



# PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N° 12 - MAI 2021



**Jeux**  
d'enquête



CHRONICLES  
OF  
**CRIME 1900**

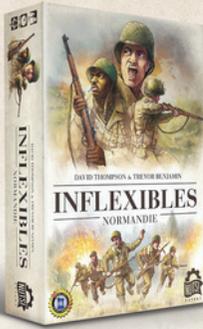
**Dossier spécial**  
Carnets d'auteurs  
et d'illustratrice

2 JEUX DE DÉMO INCLUS : RICOCHET ET MATCH 5

DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

# INFLEXIBLES

## NORMANDIE



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

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



[nutspublishingFR](https://www.nutspublishing.com)  
[www.nutspublishing.com](https://www.nutspublishing.com)



- 4 TOP 10**  
Top ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate**  
Lucky Numbers
- 8 Open Ze Bouate**  
Mandala Stones
- 10 Top Thème**  
Les jeux d'Escape Game
- 12 Expo Photos**  
Mystery House
- 14 Open Ze Bouate**  
Exploding Kittens - Édition Festive
- 15 Open Ze Bouate**  
Sur une échelle de Un à T-Rex
- 16 Open Ze Bouate**  
Fou Fou Fou ! Plaisir d'offrir !
- 18 Comment c'était Après ?**  
Des Escape The Room aux jeux d'Escape
- 20 Expo Photos**  
Escape from the Asylum
- 22 Open Ze Bouate**  
Sherlock Holmes
- 23 Open Ze Bouate**  
Kuala
- 24 Open Ze Bouate**  
Liguili : Messenger Aventurier
- 26 Derrière le Paravent**  
Le jeu de rôle Grandeur Nature
- 28 Open Ze Bouate**  
Gamegenic Sleeves Marvel
- 30 Open Ze Bouate**  
Destinies
- 31 Open Ze Bouate**  
Les Charlatans de Belcastel - Les Alchimistes
- 32 Open Ze Bouate**  
Fief France
- 34 Philibulle**  
Discussion avec Stéphane Anquetil
- 36 Expo Photos**  
Crime Zoom
- 38 Open Ze Bouate**  
Trésors Volés

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

- 39 Open Ze Bouate**  
Candy Islands
- 40 Expo Photos**  
DéTECTIVE Charlie
- 41 Règle Express**  
Decrypto
- 44 Jeu de Démo**  
Ricochet
- 46 ChroniCœur**  
Paradoxe Temporel
- 47 Expo Photos**  
Chronicles of Crime 1400
- 50 Dossier Spécial**  
Chronicle of Crime 1900
- 62 Open Ze Bouate**  
Dicycle Race
- 63 Open Ze Bouate**  
Happy City
- 64 Open Ze Bouate**  
Match 5
- 66 Jeu de Démo**  
Match 5
- 69 PhiliWeb**  
Refaites vos jeux
- 70 Archives Ludiques**  
Le Puzzle
- 72 Avis de Philiboyz**  
Pocket Detective
- 74 PhiliTouR**  
Un p'tit tour chez Ravensburger
- 76 Open Ze Bouate**  
Pillards de Scythie
- 77 Open Ze Bouate**  
Inflexibles : Normandie
- 78 Open Ze Bouate**  
Atheneum
- 80 Paroles de Joueurs**  
Votre jeu d'enquête préféré
- 82 L'oeil de Martin**  
Une BD de Martin Vidberg

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

En mai, fais ce qu'il te plaît : partager une partie de jeu de société en bonne compagnie, évidemment ! La tendance des jeux d'enquête et de déduction se confirme avec une multitude de nouveautés dans le genre qui raviront les amoureux des énigmes et des mystères. Alors, prenez votre chapeau, n'oubliez pas votre loupe dans votre secrétaire, enfillez votre imper<sup>m</sup> et embarquez dans ce numéro principalement consacré aux jeux d'enquêtes ! Dans ce numéro, vous pourrez notamment lire l'interview de David Cicurel et Wojciech Grajkowski qui vous parleront de la création de Chronicles of Crime 1900 tandis que Karolina Nakazato exposera plusieurs de ses ébauches montrant l'évolution graphique du jeu. Vous vous régalez la rétine grâce à Amandine de *Dans la Boite* qui vous a préparé pas moins de 5 pages d'Expo-Photos disséminées dans le magazine. Nous avons aussi eu la chance de poser quelques questions à Stéphane Anquetil, un auteur spécialisé dans la création de livres et de jeux d'enquêtes. Même si les jeux d'enquêtes prennent une grande place dans ce numéro, il n'y a pas que cela ! En effet, vous trouverez une interview de Ravensburger qui vous dévoilera son processus de conception et de fabrication de Puzzles. Siegfried, notre super-rédacteur, en a profité pour faire un article retraçant les innovations qui ont marqué l'histoire du Puzzle jusqu'à aujourd'hui. Vous découvrirez aussi dans ce numéro une initiative d'Antoine Gallée qui a mis en place un service permettant de compléter des jeux de société incomplets. Nous n'oublions pas nos amis rôlistes à qui nous avons dédié un article sur le GN (Grandeur Nature). Nous espérons que vous apprécierez le contenu proposé et nous tenons à remercier tous nos partenaires qui œuvrent à la pérennité du PhiliMag.

Léandre & Adeline

**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



1

### #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. Vos compétences en observation et en déduction sont requises !

The Crew est un jeu de plus 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.

### #2 The Crew



2

### #3 Marvel Champions : The Wasp



3

Ce Paquet Héros de 60 cartes comprend le deck pré-construit pour The Wasp ainsi que 32 nouvelles cartes Héros et un set de Némésis. Marvel Champions est un jeu coopératif. Chaque héros Marvel dispose de capacités incroyables, mais pour triompher du Mal, vous devrez travailler en équipe en coopérant avec les autres joueurs.

### #4 Marvel Champions : Scarlet Witch

Ce Paquet Héros Scarlet Witch est un deck Justice pré-construit de 40 cartes. En plus, vous trouverez un assortiment de cartes pour tous les autres aspects du jeu, vous proposant de nombreuses options pour peaufiner votre deck Sorcière Rouge ou modifier tout autre deck de votre collection.



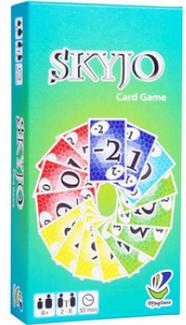
### #5 Marvel Champions : Convoitise Galactique



Cette boîte d'extension de 265 cartes vous permettra d'ajouter deux nouveaux decks de héros : Groot et Rocket Raccoon, ainsi que 7 sets de cartes modulaires à mélanger avec vos scénarios. Retrouvez également 4 antagonistes inédits : Nebula, Drang, le Collectionneur et Ronan l'Accusateur.

## #6 Skyjo

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



## #7 Marvel Champions : Quicksilver



Ce Paquet Héros de 60 cartes comprend le deck pré-construit pour Quicksilver (Vif-Argent) ainsi que 32 nouvelles cartes Héros et un set de Némésis. Marvel Champions est un jeu coopératif. Chaque héros Marvel dispose de capacités incroyables, mais pour triompher du Mal, vous devrez travailler en équipe en coopérant avec les autres joueurs.

## #8 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 !



## #9 Codenames

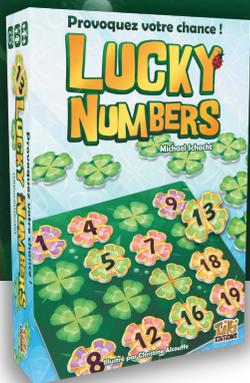


Dans Codenames, les joueurs incarnent des espions d'élite répartis dans deux équipes. À la tête de chaque équipe, un maître-espion dirige les opérations. Les deux maîtres-espions sont les seuls à avoir connaissance de toutes les identités des autres agents en mission. L'objectif est que chaque équipe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

## #10 Shards of Infinity

Il y a cent ans, les éclats de l'infini ont détruit la majeure partie du monde. Maintenant, c'est à vous de rassembler vos forces, de vaincre vos adversaires et de reconstruire le moteur Infinity ! Survivrez-vous ? Issu des créateurs d'Ascension, le deckbuilding Shards of Infinity combine un niveau sans précédent de stratégie et de personnalisation en une seule petite boîte. Construisez vos armées en recrutant des alliés et des champions parmi quatre factions. Lancez des attaques surprises sur vos ennemis en déployant instantanément des mercenaires. Libérez la puissance illimitée en maîtrisant les Éclats de l'Infini !





<b>Auteur(s)</b>	Michael Schacht
<b>Illustrateur(s)</b>	Christine Alcouffe
<b>Éditeur(s)</b>	TIKI Éditions
<b>Thème(s)</b>	Trèfles
<b>Mécanisme(s)</b>	Pose de tuiles
<b>Âge</b>	8 +
<b>Durée</b>	20 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Lucky Numbers** est un jeu pose de tuiles où vous devrez récupérer des trèfles numérotés et les disposer sur votre grille en lignes et colonnes croissantes. Toute tuile dont vous ne voudrez pas sera disponible pour vos adversaires, qu'il ne faudrait pas aider à compléter leur grille avant vous !

### Comment jouer ?

Une réserve est constituée avec 20 trèfles (numérotés 1 à 20) face cachée par joueur. Au début de la partie, les joueurs placent aléatoirement quatre de ces trèfles sur une diagonale de leur plateau. Quand vient son tour, un joueur a le choix de :

- piocher un trèfle face cachée dans la réserve, puis de le placer dans sa grille ou de le défausser face visible au centre de la table.
- prendre un trèfle face visible au centre de la table pour le mettre dans sa grille.

Une grille est constituée de 4 rangées de quatre emplacements. Tout trèfle qui y est posé doit posséder une valeur strictement supérieure aux trèfles situés à sa gauche et plus haut que lui. S'il respecte cette règle, il peut occuper un espace vide ou remplacer un trèfle déjà présent, alors défaussé face visible.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève par la victoire du premier joueur ayant complété sa grille, ou par celle du joueur l'ayant le plus complété si on a dévoilé le dernier trèfle de la réserve.

### Pour aller plus loin

Bruno Cathala propose de rejouer si l'on place un trèfle sur un emplacement diagonalement adjacent à un trèfle de même valeur.

On peut pratiquer Lucky Numbers en tournois : on réalise alors autant de parties qu'il y a de joueurs, chacun commençant une fois, et le vainqueur de chacune marque 2 points tandis que les autres en perdent 1 par case libre sur leur plateau.

### Mode solo

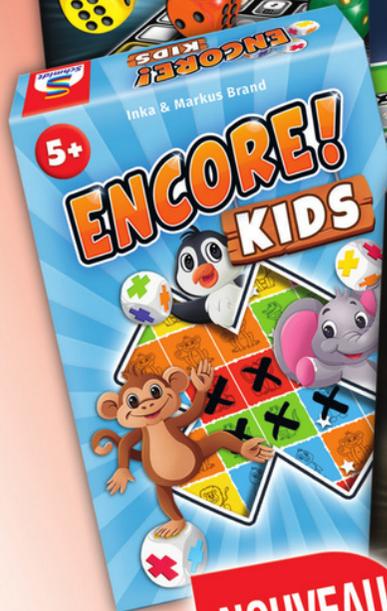
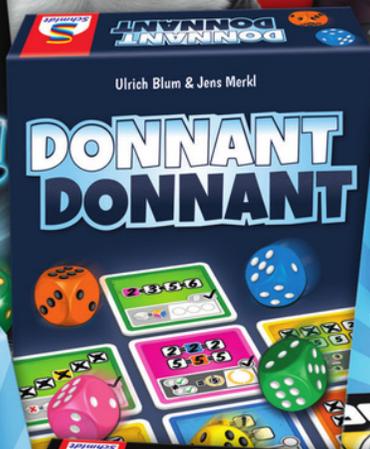
Un livret comporte 40 grilles où sont disposés 16 trèfles. Il faut les replacer de façon à ce que les trèfles de chaque rangée et colonne soient dans l'ordre croissant, mais sans dépasser le nombre de coups indiqués. Pour cela, on pourra échanger un trèfle avec un autre trèfle orthogonalement adjacent, ou avec un trèfle situé à l'opposé du plateau.

S.W.





