perfection. » ***Damien Leloup***

« Partir à rebours des habitudes, et faire d'un jeu de plis un jeu coopératif ! Avec un soupçon de communication hyper limitée, et 50 défis qui montent en puissance et en complexité. Un soupçon de génie dans un monde de cartes… » **Patrice Pillet**

« L'évidence absolue, dès la première partie : pourquoi ce jeu n'existait-il pas avant ! Indispensable si vous aimez les jeux de pli (on a vu des bridgeurs se convertir ...) et si ce n'est pas le cas, ça peut être l'occasion de s'y mettre. L'édition VF améliore sensiblement l'édition originale allemande. » **Olivier Reix**

« J'aime la tension que ce jeu crée, la difficulté croissante et le sentiment de satisfaction à chaque mission remportée ! » **Eva Szarzynski**

« L'immense satisfaction de relever des défis qui semblent impossibles, le groupe qui remplit sa mission en sort grandi. » **Nathalie Zakarian**

L'avis de Blogueur

AKOA TUJOU ? donne son avis sur...

The Crew

The Crew est un jeu de pli coopératif à missions par Thomas Sing sorti tout récemment en version française chez Iello. Quelle belle découverte que ce The Crew ! Nous l'avions testé à Cannes sans plus de conviction que ça pour moi, avec le bruit ambiant ce n'étaient pas les conditions optimales car The Crew nécessite une certaine concentration. Il me paraissait également trop complexe pour nos enfants mais finalement, ils gèrent cela très bien et adorent. C'est un vrai plaisir de jouer à The Crew, un jeu qui me rappelle nos nombreuses parties de tarot de notre jeunesse (il n'y a pas si longtemps d'ailleurs cela dit en passant!). En plus d'être coopératif, le jeu vient avec 50 missions qu'il faudra réussir les unes après les autres. Au fil des parties la difficulté augmente et nous n'avons qu'une envie : c'est de les enchaîner ! Sans trop te dévoiler de surprises, il faudra certaines fois qu'un joueur remporte une carte précise lors d'un pli, que certaines cartes soient remportées dans un ordre défini, qu'un joueur ne remporte pas de pli... Une richesse et une originalité bienvenue qui renouvelle vraiment toutes les parties et pousse à monter dans les niveaux. D'autant plus que la communication est limitée : Nous n'aurons le droit de ne donner qu'un indice par joueur par manche (quand la mission ne nous en empêche pas !).

L'indice devra être posé avant le début d'un pli, sur une carte que nous révélons en positionnant un jeton qui dira si la carte est la plus petite que nous avons de cette couleur, la plus grande, ou la seule ! The Crew est un très bon jeu pour apprendre les jeux de plis. C'est devenu notre rituel du soir : faire une page de missions (soit 3 missions) avec nos enfants. Le plus difficile (et surtout avec nos enfants) reste de ne pas pouvoir parler !

SUPER MEEPLE

Un jeu totalement asymétrique !

LA BAIE DES MARCHANDS

45-75 min • + 14 ans • 1 à 4 joueurs

Des mécaniques de jeu différentes pour chaque joueur... mais un seul but :

Devenir le meilleur marchand !

LE JEU ET SES 4 EXTENSIONS... BIENTÔT DANS VOS BOUTIQUES !

Auteur(s)	Maxence Vaché
Illustrateur(s)	François Launay
Éditeur(s)	Platypus Game
Thème(s)	Expédition automobile
Mécanisme(s)	Course, Placement
Âge	10 +
Durée	60 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

1935. Dans **The Great Race**, lancez vos autochenilles à toute vitesse dans une course transcontinentale. Mais la rapidité n'est pas tout, encore faut-il faire attention à votre carburant, votre moteur et votre châssis, et pour cela recourir le mieux possible à vos assistants !

Comment jouer ?

On commence par choisir si la course traversera l'Afrique ou l'Amérique du Sud. Pendant la phase de bivouac, on dévoile des cartes Ressources, que les joueurs prennent l'un après l'autre. On ne peut posséder plus de cartes que son niveau de châssis. Pendant la phase de planification, on répartit derrière un paravent ses 5 assistants entre les cases Compétences de son plateau, avant de dévoiler les choix simultanément. Arrive la phase de convoi, où les joueurs peuvent acheter de l'essence, jouer des cartes Ressources puis utiliser ses assistants. Un assistant peut servir d'éclaireur, en faisant piocher 1 carte Ressource ou en faisant piocher 2 tuiles Terrain dans le sac, posées sur des cases libres du plateau à condition qu'elles dessinent une route continue depuis son véhicule, éventuellement en passant par des villes (où les pièces et l'essence sont moins chers). S'il est mécanicien, il peut réparer le moteur et le châssis. Comme pilote, il déplace le véhicule d'autant de cases que le niveau de moteur, en perdant de l'essence, et en abîmant moteur et châssis selon le terrain traversé. S'il traverse un terrain inconnu (sans tuile Terrain), le joueur pioche une tuile Terrain et doit en subir le coût ou revenir sur sa case de départ. En tant qu'escorte, l'assistant peut éviter un danger (venant du terrain ou d'une carte adverse) ou retirer un terrain de la route. Enfin, les assistants peuvent financer l'expédition. Quand un joueur ne peut plus ou ne veut plus utiliser d'assistant, il passe son tour. Quand tous ont passé leur tour, la phase de maintenance redéfinit l'ordre de tour et octroie de l'argent aux joueurs en tête.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand un joueur atteint la ville d'arrivée. Si plusieurs joueurs y sont arrivés, leur ordre, l'état de leur véhicule et de leurs finances distingueront le vrai vainqueur.

S.W.

Auteur(s)	Cédrick Chaboussit
Illustrateur(s)	Christine Deschamps
Éditeur(s)	Ludonaute
Thème(s)	Exploration
Mécanisme(s)	Collection, Contrats
Age	10 +
Durée	40 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Lost Explorers**, les joueurs contrôlent des corps expéditionnaires sillonnant la planète à la recherche des indices indiquant l'entrée vers le monde perdu… Pour cela, ils devront réunir les véhicules adéquats et compléter des missions en se trouvant dans les bons lieux !

Comment jouer ?

Au début de son tour, un joueur peut récupérer ses membres d'expédition de la carte du monde. Puis il les envoie :

- sur l'une des deux zones Équipement, la quantité de membres déterminant s'il récupère le premier, deuxième, troisième ou quatrième jeton de la pile correspondante. Le joueur choisit la face de son jeton, Véhicule ou Mission.
- sur des lieux de la carte, à condition de posséder les 2 ou 3 véhicules requis, dont l'un est défaussé si le lieu était vide, ou remis au propriétaire du membre que l'on déloge.

La face Mission des jetons représente des lieux à occuper. Si tous les lieux représentés sur une mission sont occupés par les membres d'expédition du joueur, il la valide : il défausse le jeton Mission, reprend l'un de ces membres devant lui et avance son chef d'expédition d'autant de cases que de membres ayant participé à la mission sur la piste de la couleur correspondant à la mission. S'il déplace ainsi celui de ses deux chefs d'expédition qui était le plus en retrait, il récupère également un jeton Véhicule de la défausse. Si ses deux chefs d'expédition atteignent la quatrième case de leur piste, il gagne un membre supplémentaire. Et si l'un des chefs atteint une case avec une loupe, il prend une tuile Indice. Il récupère alors ses membres d'expédition des zones Équipement, et c'est au joueur suivant de réaliser ses actions.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève par la victoire du premier joueur collectant 4 tuiles Indice. En additionnant la valeur des quatre tuiles, il obtient un nombre correspondant à l'un des 37 QR codes, qui le renverra vers l'entrée réelle du monde perdu !

S.W.

Le Trône de Fer Le Jeu de figurines
OPEN ZE BOUATE
Boîte de base Baratheon

Auteur(s)	Eric M. Lang, Michael Shinall
Illustrateur(s)	Divers
Éditeur(s)	Edge
Thème(s)	Le Trône de fer
Mécanisme(s)	Affrontement, Dés, Figurines
Âge	14 +
Durée	45 - 60 minutes
Nombre de joueurs	2 +

La **boîte de base Baratheon** de la série **Le Trône de Fer - Le Jeu de figurines** oppose les armées des frères Stannis et Renly Baratheon, tous deux convoitant le trône de fer après la mort de leur père, le roi Robert. Elle comporte tout le matériel nécessaire pour jouer, y compris 55 figurines.

Préparer le champ de bataille

Opposant deux armées, le jeu peut également être pratiqué en équipes ou en chacun pour soi. Il se décline en 8 modes de jeu, dotés d'une mise en place du terrain, de règles spéciales et de conditions de victoire propres. Quel que soit le mode, les joueurs créent d'abord leur armée et leur paquet Tactique en définissant un nombre de points puis leur faction : hormis leur général, toutes leurs unités et attachements coûtent un certain nombre de points et doivent appartenir à cette faction ou être neutres. À tour de rôle, les joueurs placent des éléments de terrain en jeu, plus ou moins difficiles, entravants, destructibles (par exemple forêts, tas de cadavres, murets), ainsi que leurs unités combattantes avec d'éventuels attachements.

Comment jouer ?

Pendant la phase d'activation, les joueurs activent une unité à tour de rôle. Une unité combattante pourra manœuvrer (s'orienter et se déplacer), marcher (se déplacer sur une grande distance), se replier (se retirer d'un combat), charger un ennemi, attaquer à distance un ennemi à portée et dans la ligne de vue, effectuer une attaque de mêlée sur un ennemi adjacent. La réussite et la force de l'attaque dépendent du type d'unités impliquées, de leurs attachements, de leur orientation, des cartes et des dés d'attaque et de défense. Les attaqués retirent généralement des figurines pour chaque blessure subie, puis effectuent un test de panique qui peut aggraver ces blessures. Les unités non-combattantes quant à elles influent en coulisses sur la bataille : on les place sur des zones libres du Tableau Stratégique pour affecter divers aspects des belligérants. Un paquet de 20 cartes Tactique adapté à la faction et au général du joueur lui permettent enfin de personnaliser ses troupes et ses actions.