- Tous jouent en même temps
- Chacun joue simultanément et rapidement



**NOUVEAU**

**>> L'auteur à succès  
Wolfgang Warsch déclare:**

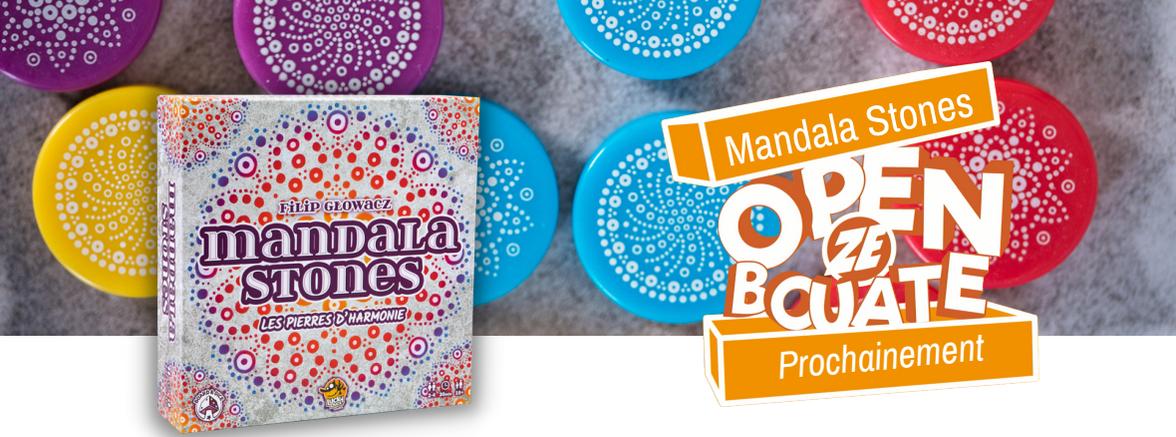
« Personnellement, je préfère jouer à Hyper Futé avec ma femme et mon beau-frère, qui réclament également régulièrement un nouveau match. C'est le jeu auquel j'aime vraiment jouer depuis sa sortie. »



[www.facebook.com/SchmidtSpieleFr](http://www.facebook.com/SchmidtSpieleFr)  
[www.instagram.com/schmidtspielefrance](http://www.instagram.com/schmidtspielefrance)  
[twitter.com/SchmidtspieleFR](https://twitter.com/SchmidtspieleFR)

[www.schmidtspiele.de/fr](http://www.schmidtspiele.de/fr)





<b>Auteur(s)</b>	Filip Glowacz
<b>Illustrateur(s)</b>	Zbigniew Umgelter
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Mandalas
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement de tuiles
<b>Âge</b>	10 +
<b>Durée</b>	30 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Mandala Stones** est un jeu abstrait de récupération et de placement de pierres de quatre couleurs. Il ne s'agira en effet pas seulement de parvenir à collecter les plus intéressantes sur le plateau central, mais également de les empiler sur les différentes cases de notre plateau personnel de la manière la plus valorisante afin de construire un mandala unique !

**Comment jouer ?**

À son tour, un joueur effectue une collecte ou un décompte. Pour une collecte, il déplace l'un des 4 pions Artiste d'une case sur le plateau central, puis prend au-dessus des quatre piles de pierres adjacentes à l'artiste celles qui portent le même motif que lui et ne sont pas adjacentes à un autre artiste. Ces pierres sont ensuite empilées sur l'emplacement vide de son choix de son plateau personnel. S'il préfère (ou ne peut que) décompter, le joueur a le choix de procéder à un décompte des pierres de sommet ou un décompte d'une couleur. Dans le premier cas, il retire des pierres du sommet des piles de son plateau, les place sur le plateau commun Mandala, et gagne 1 PV par pierre ainsi retirée (en plus des PV représentés sur le Mandala). Dans le

second cas, il score toutes les piles de son plateau personnel au sommet desquelles se trouve une pierre d'une couleur choisie. Chaque pile rapporte des points de façon différente, valorisant sa hauteur, la hauteur de l'ensemble des piles, ou le nombre de couleurs différentes des pierres qui la constituent. Toutes les pierres de la couleur choisie sont ensuite placées sur le Mandala.

**Comment s'achève la partie ?**

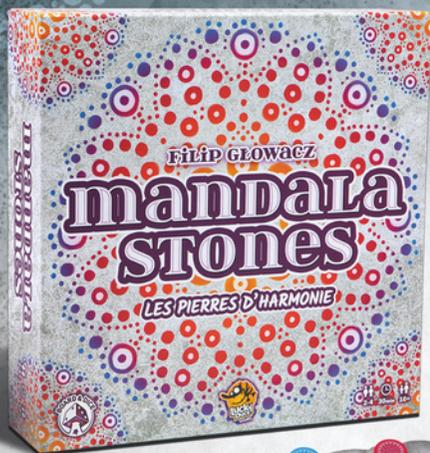
La partie s'achève quand une pierre atteint une case donnée sur le plateau Mandala ou quand un joueur ne peut ni collecter ni décompter. Chacun dévoile alors les deux objectifs secrets assignés en début de partie et score celui de son choix. Il y ajoute les points gagnés en cours de partie, et le joueur possédant le plus de points l'emporte. Le mandala central étant commun à tous les joueurs et constitué au fur et à mesure des décomptes, l'ordre des couleurs et motifs de sa spirale sera relativement unique !

S.W.





Sortie en boutique  
le 21 mai



Un matériel élégant et de très  
belle qualité, une mécanique  
simple à prendre en main  
et riche de stratégie !

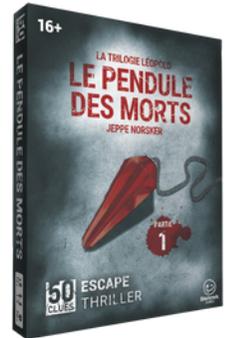


**Unlock !**

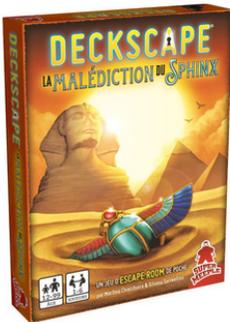
Unlock ! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les joueurs ont pour objectif de résoudre une énigme. Comme dans une vraie escape room, l'aventure commence dans une pièce, ici représentée par une carte. Les joueurs devront utiliser leur sens de l'observation pour trouver des indices et ainsi avancer dans l'intrigue. En cumulant différentes cartes, les joueurs débloquent des lieux les menant à la résolution de l'enquête. Mais attention, certaines associations peuvent se traduire par des pénalités de temps. La gamme Unlock ! contient 9 jeux.

**50 clues**

50 Clue est un Escape Thriller. Vous êtes un personnage qui doit résoudre des énigmes, déchiffrer des codes et faire des choix logiques pour avancer dans un thriller réaliste. Préparez-vous à vivre une expérience immersive qui mêle déduction et réflexion dans une ambiance de polar scandinave ! La gamme 50 clues contient actuellement 3 jeux.



**Deckscape**



Deckscape est conçu pour être joué seul ou avec un groupe d'amis et transporte les joueurs dans des univers différents où logique et détermination seront la clé pour arriver à bout des énigmes ! La série de Deckscape est composée de jeux de cartes pour mener une aventure avec des énigmes. Les énigmes sont de différents niveaux qui conviendront à tout le monde. Les solutions sont directement derrière les cartes, ainsi impossible de se trouver bloqué. Toutefois, chaque erreur infligera un malus sur votre score final. La gamme Deckscape contient actuellement 6 jeux.

**Codex : L'ultime secret de Léonard de Vinci**

Non, vous ne rêvez pas. Ce colis vous est bien adressé. Regardez, votre nom figure dessus, vous êtes le destinataire. Une boîte cadenassée, des effets personnels, l'enveloppe d'un notaire et une autre d'un testament, voici votre héritage. Désormais, vous êtes plongé dans un secret de famille. Son origine nous ramène 5 siècles en arrière. Parviendrez-vous à le découvrir ? Mais surtout, pourrez-vous le préserver ?





## Exit - Le Jeu

Exit - Le Jeu est une collection de jeux de société inspiré des Escape Game. Explorez attentivement les lieux et résolvez ensemble les énigmes qui vous permettront peu à peu de progresser vers la sortie. Faites preuve de concentration et d'imagination : chaque situation est unique ! Plus vous coopérez, plus vous aurez de chances de franchir les étapes tortueuses du scénario dans le temps imparti. La gamme Exit contient actuellement 10 jeux.

## Escape Quest

Escape Quest est une collection de livres-jeux d'aventures inspirée des Escape Game et du Jeu de Rôle. Vivez une aventure indépendante dans laquelle vous êtes le personnage principal et au cours de laquelle vous devrez résoudre de mystérieuses énigmes pour déjouer tous les pièges que vous rencontrerez... Mais attention ! Seule une logique implacable associée à un sens de l'observation et de déduction vous permettront de résoudre toutes les énigmes ! La gamme Escape Quest contient actuellement 10 livres-jeux.



## Escape Puzzle

Découvrez la première offre de puzzles inspirée des jeux d'évasion. Plongez au cœur d'une illustration inédite, de son histoire originale, et résolvez tous les mystères qui l'entourent. Commencez par assembler les 759 pièces du puzzle, puis résolvez les différentes énigmes cachées au cœur de l'illustration. La gamme contient actuellement 11 puzzles.



## Escape Box

Recréez l'ambiance d'une escape room chez vous ! Vous avez 60 minutes pour trouver les indices dissimulés dans votre maison par le Maître du Jeu qui vous permettront de résoudre toutes les énigmes. Le jeu propose trois scénarios, tous différents, pour tester les nerfs les plus solides. La gamme contient actuellement 32 jeux.



## Find the Code ?

Les joueurs se lancent dans une aventure extraordinaire avec un coffre au trésor fermé par un cadenas à code. Pour trouver ce code à trois chiffres, ils doivent résoudre ensemble les énigmes de la carte et avancer la figurine du nombre exact de cases sur la carte au trésor. La gamme contient actuellement 2 jeux.

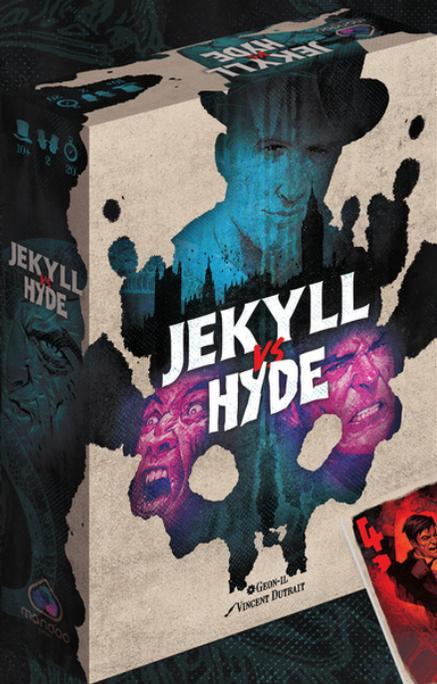




# JEKYLL VS HYDE

GEON-IL

VINCENT DUTRAIT



*“Un véritable coup de cœur !”* ★★★★★  
Bruno Cathala

*“C'est intelligent et différent,  
j'adore !”* ★★★★★  
Zee Garcia, Dice Tower





<b>Auteur(s)</b>	E. Lee, M. Inman, S. Small
<b>Illustrateur(s)</b>	E. Lee, M. Inman, S. Small
<b>Éditeur(s)</b>	Exploding Kittens
<b>Thème(s)</b>	Chats, Humour
<b>Mécanisme(s)</b>	Ambiance, Cartes
<b>Âge</b>	7 +
<b>Durée</b>	15 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 10

**Exploding Kittens - Édition festive** est un jeu de roulette russe, où les joueurs recourront aux cartes félines les plus déjantées pour placer une bombe dans la main de leurs adversaires... en s'assurant de ne pas la piocher eux-mêmes !

### Comment jouer ?

Les joueurs commencent la partie avec une carte Kit de Désamorçage et 7 autres cartes de la pioche en main. À son tour, un joueur peut :

- passer son tour.
- jouer une carte de sa main et appliquer son effet.

S'il a posé une carte, il peut à nouveau choisir d'en jouer une autre ou de passer son tour, et continuer jusqu'à ce qu'il passe son tour ou n'ait plus de cartes en main. Puis il pioche une seule carte, qu'il ait passé ou joué des cartes, qu'il en ait joué une ou plusieurs.

La pioche comporte autant de cartes Exploding Kittens que de joueurs moins une. En la piochant... on perd immédiatement la partie, à moins qu'un Kit de Désamorçage ne nous permette de replacer la carte Exploding Kittens où on le souhaite dans la pioche !

De nombreuses cartes permettent de perturber le cours de la partie. Attaque permet ainsi de ne pas piocher de carte, et de faire jouer l'adversaire suivant deux fois. Passe-tour évite de piocher à la fin de son tour. Altération du Futur permet de regarder les trois premières cartes de la pioche et de les réorganiser. NON ! annule n'importe quelle carte jouée par un adversaire, à condition qu'il ne s'agisse pas d'un Exploding Kitten ou d'un Kit de Désamorçage. En outre, jouer deux cartes Chat identiques permet de voler une carte au hasard dans la main d'un adversaire. Une variante permet le même effet en défaussant n'importe quelle paire de cartes identiques, ou de défausser trois paires identiques pour demander une carte précise de la main d'un adversaire, ou de défausser cinq cartes différentes pour prendre une carte au choix dans la défausse (généralement un Kit).

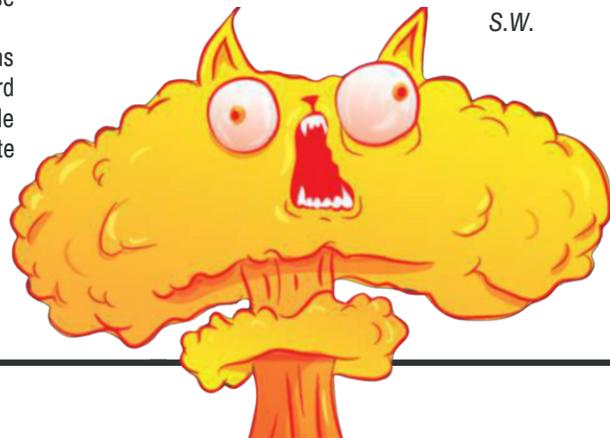
### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand tous les joueurs ont explosé sauf un, qui la remporte donc !