Comment s'achève la partie ?

Quand un joueur atteint le nombre donné de Points de Victoire (dépendant de la longueur de partie désirée), ou qu'il vainc la dernière unité adverse, il remporte la partie.

S.W.

RES ARCANA

(SAND CASTLE GAMES)

Vous Incarnez un mage combattant pour le titre de roi des arcanes. Grâce à des objets magiques et vos essences arcaniques, vous pourrez activer vos pouvoirs et décupler votre puissance. Contrôlez les antiques monuments et les lieux de puissance, domptez les dragons et prenez vos adversaires de cours en collectant le plus de points de victoire. Le premier à 10 points, mettant fin à la partie.

1 / MISE EN PLACE

- Placez les 8 tuiles *Objet magique*.
- Placez au-dessus les 5 *Lieux de puissance*. Partie découverte : utilisez les *lieux* avec l'icône .
- Formez une réserve avec les pions *Essence*.
- Formez une pioche avec les tuiles *Monument* mélangées. Piochez 2 cartes et posez-les face visible.

- Chaque joueur reçoit :
  - 1 pion *Essence* de chaque type (5).
  - 2 cartes *Mage*. Vous devez en choisir 1 seule.
  - 8 cartes *Artefact*. Mélangez-les et piochez 3 cartes pour constituer votre main de départ. Partie découverte : Formez les mains de départ de chaque joueur avec les lots de 3 cartes *Artefact* (1 / 2 / 3 / 4). Prenez les *Mages* correspondants. Distribuez 5 *Artefacts* supplémentaires, face cachée, à chaque joueur pour constituer sa pioche.
  - En commençant par le dernier joueur dans le sens antihoraire, choisissez chacun 1 *Objet magique* disponible.

2 / TOUR DE JEU

Chaque manche se décompose selon les étapes suivantes :

1) COLLECTER DES ESSENCES (tous les joueurs simultanément)

- Appliquez les capacités de *Collecte* de vos cartes et tuiles actives. Si un nombre est placé sur l'icône , *Collectez* autant de ressource de votre choix sauf si certaines *Essences* sont interdites .
- Vous pouvez récupérer les *Essences* préalablement posées sur une ou plusieurs cartes et tuiles. Si vous le faites, retirez la totalité des *Éléments* présents sur la carte/tuile.

2) EFFECTUER DES ACTIONS (1 action chacun son tour jusqu'à ce que tous les joueurs passent)

- Jouer 1 *Artefact* depuis votre main en payant son coût . L'icône signifie que vous pouvez payer avec les *Essences* de votre choix.
- Acquérir 1 *Monument* (4 or). Placez-le devant vous. Vous pouvez aussi prendre le *Monument* face cachée sur la pioche.
- Acquérir 1 *Lieu de puissance* disponible, en payant son coût. Placez-le devant vous.
- Défausser un *Artefact* de votre main pour gagner 1 *Or* ou 2 autres *Essences* de votre choix.
- Utiliser le *Pouvoir* d'un de vos éléments de jeu qui n'a pas encore été utilisé (incliné). Inclinez alors votre carte/tuile à l'horizontale :
  - Payer : Défaussez la/les ressource(s) pré-requises pour effectuer l'action.
  - Incliner : Inclinez l'élément à l'horizontale (90°) pour indiquer qu'il est *Engagé*. Les *Pouvoirs* d'un élément *Engagé* ne peuvent plus être utilisés tant qu'il n'a pas été *désengagé*.
  - Cet Élément : L'*Essence* gagnée doit être placée sur l'élément de jeu plutôt que dans votre réserve. Ces *Essences* ne seront accessibles qu'à la prochaine phase de *Collecte*.
  -

Ignorer : Permet de se protéger d'une perte ou d'une attaque. Les *Pouvoirs* de *Réaction* sont accessibles même lorsque l'élément est incliné, sauf si vous devez *Engager* l'élément pour activer l'action *Réaction*. Si vous ne pouvez contrecarrer une attaque vous perdez des points de *Vie* . Pour chaque *Vie* que vous ne pouvez pas perdre, perdez alors *2 Essences* de votre choix.
  -

Défausser/Détruire : L'action *Défausser* concerne un *Artefact* dans votre main tandis que *Détruire* concerne un *Artefact* en jeu. Toutes les *Essences* posées sur une carte détruite sont perdues.
  - : Redresser : Permet de repositionner une carte préalablement inclinée. Vous pouvez de nouveau utiliser l'action de cette carte/tuile.
- Passer. Cela met fin à vos actions pour cette manche :
  - Si vous êtes le premier joueur à passer, prenez la tuile *1er joueur*. Placez-la sur sa face *Passé*. Cette tuile vous donne 1 point de victoire temporaire lors d'un contrôle de victoire.

  - Échangez votre *Objet magique* contre un nouveau (différent), disponible au centre de la table. Placez le nouvel *Objet* sur sa face *Passé* pour indiquer aux autres joueurs que vous avez passé.
  - Piochez une carte. Si vous n'avez plus de carte dans votre pioche, mélangez votre *Défausse* pour former une nouvelle pioche.
  - Vous ne pouvez plus effectuer d'actions pour cette manche. Cependant, vous êtes à l'abri des pertes de *Vie*. Vous pouvez gagner des *Essences* si un rival active un *Pouvoir* qui vous le permet.

3) EFFECTUER UN CONTRÔLE DE VICTOIRE

- Comptabilisez les P.V de tous vos *Éléments* de jeu (jeton *1er joueur* compris), qu'ils soient inclinés ou non.
- Si personne n'a atteint ou dépassé 10 points de victoire, redressez tous vos *Éléments* de jeu *Engagés* et démarrez une nouvelle manche.

3 / FIN DE PARTIE

- Lors du contrôle de victoire, dès qu'un ou plusieurs joueurs ont dépassé 10 points de victoire, la partie s'achève.
- Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.
- En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'essences dans sa réserve (l'or compte double), est déclaré vainqueur.

Les essences posées sur les éléments de jeu, ne comptent pas.

LUDOVOX
LA VOIX DES JEUX

- 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**

HAPPY CITY

Votre objectif : avoir la ville la plus heureuse !

1 Pour cela, choisissez bien les cartes à ajouter à votre ville

ce qu'elle vous **apporte** :

- des habitants
- des petits coeurs
- des revenus

le **cout** pour la prendre

le bâtiment tout **Kawaï**

2 Constituez petit à petit votre ville composée de 10 bâtiments

Gérez bien votre portefeuille

Et surveillez vos adversaires pour choisir quelles cartes défausser et où piocher

A la fin de la partie :

Bonheur de votre ville = nombre d'habitants x nombre de coeurs

3 Pour une ville harmonieuse, il faudra des bâtiments variés

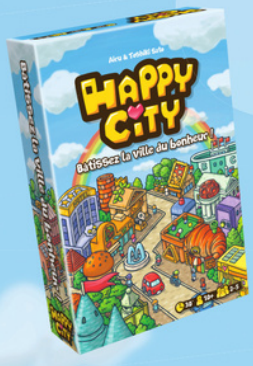
Car cela vous permettra de placer un **bâtiment spécial** pour que votre ville soit unique ! (et plus heureuse) :

Pour jouer en famille :

18 **bâtiments spéciaux** qui apportent encore plus de coeurs et d'habitants

Pour encore plus de Stratégie :

38 **bâtiments spéciaux** avec des effets inédits



Sortie printemps 2021

30' 10+ 2-5

facebook.com/jeux.cocktailgames

Cocktail Games

Enigme démo de RICOCHET N°3

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** !

NIVEAU FACILE

Tu as vu ?

Quoi ? Que vois-je ? Un nouveau Ricochet !

Oui ! Une nouvelle aventure de 30 énigmes !

Attention ! L'indice donné par les galets blancs est aussi un rébus !

Rébus de 4 mots - Mots de départ : Série - Deux

Vert	Ému	Champ	Chance
Flèche	Gens	Veine	Numéro
Août	Trèfle	Suite	Sommet
Cible	Pic	Sang	Hors

Solution page 66

CATAN

TOUJOURS UNE NOUVELLE AVENTURE !

KOSMOS

LA MAISON DES SOURIS

La Maison des Souris est un jeu d'observation et de mémoire coopératif. Une petite famille d'espiègles souris s'est installée dans votre grenier. Depuis, vos affaires disparaissent. Il n'y a pas de doute, cela ne peut être que ces petites coquines !

É. Clément, T. Rivière — *Jonathan Aucomte*

15 - 20' — 2 - 6 — 5+

« Le plaisir de regarder par un "trou de souris", et découvrir ce qui est caché. Jubilatoire pour les petits. Un très beau travail d'ergonomie ! »

DÉTECTIVE CHARLIE

Détective Charlie est un jeu de déduction coopératif. Des faits bizarres se sont produits sur l'île de Mysterville. Incarnez ce sympathique détective et menez l'enquête pour démasquer leurs auteurs. Mais attention, l'heure du thé approche !

Théo Riviere — *Piper Thibodeau*

20' - 30' — 1 - 5 — 7+

« Mysterville va se dévoiler un peu plus à chaque enquête. Des délits ont été commis, les témoins vont nous permettre de discriminer les suspects. L'univers est riche et cohérent, les enquêtes de plus en plus dures, les parents, ne lâchez rien ! »

KRAKEN ATTACK !