### Pour aller plus loin

À l'ouverture de la boîte, apprêtez-vous à être surpris par le célèbre air mexicain Jarabe tapatio !

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	W. Warsch, M. Inman, E. Lee
<b>Illustrateur(s)</b>	N.C
<b>Éditeur(s)</b>	Exploding Kittens
<b>Thème(s)</b>	Abstrait
<b>Mécanisme(s)</b>	Ambiance, Imitations
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	15 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 8

**Sur une Échelle de Un à T-Rex** est un jeu d'ambiance où vous ne devrez pas faire deviner ce que vous imitez, mais l'intensité à laquelle vous l'imitiez !

### Comment jouer ?

Chaque joueur reçoit secrètement une carte Nombre face cachée, cyan, magenta ou jaune, et indiquant une valeur de 1 à 10. Au centre de la table, on dévoile trois cartes Action (une de chaque couleur), par exemple Brossez votre belle chevelure soyeuse, Demandez « Et c'est qui le petit lapin joufflu ? », Soyez un T-rex, Appréciez un fauteuil confortable ou Ayez si faim que tout le monde semble comestible. Si un joueur a pioché un 6 vert alors que la carte Action verte est Conduisez comme si vous étiez poursuivi, il devra mimer l'action de Conduire comme s'il était poursuivi à une intensité de 6 (donc sur une échelle de 1 à 10)... en même temps que les autres joueurs interpréteront leur carte ! Pendant que l'on réalise son action, il faudra donc regarder ce qu'imitent les autres et tâcher de comprendre quelle carte Action ils reproduisent (souvent facile) et surtout à quelle intensité, parce que si on pense posséder la même intensité qu'un autre joueur, y compris sur une autre

action (donc en ignorant la couleur), on lui donne notre carte face cachée, et il peut nous donner la sienne s'il est d'accord. Les deux cartes sont alors dévoilées : une correspondance parfaite octroie 2 pions Réussite à chacun des deux joueurs ; une correspondance à 1 point d'écart rapport 1 pion Réussite ; un écart plus grand inflige 1 pion Échec. Dans tous les cas, la carte Nombre est alors défaussée et une autre est piochée. À tout moment, si un joueur est convaincu que la valeur de sa carte Nombre ne correspond pas du tout à celle des autres, il peut la défausser et en piocher une nouvelle. On pourra alors piocher une carte Échange, qui demande d'échanger l'une des actions sur la table par une nouvelle.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand une pile de pions est épuisée. Celui qui possède le plus de pions Réussite remporte la partie.

S.W.





# HOT & COLD!

LE JEU D'AMBIANCE QUI VA CHAUFFER VOS SOIRÉES !

1 DONNEZ UN INDICE PLUS OU MOINS PROCHE DE VOTRE MOT SECRET POUR FAIRE DEVINER VOTRE CARTE TEMPÉRATURE CHAUD, TIÈDE OU FROID !



2 EN BINÔME, VALIPEZ UN MAXIMUM DE CARTES TEMPÉRATURE EN UN TEMPS LIMITÉ !



3 ATTENTION À VOS ADVERSAIRES QUI TENTERONT DE VOLER VOS CARTES FROID ET VOTRE MOT SECRET !

4 ACCUMULEZ LE PLUS DE POINTS POUR REMPORTE LA VICTOIRE !



DISPONIBLE EN  
JUN 2021



8 +

3 - 8

15 min



### Les **Escape the Room**

Les **Escape the Room** sont des jeux vidéo consistant à enfermer l'avatar du joueur dans une pièce et à lui demander d'en sortir, en résolvant les énigmes et au moyen des objets qui s'y trouvent. Si l'on en fait traditionnellement remonter l'origine au *Behind Closed Doors* de John Wilson (1988), un jeu textuel où il fallait sortir d'une salle de bains, le genre a été surtout popularisé par le *Crimson Room* de Toshimitsu Takagi (2004), inspirant d'innombrables déclinaisons mobiles, s'inscrivant toujours dans le point-and-click, c'est-à-dire que l'action du joueur s'y « résume » souvent à cliquer pour avancer, prendre des objets, les utiliser...

### Évasions littéraires et criminelles

Ne regarder que ces types particuliers de jeux vidéo ne permet cependant pas d'appréhender réellement l'origine du genre, qui peut provenir psychologiquement de la peur de l'enfermement, et plus concrètement d'un fantasme médiatique et artistique sur les évasions spectaculaires, faisant après tout appel aux mêmes mécanismes : un personnage réel ou de fiction est enfermé dans une cellule, dépouillé et surveillé, et parvient malgré tout à user d'astuce et du peu de ressources à sa disposition pour en sortir. On se souvient qu'Alexandre Dumas était par exemple très friand de ces évasions, ajoutant à l'impossible fuite du château d'If d'Edmond Dantès dans *Le Comte de Monte-Cristo* (1844) le pâtre du Duc de Beaufort pour quitter le donjon de Vincennes dans *Vingt Ans*

après (1845). Que la plupart des jeux vidéo de la série des *Elder Scrolls* nous fassent commencer dans une geôle témoigne de façon amusante du désir de jouer ce lieu commun. On pourrait même songer au genre littéraire des mystères en chambre close, initié par le *Double-Assassinat* dans la rue Morgue d'Edgar Poe, puis vraiment popularisé entre la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle et le début du XX<sup>ème</sup> par Zangwill, Leroux, Chesterton... Si le héros n'y est pas enfermé, il s'agit pour un enquêteur de comprendre ce qu'il s'est passé entre quatre murs, dans une pièce fermée ayant servi de cadre à un crime défiant la logique, mais où des indices subsistent sur le mode opératoire ayant rendu l'impossible possible.

### De l'**escape the room** à l'**escape room**

L'**escape room** ou **escape game** est bien au croisement de toutes ces influences. Véritablement lancé en 2007 par la salle *Real Escape Game* de Takao Kato à Kyoto, on en dénombre 50 000 dans le monde fin 2019, reposant sur des idées devenues de véritables codes, parfois avec des variations bien sûr : un groupe de joueurs y est généralement enfermé pendant une heure dans une pièce ou un enchaînement de quelques pièces, confronté à un environnement « réaliste » fortement thématique (les zombies, Sherlock Holmes...), et doit utiliser des objets à sa disposition pour comprendre et résoudre les énigmes auxquelles il est confronté pour sortir, souvent en ayant accompli une tâche au préalable (trouver un trésor, identifier un coupable).



## Mariages du jeux de société et de l'escape

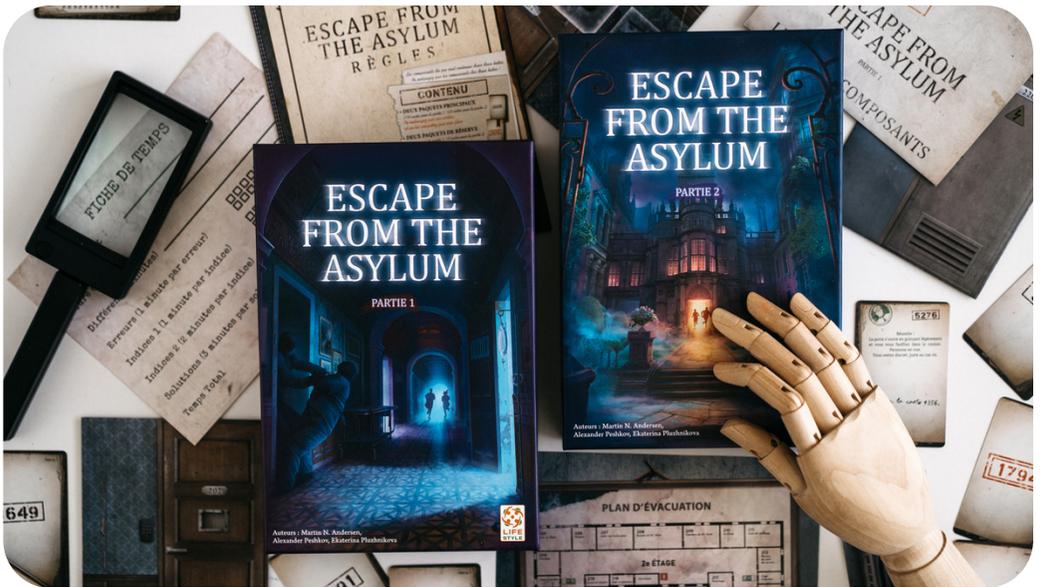
La transposition socioludique de ces principes ne semblait pas chose aisée, et pourtant on assiste à une quantité impressionnante de déclinaisons dans ce domaine, à commencer par l'incontournable *Unlock!*, imaginé par Cyril Demaegd et édité par les *Space Cowboys*, qui connaîtra bientôt sa dixième boîte de 3 scénarios (*Legendary Adventures*) ! Si les énigmes sont essentiellement présentées sous forme de cartes, une application permet d'en concrétiser la réalisation tout en servant de chronomètre, selon une formule qui tâche de surprendre à chaque fois malgré les itérations. On retrouve même des fusions de l'escape game avec les livre-jeux à la *Vivez l'aventure* des éditions *Gründ*, comme les *Escape Books* (404) ou les *Escape Game* (*Mango*), tentant de reproduire sous forme livresque le sentiment d'enfermement et le déploiement des énigmes des escapes, ces deux éditeurs proposant aussi des boîtes au matériel varié, tantôt pour recréer chez soi un escape (404) tantôt comme boîtes d'énigmes, toujours selon les mêmes principes.

## Conclusion : le jeux de société échappe à l'escape

Si l'escape game a exercé une telle influence sur le jeu de société, il est logiquement de plus en plus difficile d'en définir les contours, puisque le croisement d'inspirations, le désir d'originalité et le truchement d'*Unlock!* empêchent de plus en plus souvent d'établir un lien évident et direct entre un jeu et l'escape, même quand on soupçonne que le premier n'existerait pas sans le second. Les *Decktective*, *Deckscape*, *Suspects*, *Sherlock Q-System*, *Crime Zoom*, *Pocket Detective*, continuent ainsi de reposer sur des principes similaires, absence ou quasi-absence de livret de règles, importance de la déduction et des énigmes pour progresser dans la narration, enquêtes-kleenex (pensées pour n'être réalisées qu'une seule fois), concision implicite (dictée par la taille restreinte du paquet de cartes), coopération... mais avec une insistance sur l'enquête criminelle et une modeste matérielle qui en font davantage des neveux de l'escape game socioludique que des descendants directs. Ainsi les *Escape the Room* et tout ce qu'ils colportent en termes d'imaginaire et de système de règles ont bien eu une postérité assez forte dans le jeu de société, mais où ce dernier a puisé une nouvelle vitalité pour le décliner en d'innombrables formes fidèles ou plus originales.

S.W.







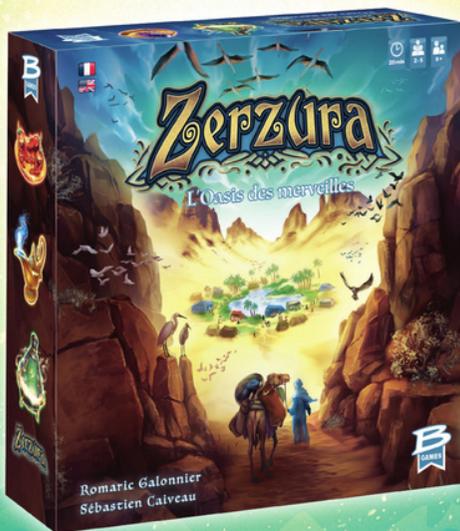
Un jeu de Romaric Galonnier illustré par Sébastien Caiveau

Dans ce marché fantastique,  
bien des objets vous assureront gloire et fortune !



# Zerzura

Mais attention, un objet manquant  
ou en trop pourrait faire perdre tout  
son piment à votre collection !



20 min



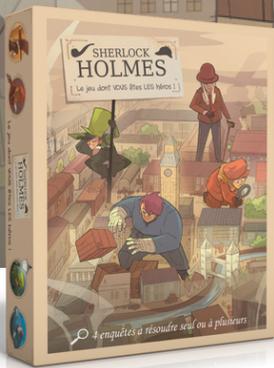
2-5



8+

ENFIN DISPONIBLE !

[WWW.BRAGELONNE.GAMES](http://WWW.BRAGELONNE.GAMES)



# Sherlock Holmes

# OPEN

# BOUQUATE

Le Jeu dont vous êtes les Héros

<b>Auteur(s)</b>	Ced
<b>Illustrateur(s)</b>	Grelin
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange, Makaka Editions
<b>Thème(s)</b>	Sherlock Holmes
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopératif, Enquête, Rôles
<b>Âge</b>	8 +
<b>Durée</b>	60 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Sherlock Holmes : Le Jeu dont VOUS êtes LES HÉROS** est un jeu d'enquête coopératif prenant la forme d'une bande dessinée... par joueur. Vous suivez bien les mêmes pistes, mais selon votre spécialité, vous pourriez déceler dans les images des indices dont les autres ne disposeraient pas. Observation, déduction et discussion seront donc essentielles pour triompher des quatre enquêtes contenues

### Comment jouer ?

Londres, 1895. Les joueurs incarnent les Irréguliers (ou Francs-Tireurs) de Baker Street, des enfants des rues aidant régulièrement Sherlock Holmes dans ses enquêtes. Ainsi chacun aura-t-il le choix entre Myrtle et ses accessoires, Vicky l'acrobate, le puissant Ike et le très observateur Wiggins, et prend le livre correspondant.

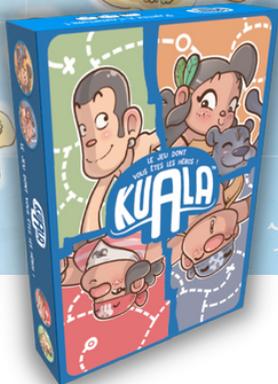
On choisit alors celle des quatre enquêtes que l'on souhaite mener - idéalement dans l'ordre, étant donné que la première introduit au système de jeu et qu'elles sont de difficulté croissante - on se munit du livre de missions (comportant notamment la carte de Londres, essentielle), et on peut déjà se lancer ! Le jeu est une bande dessinée dont vous êtes le héros : à chaque case, les enquêteurs décident où ils vont se rendre ensuite en consultant les chiffres présents dans l'image, parfois cachés, voire visibles d'un seul d'entre eux. Étant donné que l'on ne peut pas regarder le livre des autres, il est donc important que chacun décrive les lieux où il arrive afin que l'on puisse voir qui pourrait bénéficier d'une information supplémentaire - qui pourrait aussi être un piège. Il faudra donc se concerter avant chaque décision, et bien entendu pour la résolution d'énigmes. Si l'on ne joue pas à 4, on ne disposera naturellement pas des indices propres à chaque personnage, mais on ne sera jamais bloqué pour autant : les énigmes n'en seront qu'un peu plus difficiles.

### Comment s'achève la partie ?

Les enquêteurs continuent de progresser dans le scénario en cours jusqu'à parvenir à la résolution de l'enquête.

S.W.





# Kuala

# OPEN

# BOUATE

Le Jeu dont vous êtes les Héros

<b>Auteur(s)</b>	Shuky
<b>Illustrateur(s)</b>	Gorobeï
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange, Makaka Editions
<b>Thème(s)</b>	Chasse au trésor
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopératif, Rôles
<b>Âge</b>	7 +
<b>Durée</b>	45 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Kuala - Le Jeu dont VOUS êtes LES HÉROS** est un jeu de chasse au trésor solitaire ou coopératif prenant la forme d'une bande dessinée... par joueur. Vous suivrez bien le même parcours, chacun dans son album, mais selon la spécialité du personnage incarné, vous pourriez découvrir des informations cachées aux autres, et utiles à tout le groupe...

### Comment jouer ?

Commencez par choisir votre personnage et par prendre son livret. Après quelques pages d'introduction, vous pourrez décider tous ensemble de l'île vers laquelle vous souhaitez voguer sur la carte et commencer son exploration. Vos livrets sont des bandes dessinées : vous vous déplacerez donc ensemble de vignette en vignette, à partir des numéros présents dans le lieu où vous vous trouvez. Votre personnage peut vous permettre de percevoir des indices invisibles aux autres joueurs. Il peut cependant s'agir d'un piège, discutez donc toujours de ce que vous voyez et souhaiteriez faire !

Sauf indication contraire (par exemple passage secret accessible seulement au joueur l'ayant découvert), les joueurs voyagent toujours ensemble. Si vous tombez sur un objet vous paraissant intéressant dans l'une des vignettes, vous pouvez le prendre, dans la limite de deux objets par aventurier. Ces objets, les pouvoirs, mais aussi l'observation attentive des cases vous aideront souvent à résoudre les nombreuses énigmes vous séparant des rubis, perles et statuettes.

### Comment s'achève la partie ?

Certaines vignettes portent un pictogramme de soleil dans leur coin supérieur. Chacun indique l'écoulement d'une journée, et après cinq jours, vous devez rentrer au port pour calculer votre score. Celui-ci dépendra du nombre de joueurs, de leur âge, du type de trésors que l'on avait annoncé privilégier en début d'aventure, et de l'éventuel mode de jeu choisi (pour laisser les joueurs se séparer, ou permettre une aventure de plus de 5 jours). Ainsi, même une fois que l'on aura exploré toutes les îles dans autant d'aventures, on pourra revenir sur des îles déjà connues pour explorer d'autres voies et viser un meilleur score. D'autant que l'on gagne des pièces d'or à la fin d'un parcours, utilisables chez un marchand pour bénéficier d'une petite aide dès le début de la prochaine aventure...

S.W.





Liguli  
Messenger Aventurier

# OPEN 3 BOUQUETE

Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	Kali
<b>Illustrateur(s)</b>	Gorobeï
<b>Éditeur(s)</b>	Makaka Editions
<b>Thème(s)</b>	Animaux
<b>Mécanisme(s)</b>	Exploration
<b>Âge</b>	3 +
<b>Durée</b>	15 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 2

**Liguli : Messenger Aventurier** est une BD dont vous êtes le héros, de la gamme de livre jeunesse « La BD dont tu es le petit héros », adaptée aux enfants à partir de 3 ans.

Liguli n'est pas un facteur comme les autres, c'est un messenger aventurier ! Ses amis les villageois, qui connaissent sa générosité et son goût du défi, lui confient des missions de la plus haute importance. Petit lecteur, petite lectrice, deviens Liguli le temps de cette aventure, et pars le cœur ouvert aux surprises et aux belles rencontres.

### Idée du jeu

Ce jeu est un mélange de BD et de Jeu de Rôle où le lecteur va créer sa propre aventure en choisissant ses actions et ses chemins. Ainsi, il va parcourir le livre de façon non-linéaire en se reportant aux symboles colorés et numérotés présents dans les cases.

Liguli devra accomplir plusieurs missions : distribuer les lettres de sa sacoche aux habitants et retrouver des objets égarés par ses amis Nazca et Joëlle. Mais au cours de son aventure, il sera également amené à relever des défis pour aider les villageois.

### Pour aller plus loin

Les joueurs qui le souhaitent peuvent également relever une mission bonus en distribuant des lettres urgentes confiées par les habitants, ce qui permettra à Liguli de recevoir une récompense.



# DREAM QUEST



## TOME 1 : L'ÉPÉE DES RÊVEURS

Vivez une *aventure* coopérative en duo *enfant-parent* et forgez votre *légende* !



Téléchargez dès *maintenant* la *démo gratuite* : [www.spacecow.fr/dreamquest](http://www.spacecow.fr/dreamquest)

### JOUEZ



Choisissez votre chemin et surmontez les défis.

### PERSONNALISEZ



Enregistrez puis personnalisez votre histoire.

### LISEZ



Découvrez votre aventure adaptée en roman.



Rêveur



Protecteur



2 joueurs



2 x 30 min

Suivez les aventures de Cocow !



[www.spacecow.fr](http://www.spacecow.fr)



– Non, je te dis que ce n'est pas possible, David. Regarde : Alex se lève de sa chaise et commence à faire de grands gestes, comme s'il tenait une épée à deux mains et qu'il tentait d'asséner un coup à un adversaire invisible.

– Tu vois bien que si tu es dans un étroit couloir, tu n'as pas assez de place pour asséner ton coup ! D'autant qu'en plus tu as le voleur juste à côté de toi !

David vient se placer devant son ami.

– Recommence, un peu ?

Alex reproduit le même geste. David pousse un soupir résigné et retourne s'asseoir autour de la table.

– Tu as raison, mon coup ne peut pas porter.

– Eh oui. Tu t'en serais vite rendu compte dans la réalité..., termine Alex avec un sourire en retournant derrière son paravent.

– Oui, mais tu sais bien que les GN et moi, ça fait deux ! J'suis déjà incapable de me repérer dans ma ville, alors imagine en plein milieu d'une forêt, réplique tout de même David, mi-amusé, mi-contrit.



GN ? Qu'est-ce que c'est que cet acronyme ? C'est Grandeur Nature. Et qu'est-ce qu'un Grandeur nature ? Comme son nom l'indique, c'est une partie de JdR, mais pas autour d'une table. Non, là, on laisse de côté le confort de son salon, les chips et les canettes de soda, et on enfile – au sens propre – le costume de son personnage et on va

vagabonder et vadrouiller dans la nature. Dans quel but ? Celui de l'immersion, de la prise d'un grand bol d'air et de franches parties de rigolade. J'ai participé à mon premier GN à 16 ans. Ce qui nous ramène... en 1986. À l'époque, Donjons & Dragons régnait en maître. Et c'est donc tout naturellement que je me suis retrouvé plongé dans cet univers. Dans la pratique, comment ça s'est passé ? Après inscription (et paiement – de quelques francs à l'époque), j'ai reçu une lettre dans laquelle tout était précisé : mon rôle, mon objectif dans le scénario et, bien sûr, tout ce qui concernait l'aspect légal de l'événement. La première partie a donc été la conception de mon costume. Dans le scénario, j'avais le rôle d'un guerrier. Je me suis donc lancé dans la conception de mon arme, de mon bouclier, de ma cape et de mes bottes. J'y ai consacré des heures, pendant plusieurs semaines, tous les soirs et pendant les week-ends. La réalisation du costume représentait déjà un grand pas et m'a permis de réaliser que j'allais y être « pour de vrai ». J'ai ressenti une forme d'excitation mêlée à de l'appréhension – j'étais plutôt timide et introverti à l'époque. Même si je connaissais certains des organisateurs du GN (c'étaient pour la plupart des membres de mon club de JdR de l'époque), je me doutais qu'il y aurait plein d'inconnus. Ensuite, je m'imprégnai de mon rôle et des objectifs qui m'avaient été assignés. Je m'imaginai déjà dans tout un tas de situations toutes plus excitantes les unes que les autres. C'était une évidence : j'étais sur le point de vivre une expérience inoubliable ! ENFIN ! Le grand jour était arrivé. C'est par un samedi matin d'été ensoleillé que je préparai mes affaires et que je me fis conduire au lieu du rendez-vous. J'étais fin prêt : équipement, nourriture, mes PVs, mon rôle et mes objectifs en tête. Cela dit, je me souviens tout de même du regard légèrement inquiet de mes parents quand ils m'ont laissé. Mais ils ont très vite été rassurés par les organisateurs. Très vite, tout le monde est arrivé sur place. Nous étions une 30aine, au moins, de tous âges. Je

faisais partie des plus jeunes (le stress). Mais très vite, j'oubliai mon anxiété et me plongeai dans mon aventure. Nous étions un petit groupe de 4. Nous nous sommes présentés et avons comparé nos objectifs. Nous nous sommes rendus sur le lieu de départ et avons attendu le signal. Un coup de corne. Celui-ci arriva au bout d'une grosse demi-heure. Et c'était parti ! Immédiatement, j'oubliai toute mon appréhension. J'y étais. « Dans » le jeu. Incroyable sensation. Nous nous sommes très vite mis en chasse, nous dirigeant vers notre premier objectif. Mais... on s'est très vite égarés. En effet, nous étions dans une grande forêt, et nous n'avions aucun plan, aucune indication précise. Rapidement, nous nous sommes rendu compte que nous n'étions pas dans la bonne direction. Nous entendions de temps à autre des cris, mais assez éloignés. L'excitation céda alors la place à un étrange sentiment. En effet, à cette époque, pas de téléphone portable, ni moyen de se faire aider en cas de problème. Un des membres de mon groupe s'était tordu la cheville en trébuchant. Le genre de souci qui aujourd'hui est immédiatement pris en charge par les secours de l'organisation. Mais c'est vrai qu'à l'époque, ce n'était pas tout à fait la même chose. Quoi qu'il en soit, la douleur s'est apaisée, nous avons repris notre route et fini par retrouver notre chemin. Alors que nous approchions du camp des orcs, la pluie a commencé à tomber. Une fine pluie d'été, dans un premier temps. Trop occupés à préparer notre assaut sur le camp, nous n'avions pas remarqué un petit détachement de troupes ennemies qui nous avait pris à revers. Le combat qui suivit fut violent (et confus). C'est étonnant de constater à quel point d'un seul coup on « oublie » le confort de la table de jeu et des tactiques élaborées. C'est devenu un mélange de cris et de coups, où chacun courait dans tous les sens pour sauver sa peau tout en essayant de tuer les ennemis. La confusion régnait, et nous nous repliâmes au bout de quelques minutes, mis à mal par les orcs en surnombre. Après avoir trouvé un endroit calme pour reprendre des forces, nous cherchions une tactique pour retourner à l'assaut. L'un d'entre nous avait été « tué » et devait se rendre au poste de contrôle (une grande cabane située à côté d'une clairière qui servait de camp de base pour tout le monde) afin d'indiquer sa mort. La