Kraken Attack est un jeu coopératif dans lequel les joueurs doivent coordonner leurs actions pour défendre le navire contre une attaque qui arrive aussi bien à bâbord qu'à tribord !

E. Bauza, A. Bauza — *Betowers*

20' - 30' — 1 - 4 — 7+

« On est un peu dans "Poulp Stories". Le bateau est encerclé, le kraken se rapproche et nous pirates devons nous défendre et bouter sa poulpitude loin loin loin à coup de sable. On aime là aussi le matériel de toute beauté, la montée en pression et les combats acharnés contre le kraken. »

DRAGOMINO

Dragomino est un jeu de pose de dominos, adaptant pour les plus jeunes les mécaniques de Kingdomino. Vous y poserez des dominos en tentant de connecter le plus de terrains possibles, récoltant ainsi des œufs de dragon dont certains seulement vous rapporteront des points.

B. Cathala, M. Fort, W. Fort

M. Da Silva, C. Deschamps

15' - 20'

2 - 4

5+

Retrouvez le dossier complet du jeu Dragomino dans le PhiliMag - n°11 sur www.grammesedition.fr

« La formule de Bruno Cathala fonctionne à toutes les sauces et il le prouve encore une fois avec cette version enfant de Kingdomino. Ho non ! Encore un oeuf vide ! » **Maxildan**

« Superbement efficace, aussi coloré et précieux qu'un œuf de dragon. » **Marc-Antoine Doyon**

« Un principe de base redoutablement efficace qui fait de chaque tour une surprise. » **Damien Leloup**

« Un jeu où les enfants (à partir de 5 ans) vont pouvoir être vite autonomes, en appliquant pourtant très vite des stratégies à mettre en œuvre : optimisation des placements, découverte que les œufs de volcans ont les plus de chance de rapporter gros ! » **Patrice Pillet**

« Tout le monde connaît Kingdomino mais malgré l'effet de gamme, Dragomino est une incroyable destructuration de l'original en ne gardant que l'idée du domino et des terrains pour faire un jeu complétement différent et parfaitement adapté à son public. Le développement est exemplaire, simplicité, fluidité et excitation. Les enfants adorent ! (et moi aussi) » **Olivier Reix**

« En plus d'être magnifiquement illustré, ce jeu est parfait pour les enfants qui pourront prendre rapidement leur autonomie et élaborer des stratégies. » **Eva Szarzynski**

« Sans contrainte de pose, ce jeu est accessible aux plus jeunes qui comprendront vite comment battre les plus grands » **Nathalie Zakarian**

L'avis de Blogueur

AKOA TUJOU ? donne son avis sur... Dragomino

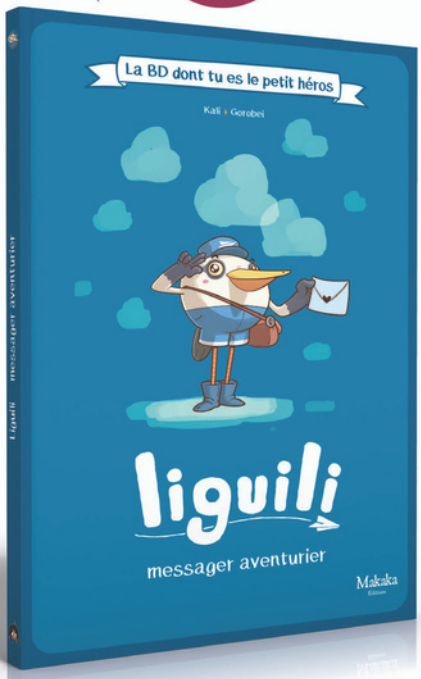
Quand Wilfried et Marie Fort s'attaquent au fabuleux Kingdomino pour en faire une version enfant avec l'aide de l'auteur original Bruno Cathala, ça ne pouvait que fonctionner. Dragomino avec son visuel trop choupinou et ses dragons revisite la pose de domino sans contrainte pour la rendre accessible aux plus jeunes et simplifie le scoring à base de multiplication du grand frère. Et comme toujours, ils arrivent pourtant à conserver un gameplay malin et pas dénué de stratégie qui initiera les plus jeunes à la réflexion et au Draft ! Tu as été nommé Dresseur de dragons et tu pars à leur rencontre sur une ile mystérieuse. Chaque tour, il faudra prendre un domino pour le placer devant soi et le faire toucher l'un des autres dominos présents. Chaque domino a deux parties représentant l'un des terrains du jeu (désert, neige, prairie, forêt, montagne, volcan). Si deux terrains en commun se touchent, on peut prendre pour chaque connexion un jeton œuf au hasard qui correspond au paysage et le placer sur la jointure de la connexion. En retournant le jeton, nous gagnerons soit un bébé dragon qui rapportera 1 point en fin de partie, soit une coquille d'œuf qui ne rapporte pas de point mais fait récupérer la jolie maman dragon définissant le premier joueur. C'est tellement malin et bien pensé à tout niveau que c'est un modèle de game design pour enfants. Pas de contraintes de poses au niveau des dominos, et pourtant les plus jeunes pourront poser les jetons sans trop réfléchir. Mais ils comprendront très vite qu'en réfléchissant un peu plus ils pourront récupérer plus d'œufs. Même les jetons œufs avec une coquille cassée apportent quelque chose au gameplay pour ne pas punir les enfants sur un aspect aléatoire puisqu'ils donneront la priorité au prochain tour et le gain de la Maman dragon. C'est probablement l'un des jeux pour petits les plus intéressants aussi pour les grands.

La BD dont tu es le petit héros

Makaka Editions

UNE COLLECTION INÉDITE POUR LES ENFANTS DE 3 À 7 ANS

Le 26 mars en boutique



PETIT LECTEUR, PETITE LECTRICE, C'EST TOI QUI CRÉES TON AVENTURE !

- Deviens Liguili, messager aventurier. Aide tes amis, qui te confient des missions importantes, pars le cœur ouvert aux surprises et aux belles rencontres.
- Choisis tout.e seul.e tes actions et tes chemins en suivant les symboles et les onglets colorés.
- Fais des jeux et récolte pleins d'objets.

Découvre la collection sur **www.makaka-editions.com**

Déjà paru

Sortie le 11 juin

Sortie le 15 octobre

PHILIMAG : Bonjour Bruno, pouvez-vous présenter Marie et Wilfried en quelques lignes ?

Ca va peut-être paraître étonnant, mais finalement, avec Marie & Wilfried, on se connaît peu. Tout simplement parce qu'on habite à 1000 km d'écart, et que, du coup, entre la rencontre initiale sur le salon de St Herblain en 2017 et la sortie de Dragomino en 2020, on a surtout travaillé par l'intermédiaire de mails et de séances skype. Des moments toujours sympathiques et agréables, mais sans la convivialité et la découverte de l'autre liées à des partages de moments de vie en commun. Je les connais donc surtout au niveau de leur parcours. C'est bien parce que je sentais clairement qu'ils avaient une appétence et un savoir-faire assez uniques vis à vis des jeux pour enfants que j'ai osé les approcher (merci Tom Vuarchex d'avoir joué les marieuses) en 2017. Depuis ils ont tout simplement eu un premier As d'Or et un Spiel (excusez du peu) catégorie enfant. Je ne m'étais pas trop planté finalement. Sinon, je peux dire d'eux qu'ils sont enthousiastes, ouverts, toujours souriants, et que ça a été à la fois simple et agréable de travailler ensemble.

PHILIMAG : Bonjour Wilfried et Marie, pouvez-vous présenter Bruno en quelques lignes ?

Nous rejoindrons Bruno sur cette même question, nous avons eu peu de « moments » de partage à la découverte de l'autre depuis 2017. Nous sommes finalement des auteurs bosseurs qui avons collaboré sur ce chouette projet qu'est Dragomino : il nous manque un restau ou deux ensemble et on pourra re-répondre à cette question ! Nous avons « croisé » Bruno quelques fois en festivals mais rien ne nous destinait à travailler un jour ensemble. Et c'est en 2017, que nos chemins se sont rejoints au détour du festival des jeux de Saint-Herblain (44) ! Même si on ne se connaît que trop peu, Bruno est très à l'écoute, sympathique, sérieux, exigeant (on se retrouve) et très professionnel !

PHILIMAG : Comment avez-vous collaboré ? Qu'est-ce que chacun a apporté au jeu ?

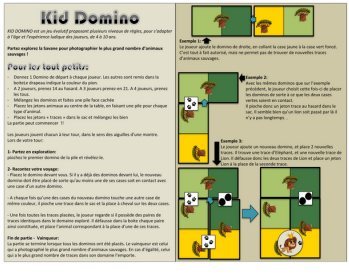
Bruno : Lors de notre première séance de travail, on a posé des bases claires et précises en termes de ce que devait être et ne devait pas être un Kingdomino pour enfants. Il a été assez clair depuis le départ qu'on ne souhaitait pas de scoring complexe, et qu'on souhaitait la plus grande liberté au niveau de l'assemblage des dominos. Avec une volonté que les plus jeunes, après quelques parties avec des adultes référents, puissent aussi être capables de jouer entre eux en autonomie s'ils le souhaitaient. Sur ces bases, on a discuté, analysé, échangé. Réalisé et testé des prototypes. Chacun a amené ses idées, son expérience, sa sensibilité. Mais pour moi ça n'a pas de sens de vouloir segmenter ce travail commun pour isoler qui a apporté quoi. Lorsque l'on travail en co-autorat, les idées fusent, souvent par rebond sur l'idée d'un autre. Et donc rechercher la paternité de telle ou telle chose n'a pas de sens. Ce qui est certain, par contre, c'est que Wilfried et Marie ont dans leur entourage proche un accès à des populations de joueurs pile dans l'âge cible, cela a été précieux au niveau des tests. J'ai pu en faire de mon côté aussi, mais nettement moins, faute de combattants. On a donc beaucoup débriefé et fait évoluer le jeu ensemble au gré des compte rendus de leurs séances de test.