pluie redoublait de plus belle, le vent s'était mis à souffler. On avait froid et on était trempés. Un imprévu météorologique qui contrecarrait les intentions des organisateurs. Cela dit, nous poursuivîmes notre plan et retournâmes à l'assaut du camp. Cette fois, nous sommes parvenus à les déloger et à nous emparer de leur butin. Une bataille en allers-retours qui nous a pris trois heures ! La pluie ne s'était pas arrêtée et la nuit tombait. Par je ne sais quel miracle, un des organisateurs nous retrouva (on s'était de nouveau éloignés du bon chemin) pour nous informer d'une pause dans le déroulé du GN à cause de la pluie et de la nuit tombante. Épuisés et transis de froid, nous avons rejoint les autres au « camp de base ». C'était loin d'être grand luxe (les moyens étaient limités à l'époque), et on s'est retrouvés à une bonne 15aine entassés dans une seule et même pièce. Mais même si on avait froid, peu importe, on y était ! Le repas fut frugal et la nuit courte (pas de chauffage dans la cabane). Mais plusieurs tables de jeu s'improvisèrent (certains avaient amené de quoi). Je me suis assis à l'une d'entre elles après avoir demandé au Maître du Jeu s'il restait de la place. Il m'a regardé et m'a invité à m'asseoir avec un grand sourire. Il jouait à Empire Galactique (que je ne connaissais pas). La partie dura toute la nuit. Et c'était François Nedelec en personne qui la mena. Un autre souvenir fantastique de cette journée ! Le lendemain, les conditions météo étaient toujours aussi compliquées, et la décision fut prise d'arrêter là. Dommage, mais c'était en effet plus prudent. C'est ravi (et enrhumé) que je repris la route de chez moi... Je venais de vivre des heures hors du commun... Aujourd'hui, les GN sont bien plus structurés et encadrés qu'à l'époque. Ils ne sont pas gérés par seulement quelques passionnés, mais bien souvent par des organisateurs habitués à l'exercice afin de garantir l'expérience la plus fantastique possible tout en étant sans risque. De plus, ils ne sont plus limités au médiéval fantastique mais couvrent de nombreuses époques différentes. Alors certes, les circonstances sanitaires actuelles ont donné un coup d'arrêt à toutes ces manifestations, mais si vous avez l'esprit un tant soit peu aventureux et que vous voulez vivre une expérience inoubliable, je ne peux que vous conseiller de participer au moins une fois à un GN !



Les **sleeves Gamegenic Marvel** sont des pochettes protégeant individuellement des cartes à jouer, et plus particulièrement les cartes du jeu Marvel Champions édité par Fantasy Flight Games. Elles peuvent bien entendu aussi être employées pour d'autres cartes de même format (66 x 92 mm).

Chaque paquet comprend 50 sleeves au dos mat (le maximum de cartes que peut comporter un deck de Marvel Champions), ainsi qu'une sleeve transparente des deux côtés, étant donné que les super-héros portent sur leur recto leur identité civile et sur leur verso leur identité super-héroïque.

Certains lots de sleeves sont à l'effigie d'un super-héros de la boîte de base de Marvel Champions (Iron Man, Black Panther, Captain Marvel, She-Hulk, Spider-Man) ou de sa première extension (Captain America). Ce super-héros est alors représenté ou symbolisé au dos des cartes, en couleurs et finition mate. D'autres sont plus neutres, et arborent le logo Marvel sur une planche orange, violette ou bleue.

Ces sleeves ont ainsi pour fonction de faciliter la distinction entre vos decks de super-héros tout en renforçant leur identité visuelle, et d'en permettre le mélange et la manipulation sans risque d'usure.

Élaborées en polypropylène, les sleeves sont garanties sans acide ni PVC.

S.W.





**GAMEGENIC**  
INGENIOUS SUPPLIES



**Protégez vos jeux avec du Gamegenic,  
si vous ne le faites pas pour vous, faites-le pour eux !**

**GAMEGENIC** vous propose une gamme d'accessoires  
de qualité, du protège-carte à la deck box,  
prévus pour ça !



# DESTINIES

# OPEN

# BOUQUATE

Prochainement

<b>Auteur(s)</b>	M. Gołębiowski, F. Mikuński
<b>Illustrateur(s)</b>	Nombreux artistes
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Moyen Âge, Fantasy
<b>Mécanisme(s)</b>	Narratif, Exploration
<b>Age</b>	14 +
<b>Durée</b>	120 - 150 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 3

**Destinies** est un jeu narratif compétitif, où les joueurs seront plongés dans un Moyen Âge apocalyptique et tâcheront d'y accomplir leur destinée avant les autres, et avant qu'il soit trop tard. Dans cette expérience proche du jeu de rôle, une application tient lieu de maître du jeu. La boîte de base comporte 1 scénario autonome et 4 scénarios formant une campagne.

### Comment jouer ?

Au début d'un scénario, chaque joueur choisit dans l'application le personnage qu'il incarne. Celle-ci précise où il doit placer les marqueurs de compétence sur les pistes d'intelligence, d'agilité et de puissance de son plateau, et donc quelle carte Destinée il prend. Cette carte porte 2 Destinées, qu'il doit impérativement garder secrètes. L'application indique également où disposer les tuiles explorées et inexplorées, les marqueurs Lieu important, et les figurines des joueurs et PNJ. Au début de son tour, un joueur régénère 1 dé Effort, puis peut se déplacer d'une ou deux tuiles. Il inspecte alors un lieu ou parle à une figurine de la tuile où il se trouve. Il s'agira souvent de réaliser un test de compétences, dont on déduira la difficulté de sa description.

Il faudra alors lancer ses 2 dés principaux et autant de dés Effort que voulu. Le joueur regarde combien il possède de marqueurs sur les cases inférieures et égale à la somme des dés sur la bonne piste de compétence : ce sont autant de succès, qu'il note dans l'application pour découvrir le résultat du test, affectant ses marqueurs de compétence, ses objets, les points d'expérience, et le lieu avec lequel il interagit ou plus généralement le monde du jeu. Certaines interactions consistent à scanner le QR code de l'un de ses objets, pour l'utiliser, l'offrir, le montrer... ou celui de sa carte Destinée pour obtenir des renseignements sur la manière de l'accomplir. On pourra enfin parfois acheter ou vendre des objets, qui affectent généralement les tests pour en limiter le hasard. Les actions réalisées peuvent affecter la manière dont le monde traite le héros, et donc les options qui lui sont accessibles.

### Comment s'achève la partie ?

Quand un joueur possède tout ce dont il pourrait avoir besoin pour accomplir l'une des deux Destinées de son personnage, il se rend dans un lieu précis pour commencer son Dénouement, une série d'actions durant plusieurs tours qui lui permettra de parachever son parcours et mettre fin à la partie.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Wolfgang Warsch
<b>Illustrateur(s)</b>	Dennis Lohausen
<b>Éditeur(s)</b>	Schmidt Spiele GmbH
<b>Thème(s)</b>	Moyen Âge, Potions
<b>Mécanisme(s)</b>	Bag-Building, Stop-ou-encore
<b>Âge</b>	10 +
<b>Durée</b>	45 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

**Les Alchimistes** est la deuxième extension du jeu de bag-building *Les Charlatans de Belcastel*, où il fallait composer son sac d'ingrédients et les tirer les uns après les autres pour confectionner une potion... sans qu'elle explose. En vous dotant d'un alambic, il vous faudra tenter de soigner des patients avec des élixirs aux recettes précises !

### Élixirs

Lors de la mise en place, les joueurs ajoutent un alambic à leur chaudron, et y placent leur carte Élixir correspondant à l'un des 3 patients dévoilés. Une phase Élixir a désormais lieu à chaque tour, une fois la potion préparée mais avant le décompte. L'alambic représente une piste : que son chaudron ait explosé ou pas, on y fait avancer son marqueur d'autant de cases que de couleurs (hors blanc) de jetons dans son chaudron, plus une si les jetons blancs du chaudron valent exactement 7 points, plus une par voisin dont le chaudron a explosé. Un tube en verre va généralement de la case atteinte à un bocal de la carte Élixir, représentant le bonus que l'on obtient : progression de la queue de rat, points de victoire, gain de rubis...

En outre, cela signifie que l'on a confectionné l'élixir, et que l'on bénéficiera donc au tour suivant de la capacité du patient. Les 8 patients sont très différents, Rengaine permettant d'ajouter un certain nombre de jetons du sac sans exploser, Nez carotte octroyant la pose d'une citrouille piochée dans le sac directement sur la prochaine case rubis disponible, Bosse de sorcière offrant un bonus pour chaque jeton posé sur une case avec rubis... Certains font même commencer avec des jetons particuliers dans son sac.

### Chou des fous

L'extension comporte également 20 nouvelles cartes divinatoires et un nouvel ingrédient, le Chou des fous, avec 2 livres d'ingrédients associés, donc 4 règles parmi lesquelles on choisit celle qui sera appliquée pendant la partie. L'une permet par exemple de remplacer un jeton non-blanc du chaudron dans son sac après avoir posé un chou des fous, ou un autre d'avancer son jeton chou des fous d'autant de cases que la valeur des jetons blancs déjà dans le chaudron.





Fief - France  
**OPEN**  
**3**  
**BOUCLE**  
 Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	Philippe Mouchebeuf
<b>Illustrateur(s)</b>	Christopher Matt
<b>Éditeur(s)</b>	Asyncon
<b>Thème(s)</b>	Fief médiéval
<b>Mécanisme(s)</b>	Diplomatie, Affrontement
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	+2 heures

**Nombre de joueurs** 3 - 6

Rédition modernisée du classique des années 1980, **Fief France** propose de mener votre famille médiévale vers toujours plus de pouvoir, par le mariage, la trahison, la négociation, la guerre... Tous les moyens sont bons pour vous accaparer les titres les plus prestigieux !

**Comment jouer ?**

Un tour commence par la possibilité de marier deux nobles de deux familles, afin de partager un titre et/ou s'allier à un autre joueur. Si les conditions sont réunies, chacun peut ensuite présenter un seigneur comme candidat à l'évêché, à la papauté ou à la couronne, chaque titre ayant ses privilèges : le Pape peut par exemple excommunier un seigneur (qui ne pourra plus être candidat ni voter) ou annuler un mariage. Puis les joueurs peuvent défausser et piocher des cartes Personnage et Événement, doivent résoudre les calamités piochées et peuvent jouer des cartes, à l'instar de nouveaux seigneurs dans leur famille, impôts, assassinats, souterrains... Pendant la phase de revenus, on reçoit des écus pour les villes contrôlées, ses moulins et le titre monarchique. La phase d'achats est alors le moment de payer les rançons et acheter des bâtiments, unités

et titres de fief ou de cardinal. Le déplacement terrestre et naval peut aboutir au contrôle des villes ou nécessiter de forcer le passage, si les familles rencontrées refusent de le céder. Dans chaque ville où il possède une armée, un joueur peut déclarer une bataille contre une autre famille. La force totale des unités impliquées indique combien de dés un joueur va lancer. Une armée peut se rendre ou négocier les conditions de sa défaite, mais elle perd quand elle est privée de troupes, ou qu'il ne lui reste qu'un seigneur, emprisonné par l'adversaire. Les villes peuvent aussi être assiégées et les moulins pillés. Pour accentuer la dimension diplomatique du jeu, trois fois dans la partie, un joueur peut défausser un pion Ambassade pour discuter 3 minutes en privé avec un autre et échanger secrètement argent et cartes. À la fin du tour, un joueur reçoit 1 PV par titre de fief, pour le titre de Roi et pour le titre de Pape.

**Comment s'achève la partie ?**

Une famille remporte la partie si elle atteint 3 PV seule, ou deux familles coalisées la remportent en totalisant 4 PV à 4-6 joueurs.

S.W.



# fief

FRANCE  
1429

Parvenez à vos fins  
par tous les moyens !



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.





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

J'ai découvert le jeu moderne vers 2008, grâce à un ami scénariste de BD. Je viens du web et de l'infographie. En 2015, suite à un licenciement, j'ai décidé de me reconverter dans l'écriture de jeux narratifs. J'avais eu des bons retours du concours d'écriture Ystari avec les Masques Africains, sorti en 2013. J'ai pris des cours et je me suis formé ; puis j'ai été découvert par 404, qui m'a professionnalisé avec de nombreuses commandes d'escape book et box. J'ai donc un pied dans l'édition « livres » chez 404 éditions (groupe Editis). J'ai aussi écrit les scénarios de Noir pour Chronicles of Crime, qui avant le gros succès qu'on connaît, quand David [Cicurel] m'a contacté, n'était qu'un prototype signé chez un « petit » éditeur. Depuis 2008, il y a eu bien des soirées jeux, des rencontres, du podcast, et évidemment Alexis Anne. Bref, j'écris des jeux.