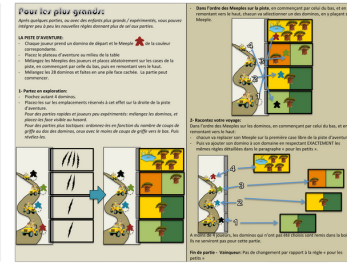
Wilfried et Marie : Nous avons collaboré ensemble le plus naturellement possible, avec beaucoup de professionnalisme et de sympathie. Nous avons débuté par un ping pong d'idées à distance, puis le premier prototype a vu le jour et tout s'est enchainé. Nous avons chacun de notre côté effectué des tests, et mis en commun régulièrement nos différentes observations. Et tout a très bien fonctionné à toutes les étapes de notre collaboration.

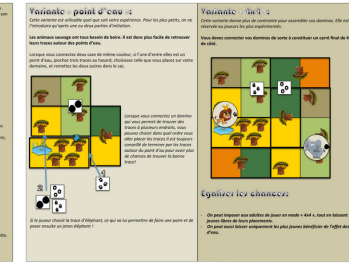
PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Dragomino (éditeur, illustrateurs, testeurs) ?

Bruno : Notre chef de projet chez Blue Orange s'appelle Mimo. On commence à bien se connaître. Et ce qui a été très agréable aussi, c'est que nous avons été impliqués dans quasi tous les arbitrages en ce qui concerne les choix au niveau du matériel et des illustrations. On a été globalement très écoutés. Par contre, aucun contact direct avec les illustratrices sur ce projet.

Wilfried et Marie : Nous avons travaillé en étroite collaboration avec Mimo, cheffe de projet chez Blue Orange que nous connaissons bien car nous avions déjà travaillé ensemble sur Mr Wolf notamment. Il est toujours très agréable de travailler en sa compagnie car elle nous implique vraiment dans le processus de développement ! Maëva Da Silva et Christine Deschamps, les deux illustratrices, ont fait un super travail ! Elles ont notamment imaginé et illustré 42 dragonneaux différents ! Et c'est Mimo qui était en contact direct avec elles. Du côté tests, nous avons la chance d'intervenir dans les écoles de notre commune (et même au centre de loisirs !), pour le plus grand bonheur des enfants et des enseignants. Durant nos séances habituelles de jeux en école, nous avons fait jouer plusieurs élèves de classes de primaire dans la tranche d'âge ciblée. Les retours étaient tous unanimes ! Et au final, après une seule partie d'apprentissage, les enfants enchaînaient les parties en autonomie complète – Ils sont trèèès heureux aujourd'hui de pouvoir jouer à la version éditée !







Dragomino - Acte 1 : de l'idée au prototype

On a tout d'abord posé les bases. L'idée principale dans ce Kingdomino kids - dont le nom de code deviendra vite Kid-Domino - était de simplifier le décompte des points, de faciliter la gestion des dominos dans l'espace afin de rendre le jeu accessible aux plus jeunes à partir de 4 / 5 ans.

Dragomino - Acte 2 : du prototype à l'édition

Nous avons réalisé un premier prototype avec pour thème les abeilles et les ruches, et puis sur une base un peu modifiée, nous avons exploré le thème safari où les joueurs devaient trouver des empreintes d'animaux sauvages. Puis l'idée des dragons s'est imposée et petit à petit et après de nombreux ajustements mécaniques « Kid domino » - devenu par la même occasion « Dragomino » - s'est créé sa propre identité : pas (ou vraiment très peu) de contrainte de pose, mécanique de collection, gestion simple des probabilités…

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

En 2019, « Dragomino » était fin prêt mais il allait encore se faire désirer un peu en attendant la sortie de son cousin Kingdomino Duel. Puis l'étrange année 2020 est arrivée, ce qui n'a pas empêché le jeu de sortir en boutique en juillet 2020. Ce fut un très beau démarrage pour « Dragomino » et une consécration en février dernier avec l'As d'Or enfant. Maintenant on croise les doigts pour que « Dragomino » ait la vie la plus longue possible !

PHILIMAG : Racontez-nous une anecdote qui vous est arrivée durant le développement du jeu ?

Bruno : Au cours des séances de tests, étant peu entouré d'enfants dans la bonne tranche d'âge, deux fois, je me suis rendu volontairement chez des joueurs ayant des jeunes enfants. Et les deux fois, alors même que le travail n'était pas terminé, j'ai été quasi « obligé » de laisser le prototype dans ma famille d'accueil, tellement les enfants ne voulaient plus lâcher les dragons-mignons du prototype (pourtant à l'époque sans les illustrations d'aujourd'hui).

Wilfried et Marie : Alors que nous cherchions un thème parlant pour les enfants et en adéquation avec la mécanique de jeu, nous avons trouvé l'inspiration sur les dominos de Kingdomino. La réponse était finalement là, toute trouvée : sur la tuile n°10 de Kingdomino ! Si si… La maman dragon de Dragomino survole le royaume, regardez bien !

SUR UNE ÉCHELLE DE

UN À T-REX

MIMEZ, CHANTEZ, DANSEZ… DINOSAUREZ !

UN JEU POUR LES RIGOLOSAURUS !

(NOUS, ON N'A PAS COMPRIS NON PLUS MAIS T-REX A INSISTÉ POUR QU'ON DISE ÇA !)

DISPONIBLE EN MAGASIN

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

Christine Deschamps : Je suis illustratrice et concept artist depuis 2008. Après mes études à l'ESAG-Penninghen, j'ai travaillé pendant une courte période en tant que roughman et également en tant que graphiste, notamment pour France Télévisions. Après ces premières expériences, je suis revenue sur ce qui me passionne par-dessus tout : le dessin. J'ai donc par la suite travaillé durant trois saisons sur un projet de livre numérique et j'ai parallèlement illustré avec Maëva des articles de magazine sur le jeu de rôle, ce qui nous a conduit ensuite vers le jeu de société, milieu dans lequel on évolue maintenant depuis 2010. Nous avons eu l'opportunité de travailler sur des jeux très différents et de pouvoir donc nous immerger dans des univers et des styles graphiques très diversifiés. Personnellement, j'aime travailler pour tout type de projet, tant que cela fait appel à l'imaginaire et que l'occasion m'est présentée d'emmener les gens dans des mondes fantastiques où l'onirisme et la magie ont leur place.

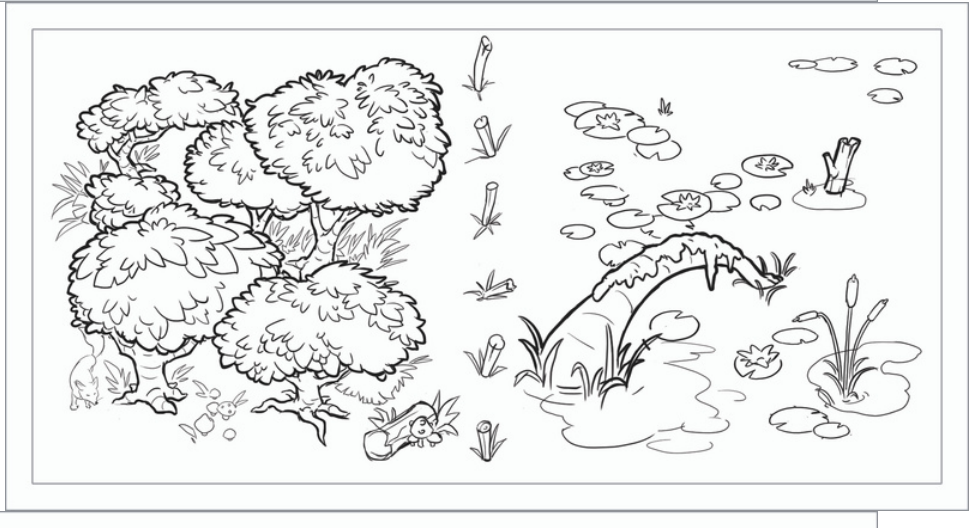
Maëva da Silva : Également diplômée de l'ESAG, j'ai travaillé dans la scénographie théâtrale puis chez France Télévisions. Mais ma passion du dessin couplée à mon amour du jeu vidéo m'a poussée à trouver des projets à côté et c'est comme ça que je suis entrée dans le milieu du jeu de société. Nous avons illustré pour un magazine de jeu de rôle, puis un premier jds et c'est ainsi que nous avons mis le pied à l'étrier. Lors de salons, nous avons rencontré de nouveaux éditeurs et obtenu de nouveaux projets. Notre polyvalence en termes de style mais aussi que l'on puisse à la fois travailler sur l'illustration et le graphisme a été un plus pour nous. Aujourd'hui je suis directrice artistique chez Libellud où je me charge de l'identité visuelle des jeux, en choisissant univers et illustrateurs.rices que je guide tout au long de la création. J'adore : le pixel et le voxel art !