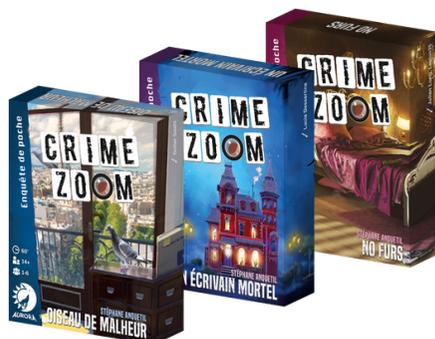
### PHILIMAG : Vous êtes spécialisé dans la création de jeux d'enquêtes, pouvez-vous nous parler de votre intérêt particulier pour ce type de jeu ?

À la base, il y a une passion pour Sherlock Holmes Détective Conseil, qui lors de sa réédition par

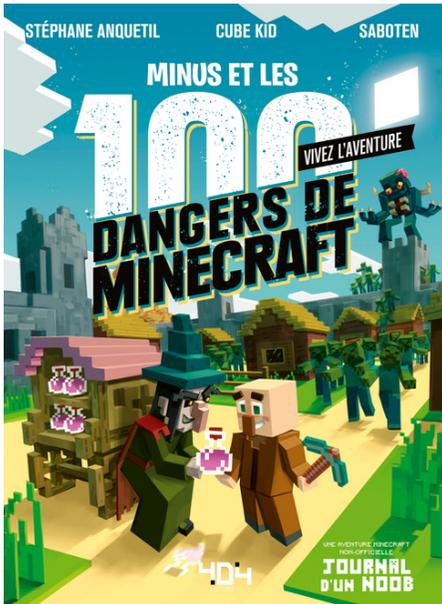
Ystari en 2011, était la (re)découverte d'un jeu littéraire, libre, très immersif.. Je me suis spécialisé dans le genre parce que d'une part, j'ai l'esprit adapté au scénario non-linéaire, d'autre part, j'ai la passion du réalisme et de la cohérence. Le côté policier assure des débouchés, car le genre est très demandé, cependant j'ai aussi publié des jeux d'explorations, de chasse au trésor... J'aime le côté « social » du polar où on part explorer les strates et les tabous de la société et d'une époque. Le côté psychologique des personnages et de leurs motivations me plaît beaucoup à développer aussi. J'ai écrit à ce jour une vingtaine de scénarios d'enquête et je n'ai jamais eu l'impression de me répéter.

### PHILIMAG : Quelles sont les références (livres, films...) qui vous ont inspiré lors de la création de jeux ou de scénarios ?

Alors côté « pratique », je conseille un livre « En Quête d'émotions » de Vincent Robert, formateur de scénaristes au CEEA. Ça donne une méthode solide d'écriture d'enquête policière, c'est un des très rares ouvrages concrets vraiment axés sur le sujet. Pour tout ce qui est design narratif, le livre éponyme de Ronan Breton, c'est un manuel pratique, facile à lire et à transporter. Après, ça dépend de ce que vous recherchez comme inspiration. Par exemple, j'adore Collateral ou Heat de Mann, mais ce n'est pas un scénario d'enquête pour autant. Zodiac de Fincher est un film sur l'obsession, car l'enquête n'aboutit pas vraiment, mais il m'inspire énormément, Mindhunter aussi.



Je puise énormément dans les séries et les documentations spécialisés. J'ai déjà écrit des jeux à partir du Faucon Maltais ou de Fenêtre sur Cour, ces films m'ont inspiré un univers, mais j'ai entièrement ré-écrit l'intrigue.



**PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre actualité ? Auriez-vous une petite exclusivité à livrer à nos lecteurs ?**

Mon 5ème livre-jeu, sort en juin chez 404 éd., Minus et les 100 dangers de Minecraft. Et en exclu, je vous partage les illustrations des prochains CrimeZoom, un hommage à Fenêtre sur cour et une aventure dans les Seychelles, illustrée en pixel art, et qui sera un clin d'œil aux jeux d'aventure des années 90. Toujours produit et édité par Aurora Games. J'en profite pour remercier Alexis de sa confiance, vu qu'il s'agit d'un financement suivi de toute la gamme, qui démarre dès l'écriture, voire-même d'un simple pitch. On réfléchit aussi à un jeu plus expert, qui amènerait une dimension psychologique jamais vue. Et j'ai aussi un projet qui arrive chez 404 éditions pour 2022. J'en profite pour passer un message : j'aimerais beaucoup apporter du narratif dans un jeu de gestion, s'il y a des auteurs que ça intéresse.



**PHILIMAG : Comme vous aimez les mystères et la déduction, pourriez-vous nous régaler en nous partageant une énigme ?**

Ouch, 500 caractères, c'est court ! Essayons : M. Jo est mort. Sa propriétaire, Gisèle, l'a découvert à 9h30, en revenant du marché. Il gît sur le sol, dans le jardin de la résidence où il avait l'habitude de sortir prendre l'air. Interrogeons les voisins.

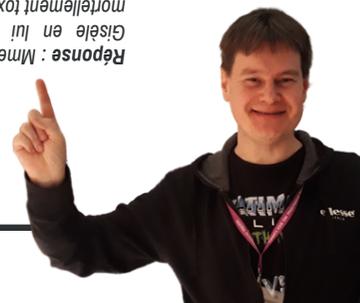
M. H : « Je n'ai jamais aimé ce drôle d'oiseau. Il parlait trop et cela m'importunait. Je prenais le café chez Mme I jusqu'à 10h. »

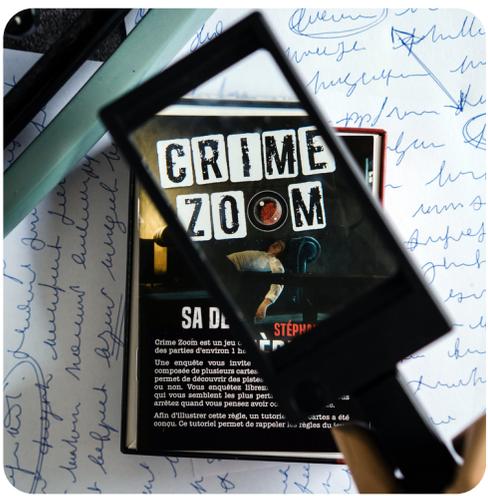
Mme I : « Je confirme, M.H n'a rien fait, il n'a pas bougé de chez moi. J'ai offert un bout de chocolat à M.Jo par la fenêtre, pour maintenir de bonnes relations entre voisins ».

Qui a tué M.Jo et comment ?



*mortellement toxique pour ces oiseaux.  
Gisèle en lui donnant du chocolat.  
Réponse : Mme I a tué le perroquet de*





# BLOCK NESS

**BLOCKER** DEVIENT  
UNE NECESSITÉ!



UN JEU DE BLOCAGE  
RICHE EN INTERACTIONS



BLOQUEZ VOS ADVERSAIRES



SOYEZ LE PLUS STRATÈGE



ET OBTENEZ LE TITRE DE  
"MONSTRE DE L'ANNÉE"



**SORTIE MAI 2021**

Laurent ESCOFFIER  
Christine ALCOUFFE  
Simon DOUCHY

**Follow us !**  
[blueorangegames.eu](http://blueorangegames.eu)

[f](#) [in](#) [t](#) [v](#) [y](#) [t](#)  
**blueorangeness**

©MATEUSZ ZAUDA



Trésors Volés  
**OPEN**  
**ENQUÊTE**  
 Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	Sweet November
<b>Illustrateur(s)</b>	Pathat
<b>Éditeur(s)</b>	Sweet November
<b>Thème(s)</b>	Pirates
<b>Mécanisme(s)</b>	Déduction
<b>Âge</b>	7 +
<b>Durée</b>	20 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 12

**Trésors Volés** est un jeu de déduction par voie d'élimination d'informations. Un pirate du navire La Malédiction s'est introduit sur le voilier de Zélie pour lui dérober ses trésors... Une enquête est organisée pour connaître l'identité du pirate, la nature de son butin et l'endroit où il l'a caché !

### Comment jouer ?

Un des joueurs est désigné comme le meneur de jeu. Il prend connaissance secrètement d'une des cartes du paquet sur lequel figure un pirate, une cachette et un trésor. Les autres joueurs vont devoir découvrir les différents éléments qui figurent sur la carte mystère. Pour cela, ils retournent chacun son tour une carte de la pioche qu'ils montrent au meneur de jeu. Celui-ci indique s'il y a :

- Un bon indice, c'est-à-dire qu'il y a un élément en commun avec la carte mystère.
- Deux bons indices, c'est-à-dire qu'il y a deux éléments en commun avec la carte mystère.
- Aucun indice, c'est-à-dire qu'il n'y a aucun élément en commun avec la carte mystère.

Lorsqu'un joueur pense avoir trouvé la bonne combinaison, il l'annonce. Si celle-ci est incorrecte, le joueur qui a fait l'annonce est éliminé de la manche et le jeu continue avec les autres joueurs. Si celle-ci est correcte, le joueur qui a fait l'annonce gagne la

carte mystère. Le joueur qui a résolu l'énigme prend maintenant la place du meneur de jeu, et une nouvelle manche peut commencer.

### Comment finit la partie ?

Le jeu se termine dès qu'un joueur remporte sa troisième carte mystère, il remporte la partie et est déclaré meilleur enquêteur de l'île de la Tortue.

### Pour aller plus loin

Pour les plus grands, le meneur indique seulement si la carte est « une bonne piste » (il y a au moins un élément en commun avec la carte mystère) ou « une mauvaise piste » (il n'y a aucun élément en commun).





<b>Auteur(s)</b>	Jérémy Bemon
<b>Illustrateur(s)</b>	Christopher Matt
<b>Éditeur(s)</b>	Studio H
<b>Thème(s)</b>	Pirates, Bonbons
<b>Mécanisme(s)</b>	Enchères cachées
<b>Âge</b>	7 +
<b>Durée</b>	10 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**Candy Islands** est un jeu d'enchères cachées où vous miserez vos boulets de bonbon pour aborder les îles, en piller les trésors et en recruter les mercenaires Sucette, Ourson et autres Papillote.

### Comment jouer ?

6 cartes Île se trouvent entre chaque paire de joueurs, et on en dévoile la première au début d'un tour. Chacun prend alors les jetons en bois cachés dans sa cale (derrière son paravent), boulets de bonbon et mercenaires, pour les répartir secrètement entre ses deux poings. Quand tous les joueurs ont réalisé leurs deux charges, ils crient À l'abordage ! et lâchent leurs boulets et mercenaires. La puissance d'une charge équivaut au nombre de boulets de bonbon qui s'y trouvent. Une carte Île est donc remportée par celui des deux belligérants adjacents dont la charge est la plus forte. Si l'île remportée était une carte Wanted, on gagne le mercenaire représenté :

- l'Ourson augmente de 3 la charge où il se trouve.
- la Sucette prend un jeton de la charge adverse et le joueur la place dans une de ses 2 charges.

- le Chewing-gum augmente sa charge de 1... mais au lieu d'être retiré de la partie après avoir été joué, il retourne dans sa cale. Les boulets de bonbon de chaque charge rejoignent alors... la cale de l'adversaire contre lequel ils ont été utilisés, et une nouvelle manche commence.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand toutes les cartes Île ont été attribuées. Chacun additionne alors les pièces de chocolat apparaissant sur ses îles et les boulets de bonbon de la couleur la plus représentée dans sa cale (transformés en chocolat par sa grosse bonbonnière), et celui qui possède le plus de points remporte la partie.

### Règles Vieux Loups de Mer

Des règles avancées proposent de jouer en dix tours, et mélangent les bonbonnières aux îles. Il faudra donc gagner la possibilité de convertir ses boulets en pièces ! En outre, 2 nouveaux mercenaires apparaissent, la Canne à sucre (qui annule une couleur de boulets dans la main adverse) et la Papillote (qui annule l'échange de bonbons là où la charge est la plus forte).

S.W.







# DECRYPTO

(SCORPION MASQUÉ)

TRANSMETTEZ DES CODES CHIFFRÉS À VOS COÉQUIPIERS GRÂCE À DES MOTS-CLEFS SECRETS. SOYEZ PRÉCIS DANS LA FORMULATION DE VOS INDICES, MAIS ASSEZ FLOU POUR QUE VOS ADVERSAIRES ATTENTIFS NE DEVINENT PAS LE CODE CHIFFRÉ, GRÂCE AUX NOTES QU'ILS PRENNENT DE LEUR CÔTÉ. INTERCEPTEZ 2 FOIS LE CODE DE VOS ADVERSAIRES ET LA VICTOIRE EST À VOUS !



## 1 / MISE EN PLACE

- Formez 2 équipes équitables, l'une en face de l'autre.
- Placez le *Sablier* et les jetons *Interception* et *Malentendu* au centre de la table.

### CHAQUE ÉQUIPE REÇOIT :

- 1 *Écran*.
- 4 *Mots-clefs* tirés au hasard et placés secrètement dans les emplacements prévus de l'*Écran*.
- 1 paquet de *cartes Code* à la couleur de son *Écran*.
- 1 *Feuille de notes* : Sur un côté vous noterez les *Indices* de votre équipe, sur le verso les *Indices* de l'autre équipe (selon la couleur de votre *Écran*).



## 2 / TOUR DE JEU

LA PARTIE SE DÉROULE EN PLUSIEURS MANCHES. CELUI QUI FAIT DEVINER LE CODE À SON ÉQUIPE EST NOMMÉ L'ENCRYPTEUR. IL DOIT FAIRE DEVINER UN CODE EN S'AIDANT DES MOTS-CLEFS AFFICHÉS SUR L'ÉCRAN. OBTENEZ 1 JETON *INTERCEPTION*, À CHAQUE FOIS QUE VOS INTERCEPTEZ UN CODE DE L'ÉQUIPE ADVERSE. RECEVEZ 1 JETON *MALENTENDU* À CHAQUE FOIS QUE VOTRE ÉQUIPE N'ARRIVE PAS À DÉCRYPTER LE CODE DE VOTRE *ENCRYPTEUR*. UNE MANCHE SE DÉROULE COMME SUIT :

### 1) PIOCHER UNE CARTE CODE

- L'*Encryteur* de chaque équipe prend secrètement connaissance du *Code* qu'il vient de piocher. Il doit tenter de faire deviner ce *Code* grâce aux *Mots-clefs* dévoilés sur son *Écran*.



### 2) RÉDIGER 3 INDICES :

- Les *Encrypteurs* notent 3 *Indices* sur les 3 lignes de la manche *en cours* sur leur *Feuille de notes* (côté *couleur de leur équipe*).
- Ces *Indices* sont des mots qui doivent faire penser de près ou de loin aux *Mots-clefs* de votre *Écran*. Chaque *Mot-clef* se référant à un *chiffre* indiqué en-dessous. Ces chiffres permettront de former le *Code* à deviner.
- Dès qu'un *Encryteur* a terminé de noter ses 3 *Indices*, il retourne le *Sablier*. L'*Encryteur adverse* doit terminer avant la fin du *Sablier*.

### 3) PARTAGE DES INDICES (ÉQUIPE BLANCHE)

- L'*Encryteur* de l'équipe *Blanche* (seulement lui), lit ses 3 *Indices* à *voix haute* pour l'équipe adverse puis remet la *Feuille de notes* à son équipe.

### 4) DEVINER LE CODE :

- Chaque équipe tente de deviner le *Code* avec les 3 *Indices* donnés par l'*Encryteur* de l'équipe *Blanche*.
- Avec les *Indices* donnés, l'équipe *Blanche* (sans l'*Encryteur*) va tenter de trouver les *Mots-clefs* en lien avec les *Indices*. Elle notera ensuite en face de ceux-ci, les *chiffres* correspondants aux *Mots-clefs*, formant ainsi un *Code*.
- L'équipe *Noire* ne peut pas voir les mots sur l'*Écran adverse* et ne peut pas deviner le *Code* à la *première manche*. Par contre, à la fin du tour, elle va noter sur sa *Feuille (côté Blanc)* le bon *Code* en face des *Mots-clefs*. Cela lui permettra de retranscrire *en bas de la Feuille de notes* chaque indice dans la *colonne* correspondant à son numéro.

### TENTER UNE INTERCEPTION (ÉQUIPE NOIRE)

- À partir de la *deuxième* manche, l'équipe *Noire* peut tenter de deviner le *Code* en trouvant des *liens* entre les *nouveaux Mots-clefs* et ceux *précédemment* notés dans les *colonnes* de bas de page.
- Elle note sur sa feuille (*côté Blanc*) le *Code* qu'elle pense correct. Elle doit attendre l'étape *Dévoiler le code* pour vérifier son intuition.



### TENTER UN DÉCRYPTAGE (ÉQUIPE BLANCHE) :

L'équipe *Blanche* note le *Code* qu'elle pense correct en face des *Mots-clefs* donnés ce tour-ci.

### 5) DÉVOILER LE CODE :

- L'*Encryteur* de l'équipe *Blanche* dévoile le *Code* du tour en cours. Chaque équipe l'inscrit dans la *seconde* colonne en face des *Mots-clefs* révélés ce tour-ci :

- Si l'équipe *Noire* a exactement le *bon Code* (dans le bon ordre), elle réalise une *Interception* et reçoit un *jeton Interception*. Elle ne reçoit *pas* de *pénalité* si le *Code* est *incorrect*.
  - Si l'équipe *Blanche* a exactement le *bon Code* (dans le bon ordre), elle réalise un *décryptage* et ne reçoit *aucune récompense*.
- Par contre, si sa proposition est *incorrecte*, elle reçoit un *jeton Malentendu*.
- C'est à ce moment-là, que l'équipe *Noire* peut inscrire les *Mots-clefs* dans les *colonnes correspondantes* en bas de feuille (*côté Blanc*).

### 6) INVERSER LES RÔLES :

Répétez les étapes 3/4/5/6/7 en inversant les équipes. C'est au tour de l'*Encryteur* de l'équipe *Noire* de lire ses 3 *Indices*...

## 3 / FIN DE PARTIE

- Si à la fin d'une manche, au moins une de ces deux conditions est atteinte, la partie se termine :
  - Si une équipe a 2 jetons *Interception*, elle remporte la partie.
  - Si une équipe a 2 jetons *Malentendu*, elle perd la partie.
- En cas d'égalité ou s'il n'y a pas de perdants/gagnants à la fin de la manche 8 : Comptez les points. Un *jeton Interception* compte pour +1 et un *jeton Malentendu* pour -1. L'équipe avec le plus de points l'emporte. S'il y a encore égalité, chaque équipe cite les 4 mots qu'elle pense être les 4 *Mots-clefs* de l'équipe adverse. L'équipe qui en devine le plus l'emporte.



# the 7<sup>th</sup> Citadel

EXPLOREZ. BÂTISSEZ. VOUS ÊTES LE HÉROS !



Rejoignez  
33 353 contributeurs  
dans les Terres Effondrées  
et obtenez tous les  
contenus exclusifs !



[www.the7thcitadel.com](http://www.the7thcitadel.com)





# Enigme démo de **RICOCHET** N°4

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 **ALIGNÉS** (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).

Mot de départ



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**

J'adore jouer avec toi !

Moi non.

Ben pourquoi ?

**Rébus de 4 mots - Mots de départ : Savon - Puce**

Riche

Sud

Corde

Sifflet

Hâte

Arbitre

Pâle

Sens

Direction

Joueur

Instrument

Mauvais

Saut

Bon

Gemme

Marseille



Christophe RAIMBAULT

GYOM

40 min.

2 - 4

8 +

Ludonaute



*Il y en a peut-être un ici...*



**SAUREZ-VOUS RETROUVER ET DÉTRUIRE  
LES 8 BROUILLEURS ENNEMIS ?**

### PhiliMag : Bonjour Benjamin, pourriez-vous vous présenter brièvement ?

Bonjour à l'équipe, tout d'abord je tiens à vous remercier pour votre proposition qui fait chaud au cœur. Le jeu a toujours fait partie de ma vie, j'en ai d'ailleurs fait mon métier car on dit bien jouer de la guitare. Côté jeu de société, au commencement il y a eu : L'Inspecteur Lamalice, Invasion Omega, Risk, Mad, etc. J'ai également plusieurs parties de Monopoly à mon actif et très certainement avec les mauvaises règles. Après une petite pause je me suis dirigé vers le poker et le backgammon, d'ailleurs ma fille n'hésite pas à me battre à plate couture à ce dernier. J'ai découvert l'univers des jeux de société dits modernes avec Catane, Ghost Stories, Shadow Hunters, Les Aventuriers du Rail... mais sans être encore totalement atteint par le virus ludique. En me plongeant dans une vidéo règle de Ghost Stories puis de clic en clic me voilà séduit par Abyss et Colt Express que j'ai acheté dans la foulée. J'ai rejoint l'équipe de Paradoxe Temporel début 2018.

### PhiliMag : Pouvez-vous nous parler de « Paradoxe Temporel » ?

Paradoxe Temporel est un blog de la culture geek et ludique créé en 2011. Nous présentons des jeux de société en grande partie et également des jeux vidéo, de la haute technologie, des tutos exclusifs et des gadgets geeks. Son créateur, Stéphane, s'occupe du high-tech et des tutos. Il a notamment créé, il y a plus de 23 ans, le site DVDAlliance devenu ensuite CINEAlliance. Yanick le 3ème coéquipier, également passionné, est membre de l'équipe depuis 2016. Il a créé fin 2019 PlatÔbar, 1er bar à jeux au cœur d'Aix-en-Provence. Sa réouverture nous tarde ! A partir du FIJ 2018, nous avons commencé à développer la partie jeu de société, à être plus présents auprès des différents/es acteurs/actrices du milieu ludique professionnel et amateur. J'ai pu ensuite participer au dernier Spiele Messe d'Essen de la 2ème décennie du XXIème siècle, 2019, ce qui a permis d'élargir le réseau à l'international.

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

Vous trouverez surtout des articles, textes/photos, mais il y a également des vidéos sous forme d'interview, de présentation et tutos. Concernant les jeux de société l'objectif est de donner des informations pouvant aider les lectrices/lecteurs à faire le bon choix quant à leurs futures acquisitions. Vous retrouverez les règles principales, les actions possibles lors de votre tour de jeu, le déclenchement de fin de partie et une conclusion, le tout agrémenté de plusieurs photos vous permettant de voir le matériel du jeu et les différentes étapes d'une partie. Les articles sont postés sur le site avant d'être partagés sur la toile. Nous lançons quelques fois des concours pouvant faire gagner une boîte de jeu alors n'hésitez pas à nous suivre sur les réseaux sociaux.

### PhiliMag : Où peut-on découvrir votre contenu ?



<https://www.facebook.com/paradoxetemporel>



[www.instagram.com/paradoxetemporel/?hl=fr](http://www.instagram.com/paradoxetemporel/?hl=fr)



Zastaph



[twitter.com/paradoxetempor1](https://twitter.com/paradoxetempor1)



<https://paradoxetemporel.fr>



## Paradoxe Temporel

## Test de Chronicles Of Crime : 1400

Un jeu de D. Cicurel, W. Grajkowski, G. A. Nowak et P. Buty Illustré par B. Golebiewska, M. Michalski, DaYu, M. Komada et K. Kosobucka. De 1 à 4 joueurs/joueuses à partir de 12 ans pour des parties de 60 à 90 minutes. Édité par Lucky Duck Games et distribué par Abysses Corporation. Disponible depuis le 12 novembre 2020. 1400 est le 1er de la série Millénaire, série qui a été financée lors de la campagne Kickstarter qui s'est déroulée du 3 au 26 mars 2020. 13 353 contributeurs ont engagé plus d'un million de dollars. 2 autres opus de la Série arrivent bientôt : 1900 et 2400. Pas besoin du jeu de base, tout est dans la boîte.



### Synopsis

1400 après J.C., le peuple de Paris fait appel à vous, Abelard Lavel, chevalier ayant prêté serment à Charles VI le Bien-Aimé, pour résoudre une série de 4 crimes. Il semblerait que la nature vous ait doté d'un don de prémonition qui se manifeste lors de vos rêves. Nul doute que cela vous sera très utile dans ce domaine. Un tutoriel vous guide pour prendre connaissance des mécaniques du jeu. Le niveau de difficulté s'accroît ensuite au fur et à mesure des scénarios. Commençons par le 1er scénario : Pages Manquantes. Après avoir effectué la mise en place sélectionnez l'onglet 1400 dans le menu principal de l'application puis le scénario choisi. Votre oncle, votre sœur et votre frère respectivement moine, marchande et spion du roi, vous prêteront main forte tout comme votre fidèle canidé Perceval. Voici l'affaire : un jeune copiste a été assassiné.... Votre rêve prophétique vous éclaire sur l'affaire en cours. Placez les cartes Vision indiquées, elles vous donnent des premières informations.

### Principe

Scannez le QR code de l'un des plateaux Lieu, d'une carte Personnage, une carte Catégorie d'Indices ou encore un des membres de la famille du plateau Lieu de Départ et la carte Chien.

Mettez-vous d'accord sur la marche à suivre afin de progresser au mieux dans votre enquête. Pour interroger un personnage dans un Lieu autre que le vôtre il vous faut d'abord vous déplacer dans le lieu (+20min) puis interroger le personnage en question (+5 minutes). Comme pour les autres opus, fouillez les Scènes à la recherche de preuves/indices que vous placez ensuite sur le plateau Preuves dans la zone rouge. Dans la zone bleue placez les cartes Objet Spécial/indice dont vous avez pris connaissance mais que vous ne possédez pas encore. Au fur et à mesure de vos recherches, vous révélez de nouveaux Lieux, Personnages, objets spéciaux, etc. À chaque scan de Personnage ou d'Objet vous perdez 5 minutes de votre temps et 20 minutes pour un Lieu. Cela aura un impact sur votre score final que l'application vous délivrera après avoir effectué votre rapport. Vous pourrez ensuite rejouer le scénario ou bien prendre connaissance de toute la vérité au sujet de votre enquête.

### Fin de partie

Dès que vous vous sentez prêts, rendez-vous sur le Lieu de Départ et cliquez sur Résoudre l'Enquête. Répondez aux questions avant que l'application calcule votre score. Vous pouvez, si vous le souhaitez, avoir accès à toutes les réponses ou alors refaire l'enquête. Vous pouvez également passer à l'enquête suivante : Le Dernier Bain.