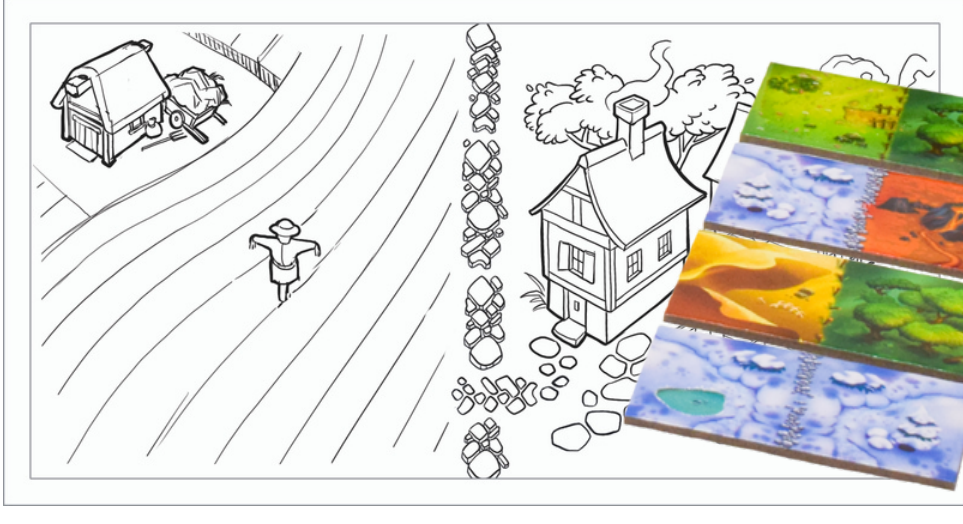
PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de vos rôles respectifs et de votre expérience en tant qu'illustratrices sur le jeu Dragomino ?

On nous pose souvent cette question ! Dans quasiment l'ensemble des projets que nous avons menés jusqu'ici, nous avons travaillé à quatre mains, ce qui interroge souvent. Nous avons une manière de procéder assez simple. Nous prenons le temps de bien assimiler le thème du jeu. Nous discutons avec l'éditeur de sa vision et de la cible. Rapidement se pose la question du gameplay et nous demandons à tester le prototype. Ces éléments sont tous importants dans le choix de la direction artistique. Une fois que nous avons un maximum d'informations sur le projet, c'est un moment de brainstorming entre nous. Nous faisons des recherches de références, comparons et analysons des premiers croquis et nous tombons d'accord sur le style que nous pensons devoir adopter. Nous soumettons nos mood board (ensemble d'images références) et ces premiers jets à l'éditeur et ajustons si besoin.

Pour Dragomino, c'était clair : il s'agissait d'un jeu enfant, ce qui nécessite d'utiliser des formes immédiatement identifiables et implique une certaine gamme de couleurs. Le jeu devait s'inscrire dans la suite de Kingdomino et Queendomino tout en ayant son identité propre. Nous avons commencé tout d'abord à réfléchir sur ce qui forme le « plateau » c'est-à-dire les dominos. Comment bien distinguer les différents types de terrain tout en ayant un ensemble assez harmonieux. Certains types de terrains n'ont d'ailleurs pas été retenus. Une fois les roughs validés, nous les avons mis de côté avant la couleur pour passer au dessin des dragons. Nous avons laissé courir notre imagination tout en gardant en tête que leur apparence devait être en adéquation avec leur environnement. Pour trouver les 42 designs différents, nous nous y sommes mis à deux. Très vite nous avons trouvé le bon ton en associant des types de caractère aux terrains. Par exemple, les dragons des prairies sont flâneurs ! Nous avons par la suite travaillé en parallèle à la mise en couleur des terrains et celle des dragons. Pour chacun de ces éléments, c'est réellement un travail à 4 mains qui s'est mis en place, l'une complétant le travail de l'autre. Nous avons par la suite travaillé les œufs. Comme les couleurs de chaque type de terrain et des dragons étaient bien déterminées, il a été assez simple de trouver les designs de ceux-ci. Comme sur chaque jeu sur lequel nous travaillons, nous aimons finir par la couverture, ainsi nous sommes certaines de bien la faire correspondre avec le contenu du jeu et que le projet soit totalement cohérent. Nous avons donc imaginé un décor constitué des dominos, tout comme pour les autres jeux de la gamme, et positionné les petits dragons dans cette scène. Et voilà comment on crée un Dragomino !!!

Dragomino





Mais où est passé Uly ?
ULY & POLLY™
ULY LE LOUP S'EST CACHÉ DANS UNE PAGE DE CE PHILIMAG !
Aidez Polly le chien à le retrouver !
blue orange
Hot Games Cool Planet
SORTIE PRÉVUE EN AVRIL 2021
ROBERTO FRAGA
STIVO
Follow us !
blueorangegames.eu
blueorangenews

Discussion avec Timothée Leroy

PHILIMAG : Bonjour Timothée, pouvez-vous vous présenter succinctement ?

Bonjour, je suis Timothée Leroy, dirigeant de Blue Orange. J'en suis également l'un des trois associés fondateurs. J'ai deux enfants de 5 et 8 ans. D'aussi loin que je m'en souvienne, j'ai toujours aimé jouer aux jeux de société. Tous les styles me conviennent mais j'ai une petite préférence pour les jeux abstraits et pour les jeux d'ambiance.

PHILIMAG : Est-ce que vous pourriez nous raconter l'histoire de Blue Orange ?

Blue Orange, c'est la somme de deux histoires, de deux parcours qui fusionnent ; le parfait exemple d'une association réussie, d'une bonne synergie. En 2005, j'ai créé Jactalea avec Jalal Amraouza pour éditer Mana, un jeu inventé par mon père. Pendant ce temps, aux États-Unis, Thierry Denoual fondait Blue Orange USA. Les deux sociétés ont grandi et nous nous sommes rencontrés en 2012 pendant le Spiel à Essen. Thierry était alors intéressé par la distribution des jeux Jactalea aux États-Unis.

Nous avons très vite sympathisé et, comme il souhaitait se lancer sur le marché européen, nous lui avons proposé de travailler ensemble. C'est ainsi qu'en 2013, nous nous sommes associés. Jactalea a changé de nom pour devenir Blue Orange. Cette association a permis de marier deux savoir-faire. Nous avions l'expertise de jeux plus européens (Kingdomino par exemple) et Thierry l'expertise de jeux enfants et très grand public (Mr Wolf). En fin de compte, Dragomino, le nouvel As d'Or enfant, est l'exemple emblématique de ce mariage réussi.

PHILIMAG : Quelle est la ligne éditoriale de Blue Orange ? Quels sont les jeux incontournables que vous avez édités ?

Notre ligne éditoriale est définie par 3 types de jeux : pour les enfants, pour les familles et pour les joueurs occasionnels. Nous n'éditons pas de jeux expert. Notre positionnement étant d'accompagner les nouveaux joueurs et de transformer les non joueurs en joueurs réguliers, les jeux Blue Orange ont toujours des règles simples, mais jamais simplistes. Un joueur régulier va s'amuser avec

nos jeux (en tout cas je l'espère) et va aisément les proposer à toute sa famille et tous ses amis. Dragomino est le parfait exemple : il se joue dès l'âge de 5 ans, mais les parents retrouveront dans le jeu ce qui fait le « sel » de Kingdomino et prendront autant de plaisir que leurs enfants. L'enfant découvrira partie après partie des mécaniques intéressantes, comme par exemple la notion de probabilité dans les différents paysages (certains paysages ayant plus d'œufs vides que d'autres). Pour nos jeux incontournables, sans hésiter : Kingdomino, Taco Chat Bouc Cheese Pizza, Dr Eureka, Kikafé, Mr Wolf, Photosynhtesis, Battle Sheep et Okiya ! Des valeurs sûres ! S'il vous en manque un dans votre collection, foncez, (j'assume toute responsabilité en cas de déception).

PHILIMAG : Comment s'est passée l'année 2020 pour Blue Orange ? Comment vous-êtes vous adaptés à la fermeture des boutiques et des festivals de jeux ?

C'était une année bien spéciale. J'avoue avoir eu très peur au départ de la pandémie. Pour nous, cela a démarré dès janvier sur les marchés asiatiques qui représentent environ 20% de notre chiffre d'affaires. Puis en Europe, la France a été très touchée, mais d'autres pays l'ont été encore plus profondément. Je pense à la Roumanie, un marché conséquent pour nous, et très impacté à notre niveau avec une baisse annuelle de 55% par rapport à 2019. Heureusement, nous avons pu bénéficier en parallèle d'un effet positif, le confinement permettant à de nombreuses familles de (re)découvrir la magie du jeu de société. Nous avons donc réalisé au global une année 2020 stable par rapport à 2019, la fin d'année rattrapant le retard du début d'année. L'effet positif ne s'arrête pas là et nous ressentons déjà sur ce début d'année 2021 une belle croissance ! Je suis très confiant pour le marché du jeu, des nouveaux joueurs ont découvert le jeu de société grâce aux nouveaux classiques (Dixit, Les Aventuriers du Rail, Kingdomino,...). J'espère qu'ils seront maintenant eux aussi à l'affut des nouveautés et que tout le marché en bénéficiera.

PHILIMAG : Dragomino a reçu l'As d'Or Enfant 2021, racontez-nous une anecdote croustillante à son sujet ?

J'aime bien amener à la maison les jeux en cours de développement pour avoir le feedback de mes enfants. Ma fille de 5 ans a le profil parfait pour Dragomino et y a beaucoup joué. Nous n'avions qu'un exemplaire du work in progress qu'il a fallu rapporter au bureau. Elle m'a réclamé pendant des mois « le jeu du dragon » et elle était hyper heureuse quand j'ai enfin pu lui ramener la boite définitive. C'est un signe qui ne trompe pas... Lorsque le jeu a été nommé pour l'As d'Or enfant, j'ai acheté les trois autres nommés pour jouer avec mes enfants et les faire voter. Mon fils de 8 ans a choisi Détective Charlie mais ma fille est restée fidèle à Dragomino. Elle peut donc rejoindre le jury l'année prochaine !

Block Ness

OPEN ZE BOUATE

Prochainement

Auteur(s)	Laurent Escoffier
Illustrateur(s)	C. Alcouffe, S. Douchy
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Monstre du Loch Ness
Mécanisme(s)	Placement
Âge	8+
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Block Ness**, vous êtes le monstre du Block Ness... ou plutôt l'un des monstres du Block Ness, décidément trop petit pour vous accueillir tous ! Déployez-vous dans le lac pour en être le plus long occupant, en essayant d'empêcher les autres de se déployer aussi !

Comment jouer ?

La taille du lac dépend du nombre de joueurs. Au début de la partie, tous placent librement leur anneau le plus bas sur le lac, en fixant la tête et la queue sur ses extrémités : c'est la partie émergée de leur monstre. Les joueurs posent ensuite à tour de rôle un de leurs 10 anneaux. Tout nouvel anneau doit cependant partir de l'un des trois trous autour de la tête ou de la queue de leur monstre. Le monstre ne peut pas être prolongé en diagonale et ne peut pas enjamber de tête ou de queue d'un monstre ennemi. Il ne peut pas non plus passer au-dessus d'un anneau de même hauteur en dessous d'un anneau plus haut. Il lui est cependant possible de passer au-dessus d'un autre anneau plus bas et même de l'enjamber complètement si l'on dispose d'un anneau assez grand.

On retire alors la queue ou la tête de la partie de notre monstre que l'on souhaitait prolonger, afin de la fixer à l'extrémité du dernier anneau placé. Si un joueur ne peut plus placer d'anneau, il passe son tour jusqu'à pouvoir jouer à nouveau ou jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit atteinte.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand tous les joueurs sont bloqués ou ont posé tous leurs anneaux. Le joueur auquel il reste le plus d'anneaux remporte alors la partie. En cas d'égalité, il faudra que la tête de son monstre soit plus haute que la tête des autres monstres, de quoi encourager à garder ses anneaux les plus hauts pour la fin.

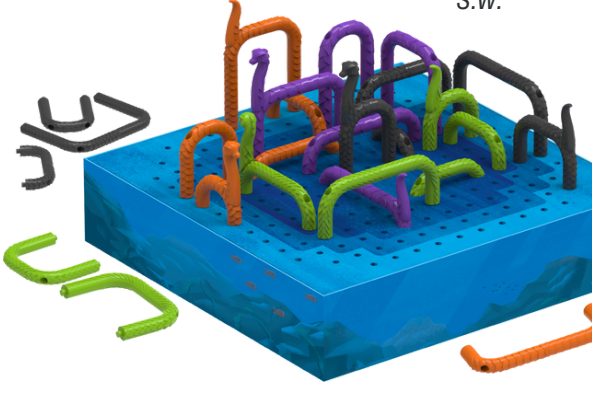
Pour aller plus loin

Une variante plus experts propose de faire partir les anneaux à 2 espaces de distance de la tête ou de la queue au lieu d'un seul.

Mode solo

L'application Blue Orange Companion propose des puzzles pour affronter seul les monstres du Block Ness !

S.W.



BLOCK NESS™

BLOCKER DEVIENT UNE NESSESSITÉ !

blue orange Hot Games Cool Planet

SORTIE PRÉVUE EN AVRIL 2021

Laurent ESCOFFIER
Christine ALCOUFFE
Simon DOUCHY

Follow us !
blueorangegames.eu

blueorangenews

©MATEUSZ ZAJDA

Auteur(s)	M. Fort, W.Fort
Illustrateur(s)	Gaëlle Picard
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Animaux
Mécanisme(s)	Coopératif, Animaux
Age	4 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Mr. Wolf est un jeu coopératif faisant appel à la mémoire des enfants. Le but du jeu est de mettre à l'abri tous les animaux de la ferme avant l'arrivée imminente du loup. Le jeu a été primé à Cannes en 2019, où il a reçu l'As d'or dans la catégorie Enfant.

Comment jouer ?

À son tour de jeu, le joueur retourne l'un des jetons présents dans le pré.

- S'il s'agit du loup, le joueur avance Mr Wolf sur la piste des pierres et remet le jeton à sa place face cachée.
- S'il s'agit d'un animal présent sur l'une des tuiles des maisonnettes, il place l'animal dans la maisonnette correspondante en l'insérant par la fente. Mais attention, il ne doit avoir qu'un seul jeton de chaque animal demandé dans la maison.
- S'il s'agit d'un animal qui ne correspond pas à la tuile ou s'il a déjà été inséré dans la maisonnette, le joueur place alors cet animal dans la cour.

Comment s'achève la partie ?

La partie se termine :

- soit lorsque Mr. Wolf arrive dans le pré : les joueurs ont alors perdu.
- soit lorsque les joueurs pensent avoir positionné tous les animaux dans leur maisonnette. Si c'est le cas, les joueurs ont alors gagné. En revanche s'ils ont commis une erreur c'est alors Mr. Wolf qui remporte la partie.

Pour aller plus loin

Il existe deux types de tuiles présents au dessus des maisonnettes : avec 2 animaux ou avec 3 animaux. En fonction de la difficulté voulue, les joueurs pourront choisir de jouer avec les tuiles de 2 animaux ou les tuiles de 3 animaux. Ils pourront également mélanger les tuiles.

Tous au Poulailler

OPEN ZE BOUATE

Déjà disponible

Auteur(s)	Anne Cayla
Illustrateur(s)	Pathat
Éditeur(s)	Sweet November
Thème(s)	Animaux
Mécanisme(s)	Mémoire, Hasard
Age	3+
Durée	10 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Tous au poulailler est un premier jeu de cartes pour les enfants dès 3 ans avec des règles évolutives pour les plus grands. Il s'agit de trouver un panier, puis de trouver les œufs frais, en prenant bien soin d'éviter les œufs cassés, et surtout en évitant les poules qui défendent le poulailler.

Comment jouer ?

Toutes les cartes œufs, œufs cassés, paniers et poules sont disposées au centre de la table face cachée. A son tour de jeu, le joueur actif retourne une (et une seule !) carte. Si la carte est :

- un œuf : le joueur la laisse face visible sur la table.
- un panier : le joueur récupère tous les œufs face visible.
- un œuf cassé : le joueur perd un œuf.
- une poule : tous les œufs face visible sont retirés du jeu.

Comment se termine la partie ?

La partie se termine lorsque toues les cartes ont été retournées. Le joueur ayant le plus d'œufs devant lui remporte la partie.

Variante de la Poule aux Œufs d'Or :

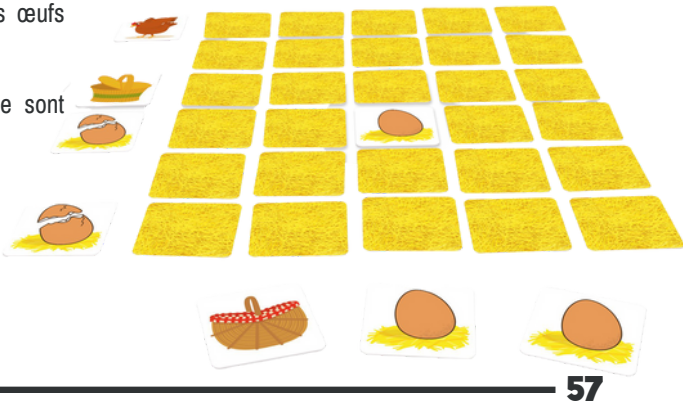
Quand la carte retournée est une poule, le joueur la récupère. Quand il le souhaite, le joueur pourra à son tour de jeu utiliser la poule pour ramasser les œufs visibles au lieu de retourner une carte. La poule est ensuite retirée du jeu.

Variante du Panier Magique :

Cette variante se joue sans les cartes poules. À son tour de jeu, le joueur actif retourne une carte. Si la carte est :

- un œuf : le joueur la retourne face cachée.
- un œuf cassé : il perd un œuf.
- un panier : la chasse aux œufs peut commencer ! Le joueur retourne une nouvelle carte :

1. si c'est un œuf, il peut soit continuer, soit s'arrêter. S'arrêter lui permet de récupérer les œufs face visible.
2. si c'est un panier, le joueur suivant continue la chasse aux œufs.
3. si c'est un œuf cassé, le joueur perd un œuf et c'est au joueur suivant de continuer la chasse aux œufs.



Auteur(s)	Julian Allain
Illustrateur(s)	Gyom
Éditeur(s)	Sit Down !
Thème(s)	Espace
Mécanisme(s)	Collection, Parcours
Âge	7 +
Durée	25 minutes
Nombre de joueurs	2 - 6

Dans **Gravity Superstar**, vous êtes des Superstars, explorant une petite planète en quête de poussière d'étoile. Mais la gravité y est particulière : dans quelque direction que vous vous tourniez, vous tomberez jusqu'à ce que vos pieds touchent terre. Peut-être pourrez-vous exploiter cette anomalie pour collecter davantage d'étoiles que vos adversaires, voire pour leur tomber dessus ?

Comment jouer ?

Le tour d'un joueur commence par le placement de son pion Superstar en jeu s'il n'y est pas déjà. Il apparaît sur la porte ouverte, dans le sens de cette porte. Puis la porte se referme et le pion Porte ouverte se déplace sur la porte suivante dans le sens horaire. Le joueur réalise alors une seule action. Il peut effectuer un déplacement simple en posant n'importe quelle carte de sa main face cachée devant lui pour un mouvement vers la droite ou la gauche. Il peut poser l'une des 5 cartes de sa main face visible pour leur effet déplacement de 2 cases vers la droite ou gauche, déplacement d'1 case vers le haut puis vers la droite ou la gauche, déplacement d'1 case vers le bas, en traversant donc la plateforme sur laquelle le pion se trouve, pivotement d'un quart de tour ou d'un demi-tour, ou n'importe laquelle des 4 actions précédentes (carte Joker). Quand un pion n'a plus les pieds à terre après un déplacement, il tombe jusqu'à atteindre une plateforme, y compris si cela le fait sortir par un bord du plateau et revenir par le bord opposé. Traverser des cases avec des étoiles permet de les récupérer, tandis que d'autres octroient des jetons Rejouer, permettant quand on le souhaite de rejouer un tour. Tomber sur un adversaire le fait sortir du plateau et permet de lui dérober un jeton Rejouer ou une étoile ! S'il a joué ses 5 cartes, il les reprend en main. Sinon, il peut choisir de reprendre en main les cartes déjà jouées au lieu d'en jouer une nouvelle à son tour.

Comment se termine la partie ?

Quand il ne reste plus en jeu que certaine quantité d'étoiles, dépendant du nombre de joueur, la partie s'achève. Les jetons Rejouer et les étoiles valent alors 1 point et chaque paire de deux étoiles identiques en rapporte 2 de plus. Celui qui possède le plus de points remporte la partie. Une variante plus experte met fin à la partie quand un certain nombre de points est atteint.

S.W.

UN JEU DE CORENTIN LEBRAT & THÉO RIVIÈRE

GRIBOUILLÉ PAR PIERÔ

VOUS SAVEZ LIRE ? VOUS SAVEZ JOUER !

FOU FOU FOU!

PLAISIR D'OFFRIR !

100 % AUTONOME, 100 % COMPATIBLE AVEC FOU FOU FOU !!

3-8

15 MN

8+

LE JEU QUI VA VOUS RENDRE FOU...

FROMAGE !

KYF EDITION KYF_EDITION @EDITIONKYF

KYF edition

PHILIMAG : Bonjour, qu'est-ce que le GRAAL ?
Le GRAAL ou GRoupement Azuréen des Associations Ludiques est un regroupement d'associations de jeux de simulation. Il est composé d'associations ayant pour activité soit le :

- Jeu de rôle sur table,
- Jeu de rôle grandeur nature,
- Jeu de figurines/wargame & peinture sur figurine,
- Jeu de plateau.

Son but est de promouvoir les jeux de simulation, de partager les compétences et le matériel de tous. Il aide et coordonne l'organisation ou la participation de ses associations membres lors de manifestations de la Région Sud. La première manifestation du GRAAL était « La Quête du Graal » durant le FIJ. Depuis, dans une volonté de développer notre loisir auprès du plus grand nombre, d'autres événements se sont ajoutés comme le Play Azur Festival, FiMaJe, Nice Fictions, Clans Sort Le Grand Jeu, la Joute des Champions, etc.

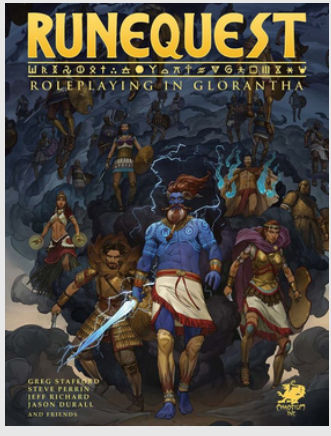
PHILIMAG : Pourquoi et comment la récompense des Graal d'Or a été créée ?
Le Graal d'Or a été créé en 2018 suite au constat d'absence de prix à l'échelle nationale et ce, malgré plusieurs décennies d'existence du jeu de rôle. Fort d'une vingtaine d'années de promotion et de popularisation du jeu de simulation au sein du Festival International des Jeux de Cannes, initiateur de l'espace auteurs et démonstrations du JDR, l'heure était venue pour nous de développer une nouvelle dimension du JDR au FIJ avec le prix du Graal d'Or. Nous avons alors pris contact avec les acteurs du jeu de rôle. L'émulsion était telle que la machine a été lancée en l'espace de quelques semaines. Tant est si bien que la 1ère remise des prix, que vous connaissez toutes et tous, s'est déroulée dès le FIJ suivant

PHILIMAG : Quelles sont les ambitions que vous avez quant à l'avenir des Graal d'or ?
Nous avons à cœur, au sein du prix, de valoriser la création dans son ensemble et de la stimuler pour mettre en avant les auteurs, les illustrateurs et tous les créatifs participant au développement des JDR qui nous sont proposés. La confiance grandissante des éditeurs et professionnels du milieu dans notre prix nous permet d'envisager un avenir pérenne du prix. L'ambition des Graal d'Or est et a toujours été de voir la totalité de la production, du jeu indépendant au blockbuster, participer et, ainsi, impliquer tous les acteurs du jeu de rôle.

Lauréats 2021 →

Réédition

Auteur(s)	J. Richard, J. Durail, G. Stafford, S. Perrin
Illustrateur(s)	B. Bittler, R. Becker, A. Fetisov
Éditeur(s)	Studio Deadcrows



Jouez des héros avec RuneQuest. Vous serez plongés dans l'univers de Glorantha avec des personnages liés aux communautés qu'ils protègent. Marchez avec les dieux, négociez avec les esprits et dansez avec les dragons, mais soyez prudents car même le plus petit trollinet peut renverser le guerrier le plus puissant.

Création Francophone

Auteur(s)	Max et La Moitié
Illustrateur(s)	L. Libessart, T.Ségur, D. Cochard, Maximilien
Éditeur(s)	Léha Editions

La Russie Soviétique a éradiqué le capitalisme américain et a conquis les étoiles. L'Intersidérale résonne maintenant à travers l'URSSS (l'Union des Républiques Sidérales, Socialistes et Soviétiques). Pour vous orienter dans ce nouveau monde, il y a Star Marx, un petit guide de voyage, qui permet de plonger dans cette uchronie drolatique.

Création Internationale

Auteur(s)	Bruce Cordell, Monte Cook
Illustrateur(s)	N / C
Éditeur(s)	Black Book Editions

The Strange est un jeu de rôle contemporain fantastique multi-genre qui lorgne aussi bien du côté des conspirations à la X-Files, que du côté des grands classiques du jeu de rôle contemporain comme Mage ou Unknown Armies.

Graal d'Or

Auteur(s)	Steve Jackson
Illustrateur(s)	John Kovalic
Éditeur(s)	Edge
Thème(s)	Fantasy, Humour
Mécanisme(s)	Affrontement, Cartes
Âge	10 +
Durée	60 - 120 minutes
Nombre de joueurs	3 - 6

Munchkin Warhammer - Age of Sigmar est un jeu indépendant de la série des Munchkin dans l'univers de Warhammer. Faites de votre personnage quelconque un héros épique de niveau 10 avant vos rivaux en affrontant des monstres et en collectant des trésors souvent inattendus !

Comment jouer ?

Au début de son tour, le joueur défonce une porte : il pioche une carte Porte et la pose face visible devant lui. S'il s'agit d'un monstre, il faut l'affronter, en comparant sa force de combat à celle du héros. Si ce dernier est plus faible, il déguerpit : selon le résultat d'un dé, il en réchappe ou subit un incident fâcheux, souvent une perte d'objets et de niveaux, parfois... la mort. Dans ce cas, tous ses équipements sont pillés par les rivaux ! La meilleure manière d'éviter cette déconvenue est de leur demander de l'aide en promettant trésors et autres avantages. S'ils acceptent, leur force s'ajoute à celle du joueur, tout de même seul à pouvoir gagner un niveau ! Attention, un adversaire pourra maudire le héros, améliorer le monstre, et même... ajouter d'autres monstres ! Si vous en triomphez, vous aurez bien mérité votre niveau supplémentaire et des cartes Trésor (objets à usage unique ou équipement). Si vous pouvez posséder autant d'équipement que vous le souhaitez devant vous, vous ne pouvez être équipé que d'un couvre-chef, deux armes à une main, une paire de chaussures à la fois... mais pourrez en changer en dehors des combats. Le superflu pourra être échangé, offert ou défaussé contre des niveaux ! Il se peut que la carte Porte ne nous confronte pas à un monstre : une malédiction sera immédiatement subie, quand toute autre carte sera simplement récupérée. On pourra alors soit Chercher la bagarre en affrontant un monstre de notre main, soit Piller la pièce en prenant dans notre main une carte du paquet Porte.

Comment s'achève la partie ?

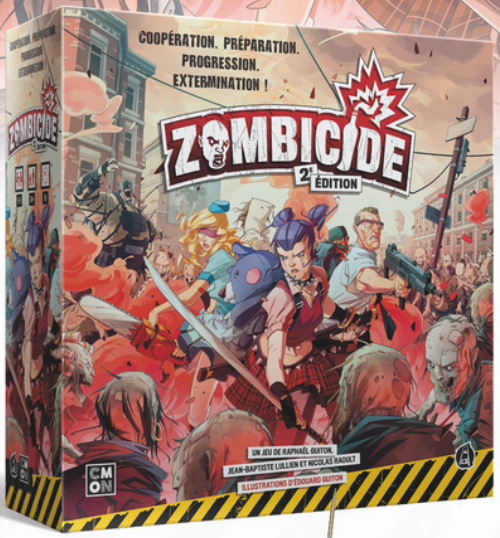
Le premier joueur qui atteint le niveau 10 en triomphant d'un monstre remporte la partie.

Pour aller plus loin

Vous pouvez mélanger les cartes d'Age of Sigmar à n'importe quelle autre boîte de base ou extension de Munchkin pour créer les héros et les affrontements les plus improbables !

REGROUPEZ-VOUS. ÉQUIPEZ-VOUS. GAGNEZ DES NIVEAUX. ÉRADIQUEZ-LES.

ZOMBICIDE
2E ÉDITION



- DES RÈGLES AMÉLIORÉES
- DES ZOMBIES ENCORE PLUS HARGNEUX
- LE DOUBLE DE SURVIVANTS
- UNE MISE EN PLACE PLUS RAPIDE

UN VRAI... ZOMBICIDE

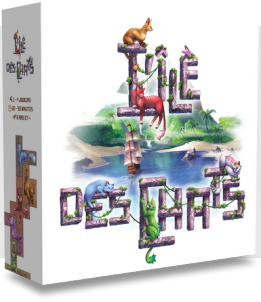
CMON

EN FRANÇAIS. AVRIL 2021.

asmodee

Paroles de Joueurs

Si vous étiez membre du jury de l'As d'Or 2021...
Quel est LE jeu publié en 2020 que vous auriez absolument souhaité sélectionner ?



L'île des Chats pour moi. Le jeu est beau, facile à comprendre, 3 modes de jeu qui permettent des parties différentes à chaque fois, avec des publics différents aussi : du solo aux parties en familles, incluant les enfants, ou un peu plus plus corsées avec la mécanique du draft, la gestion de ressource et de placement. Et pour ne rien gâcher, le matériel est de très bonne facture, pour un prix assez abordable au final, vu la qualité du jeu et du matériel.

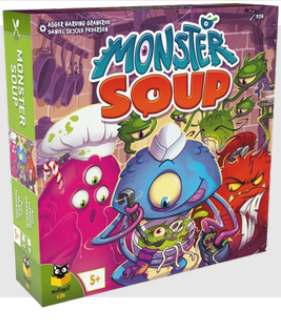
Angelique Michel

Pour moi ça serait **Trek12** en nomination as d'or. Un jeu qui ne paye pas de mine, très simple à expliquer pour les novices, des parties rapides lorsque l'on décide de ne faire qu'une ascension. MAIS ce qui est vraiment bien c'est le mode expédition, pour une expérience de jeu plus corsée et SURTOUT pour les différents challenges à faire.

Jade Brunner

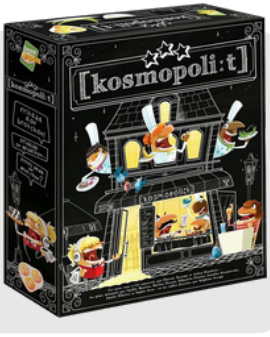
Pour ma part, j'aurais bien vu **Monster Soup** dans la sélection pour enfants. Simpliste aux premiers abords, je trouve la mécanique sur le principe de l'activité Montessori « Le sac mystère » très intéressante pour les enfants, et le thème très plaisant. C'est le genre de jeu que je verrais bien être utilisé dans les écoles pour des activités ludiques sur le développement du sens tactile. Et pour l'avoir essayé, pas si simple que ça pour les adultes.

Arnaud Bouquet



Cupcake Academy. Une simplicité enfantine qui marche avec les adultes. Un casse-tête mais soluble et de bonnes rigolades autour de la table. Ici, il ressort tous les week-end. Le matos est robuste et pratique. Un jeu très efficace.

Luc Rémond



Sans hésiter **[kosmopoli:t]** ! En catégorie principale. Un jeu très original puisqu'il fait appel à l'audition. Un jeu hyper intéressant d'un point de vue culturel car les langues existent et certaines sont même en voie d'extinction. Il y a un travail de recherche extraordinaire derrière ce jeu. C'est coopératif donc en ce moment, ça fait du bien aussi (enfin depuis 1 an...). Et c'est super méga addictif grâce à ses niveaux évolutifs. Le seul jeu de ma collection qui a plu à tous ceux à qui je l'ai fait jouer (et ils en redemandaient à chaque fois !) et rien que pour ça, cette pépite ludique mérite un prix.

Ludivine Messin

S'il fallait vraiment choisir un non-nominé qui est passé un peu sous silence, je dirais **Pitch Out** de chez Gigamic paru début 2020. Dans la lignée de Pitch Car ou de Micro Mutants, il est aussi simple que redoutable et efficace. Le plaisir y est, pourvu que les jeux d'adresse vous intéressent.

Nicolas Duvivier

J'aurais bien vu un petit **Ricochet** de Cyril Blondel chez Flip Flap Editions dans les nominés pour l'As d'or ! Une petite pépite, un jeu super malin ! Vivement la deuxième boîte !

Thomas Szymanski

Meeple Land. Un bon jeu facile et familial sur le thème du parc d'attraction. Le visuel et les couleurs sont très jolis. De plus, chacun a son propre plateau de jeu et gère son parc et ses manèges à sa façon, donc peu de chance de blâmer ses adversaires si le score n'est pas au rendez-vous. Et puis, en ces temps de crise sanitaire où les parcs sont fermés, quoi de mieux finalement que de gérer son propre parc d'attractions !

Mickael Bariselle

Déméter, en catégorie expert : une profondeur de jeu qui peut plaire aux joueurs avertis, tout en restant accessible à des joueurs novices, dans une mécanique peu connue du grand public et un thème populaire. Un pont vers le jeu expert assez évident à mon sens, avec un prix contenu par-dessus le marché !

Matthieu Cohen

Le jeu que j'aurais aimé sélectionner ? Sans conteste **The Loop** de Théo Rivière et Maxime Rambourg, certainement le jeu avec lequel on prend le plus de plaisir dans la défaite, le thème, les mécaniques et la direction artistique (Simon Caruso) en font pour moi le jeu de cette année 2020 !

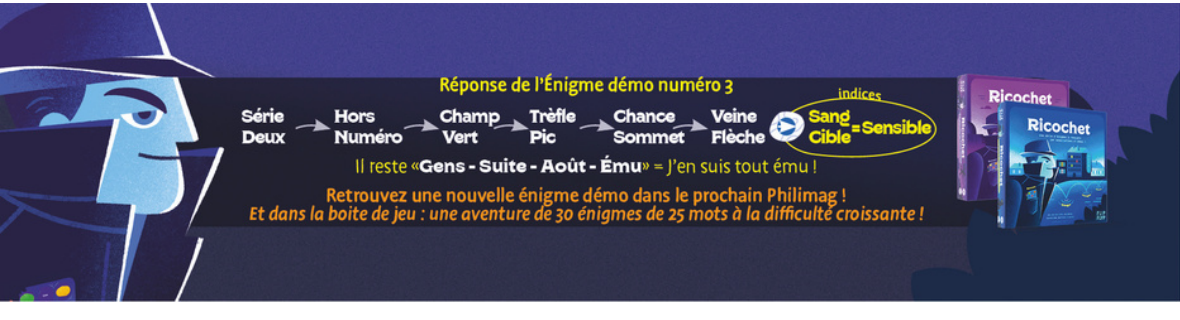
Ludovic Poirot

J'aurais glissé **Nidavellir** dans ma sélection. Un jeu esthétiquement beau avec ces nains/naines (très actuel dans le traitement) avec plusieurs façons de scorer. Le système d'évolution de pièce est très sympa et assez stratégique. Des parties assez rapides Et cerise sur le gâteau Grrre games sont grenoblois, rien à voir avec le jeu mais ça fait plaisir.

Nicolas Païkan

L'œil de Martin

Martin Vidberg
www.martinvidberg.com



DECK-BUILDING - AVENTURES - EXTENSION

90mn

2-6

14+

1

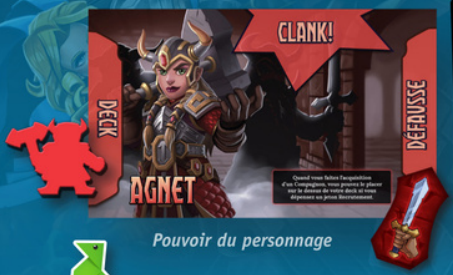
MATÉRIEL ADDITIONNEL JUSQU'À 6 JOUEURS COMPATIBLE AVEC TOUTES LES EXTENSIONS

2

PLANIFIEZ VOS PROCHAINES ACTIONS EN JOUANT DES "RÉACTION" PENDANT LES TOURS DE VOS ADVERSAIRES

3

CHOISISSEZ PARMI 6 PERSONNAGES AUX CAPACITÉS UNIQUES !



Pouvoir du personnage

10 Cartes exclusives par personnage

UNE CARTE PROMO EXCLUSIVE LORS DE LA PRÉCOMMANDE AUPRÈS DE VOTRE BOUTIQUE !

CLANK! JUSQU'À 6 JOUEURS !

NÉCESSITE LE JEU DE BASE

Publié par : Dire Wolf Digital and Renegade Game Studios.
© Copyright 2020 Dire Wolf Digital, LLC. All rights reserved.

ORIGAMES

DISTRIBUTION : NEOLUDIS - GERONIMO - DUDE - KLERELO
www.renegade-france.fr

DIRE WOLF

RENEGADE GAME STUDIOS

CHRONICLES OF CRIME
LA SÉRIE MILLÉNAIRE
SORTIE MONDIALE
29 AVRIL
1900
LUCKY DUCK GAMES
CHRONICLES OF CRIME
LA SÉRIE MILLÉNAIRE
UN JEU POUR TOUS LES AMATEURS DE DÉDUCTION
TRIC TRAC
Mr Guillaume
2400
DISPONIBLE EN BOUTIQUE
AUTOMNE 2021