### Avis de Benjamin de Paradoxe Temporel

Chronicles Of Crime 1400 est un jeu d'enquête coopératif (standalone), 4 meurtres à résoudre dans un contexte médiéval. L'utilisation d'une application est obligatoire pour mener vos enquêtes. Interrogez des personnages, explorez de nouveaux lieux, fouillez des pièces, récoltez des indices. Lorsque vous vous sentirez suffisamment informés/ées sur votre enquête : mobile, coupable, etc, rendez-vous sur le Lieu de départ puis répondez aux questions en scannant les cartes qui vous semblent être les bonnes réponses. Mise en place très rapide. Si vous n'avez pas encore joué à Chronicles Of Crime, passez par le tutoriel pour faire connaissance du jeu. Dans tous les cas vous serez rapidement plongé/ée dans l'ambiance de votre scénario. Le jeu est immersif même avec l'utilisation de l'application qui vous permet d'ailleurs de fouiller des pièces à 360°. Même si celle-ci est très présente elle devient comme une loupe lors de vos investigations et vous transmettra tous les éléments narratifs pour progresser dans votre enquête. Vraiment sympa, très plaisant à jouer, ici pas d'énigme, collectez des informations pour tenter de résoudre votre enquête. Vos rêves seront-ils si prémonitoires ?

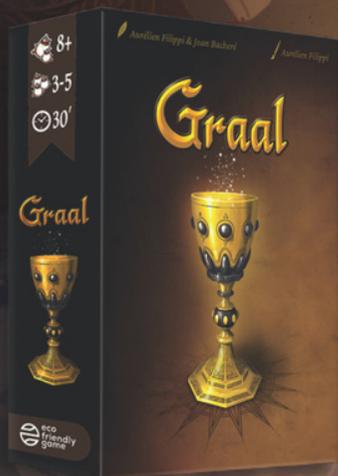


Aurélien Filippi & Joan Bacheré

Aurélien Filippi

# Graal

Un seul connaîtra la gloire...



**8 ANS + | 3 À 5 JOUEURS | 30 MIN**  
**DÉFAUSSE | CONFRONTATION | ÉLIMINATION DE JOUEUR**

*Incarnez un héros légendaire du cycle arthurien et affrontez vos adversaires pour réaliser les quêtes qui vous mèneront au grand Tournoi final... à moins que vous ne soyez le plus chanceux et trouviez le Graal avant tous les autres...*



**SORTIE EN BOUTIQUE : MAI 2021**

Retrouvez les règles en vidéo sur [www.okaluda.fr](http://www.okaluda.fr).





David

Wojciech

Az

**PHILIMAG : Bonjour David, pourriez-vous présenter Wojciech en quelques mots ?**

**David :** C'est un passionné avec un vrai sens du game design. Il peut avoir une forte opinion, mais il écoute toujours ce que les autres ont à proposer. Wojciech fut d'une grande aide sur le premier Chronicles of Crime, en tant que testeur professionnel pour Lucky Duck. Il a parcouru et fait des retours sur tous les scénarios et appris alors de la meilleure façon possible comment Chronicles of Crime fonctionne. Il fut désigné tout naturellement pour co-créer les épisodes de la Série Millénaire.

**PhiliMag : Bonjour Wojciech, pourriez-vous présenter David en quelques mots ?**

**Wojciech :** Comme il vient de le mentionner, j'ai d'abord connu David à travers son travail. En 2018, je testais le premier Chronicles of Crime et ses extensions en tant que Freelance. J'étais impressionné par la mécanique innovante du système de jeu, mais j'en connaissais peu à propos de son créateur. Plus tard, j'ai ainsi eu vent de l'expérience de David dans les jeux de société et les jeux vidéo qui lui ont permis de développer ce jeu hybride. Autre fait amusant, nous ne nous sommes jamais rencontrés en personne, car je vis en Pologne et lui en France. Mais les appels en visio ne sont-ils pas ce que tout le monde utilise de nos jours ?

**PHILIMAG : Comment en êtes-vous venus à travailler ensemble ? Qu'avez-vous chacun apporté à ces jeux ?**

**David :** Chronicles of Crime a toujours eu pour ambition de permettre à de multiples auteurs d'exprimer leur imaginaire. Et cela nécessite une grande coordination. L'idée d'avoir des mises en scène différentes était là dès le tout début du concept. Aussi, la communauté fut énormément impliquée pour trouver ce qui fonctionnerait le mieux. Dès le début, l'idée d'avoir de multiple univers était présente. Aussi, il nous semblait essentiel de questionner la communauté pour savoir ce qui plairait le plus. Mais ce qui était important à mes yeux était non seulement un changement d'univers, mais également des changements de gameplay pour créer une nouvelle expérience pour le joueur. J'ai présenté l'idée de la nouvelle série avec un squelette et quelques idées de base de différentes mécaniques de jeu à ajouter. Wojciech apporta alors tout le tissu dont nous avons besoin, il testa, améliora et modifia ces concepts originaux pour en faire un jeu. C'est ainsi qu'il trouva des idées incroyables, comme le fait de suivre certains membres d'une même famille à travers les âges ou le fait de jouer un journaliste en 1900. Sur cette série, j'ai eu la partie la plus simple : proposer mes

idées et faire des retours sur les scénarios. Wojciech dut coordonner toutes les autres personnes impliquées et s'assurer de la consistance du jeu.

**Wojciech** : En 2019, quand Lucky Duck Games a décidé de continuer la série Chronicles of Crime avec 3 nouveaux jeux standalone, ils m'ont offert la possibilité de gérer le projet. J'ai donc été embauché pour gérer spécifiquement La Série Millénaire, donc en clair, Chronicles of Crime m'a dégoté mon job actuel. Ma première tâche fut de créer les nouvelles mécaniques pour chacun des 3 jeux Millenium pour ajouter quelques twists au moteur désormais bien connu. Puis j'ai eu à recruter et superviser l'équipe d'auteurs et bien sûr collaborer avec nos artistes pour amener à la vie l'aspect visuel du jeu. À chaque étape du processus de développement, j'ai pu compter sur les retours et conseils de grande valeur de David et du reste de l'équipe chez Lucky Duck Games. Mais après quelques mois, il était évident qu'une seule personne pour gérer le développement de 3 jeux n'était pas envisageable. Nous avons alors demandé à Grzegorz Nowak, qui était auteur freelance sur le premier Chronicles of Crime et La Série Millénaire de rejoindre l'équipe en tant que co-développeur. En profitant de cette situation, cela me permis alors de dégager du temps et de prendre un rôle supplémentaire dans le projet scénariste.



**PHILIMAG** : Pouvez-vous parler des autres personnes impliquées dans Chronicles of Crime 1900 (éditeur, testeur, scénariste, développeur) ?

**David** : Je crois que nous avons chacun contribué à trouver d'incroyables auteurs. Je connaissais Pierre Buty (Game designer de Cerbère & ancien designer narratif chez Ubisoft) et Grzegorz Nowak (qui a travaillé avec moi sur la Malédiction des Pharaons, l'une des enquêtes du jeu de base). Wojciech a réussi à amener deux grands scénaristes polonais Tomasz Konatkowki et Karol Gorniak. Marcin est la pierre angulaire du développement, celui qui a imaginé l'éditeur qui permet aux auteurs d'écrire des histoires interactives (nettement meilleur que les vilaines feuilles Excel que j'avais au départ !). On lui a donné du fil à retordre en particulier sur 1900 avec la nouvelle mécanique de puzzle. Przemek est le sorcier en charge de l'impression, s'assurant que la qualité du produit est la meilleure au prix le plus juste. C'est à lui que l'on doit cet élégant couvercle transparent qui vous permet d'amener votre boîte n'importe où sans que toutes les cartes s'éparpillent à l'intérieur. Rien ne pourrait échapper aux yeux de Filip en termes de direction artistique. Wojciech, Filip et moi avons de nombreuses discussions pour trouver la meilleure solution pour associer les mécaniques au scénario. Et bien sûr Hubert qui nous a rejoint pour coordonner tout le monde et nous assurer que tout se déroule en un temps record. Le dernier et non des moindres, Vincent qui a été le tout premier supporter de ce projet, il fut moins impliqué que dans le premier CoC mais il a donné de nombreux retours et fait parler du jeu comme personne.



**Wojciech** : Je ne peux contenir l'importance de nos excellents écrivains sur ce projet. Trouver les bonnes personnes fut finalement plus compliqué que prévu car ces emplois nécessitaient un large éventail de compétences. L'une d'entre elles était de créer des histoires engageantes tout en faisant attention aux exigences strictes du moteur de jeu. Des compétences langagières étaient indispensables évidemment car les textes du jeu ne doivent jamais être ambigus et doivent toujours bien sonner à l'oreille. De plus, les candidats à l'aise avec les variables, connecteurs logiques et les conditions pourraient tirer le meilleur parti de l'éditeur du jeu. Et enfin, il faut beaucoup de patience et d'humilité pour accepter nos retours et faire de nouvelles itérations de scénarios à n'en plus finir. Heureusement, nous avons pu trouver ces personnes. Pierre Buty, recommandé par David, écrit 2 épiques scénarios pour CoC 1400. Tomasz, qui a traduit le premier CoC en polonais, créa une excellente mini-campagne pour CoC 1900. Karol, un écrivain à plein temps chez LDG, nous a rejoint pour CoC 2400 une fois qu'il eut fini son travail sur notre autre énorme jeu narratif : Destinies. Grzegorz, qui a écrit pour le premier CoC, a d'abord travaillé en tant que Freelance sur CoC 1400 puis en tant que développeur, tout en continuant l'écriture sur CoC 1400 et CoC 2400. Son rôle n'est pas surestimé car il a pris la barre sur 1400 et il est le seul développeur sur 2400. Enfin, en plus des personnes mentionnées par David, je voudrais vraiment saluer tous les artistes qui ont rendu ces 3 jeux si réussis visuellement. Près d'une douzaine de personnes ont travaillé sur les cartes, plateaux, couvertures, livrets de règles et les scènes de réalité virtuelle sous la supervision de notre directeur artistique Mateusz Komada.

**PHILIMAG** : Partagez votre expérience, de **Chronicles of Crime Classic** à **Chronicles of Crime la Série Millénaire**.

**David** : L'idée de La Série Millénaire était de réinventer Chronicles of Crime pour le rendre encore meilleur et fun dans différentes mises en scène. Les extensions du jeu de base Noir et Welcome To Redview ont toutes deux bien fonctionné mais nous avons reçu des commentaires de joueurs qui étaient attirés par ces décors mais pas forcément par l'ambiance de la police moderne. C'est pourquoi nous avons décidé de créer un standalone, pour que chaque joueur puisse choisir quelle époque lui plait pour entamer son expérience dans Chronicles of Crime. Ainsi, en 1900, vous incarnez Victor Lavel, un journaliste enquêtant sur un crime commis à Paris. La mécanique de puzzle est la nouvelle mécanique la plus intéressante de 1900. Une sensation d'Escape Game avec des énigmes à résoudre pendant la partie. La partie la plus délicate était l'équilibrage de ce nouveau concept. Chronicles of Crime reste un jeu d'enquête où le joueur va découvrir des scènes en réalité virtuelle, collecter des indices, interroger des témoins à propos de ces indices et élucider des mystères. Ajouter des puzzles pouvait alors casser le rythme du jeu. Wojciech m'a proposé un premier scénario à tester. Nous avons créé ces cartes puzzle totalement imbriquées dans l'histoire, et cela a fonctionné parfaitement ! Bien sûr, la difficulté du jeu était un vrai sujet : c'est toujours compliqué d'équilibrer un scénario de CoC (pour le même scénario, un groupe peut le trouver trop facile, un autre trop dur). La bonne idée était d'ajouter Charlotte, une collègue qui gère la rubrique « Puzzle et énigmes », qui pourra nous aider avec quelques indices, ou même la solution (pour ceux intéressés davantage par la découverte du criminel que par la résolution des énigmes).





1900



**Wojciech** : Des 3 jeux, CoC 1900 s'est avéré le challenge le plus ardu à relever. Assez tôt, nous avons su que nous voulions un épisode dans le passé et un autre dans le futur. En toute logique, nous avons imaginé que le 3e jeu aurait lieu à notre époque mais il nous sembla trop similaire au jeu de base qui se déroule à Londres. David a proposé que nous l'installions alors à la Belle Époque et ce fut l'évidence. Initialement, nous voulions nommer les jeux à partir des bâtiments emblématiques de ces époques : la Cathédrale Notre-Dame terminée en 1345, la Tour Eiffel construite en 1889 et le Dôme BelCor que j'ai imaginé couvrir un district entier de Paris dans un lointain futur. Mais nous avons été forcés de constater que Chronicles of Crime La série Millénaire 1900 La Tour Eiffel était sans doute un titre un peu trop long. Mais ce qui s'est révélé vraiment délicat fut la création de la nouvelle mécanique pour CoC 1900. Je crois que j'y ai passé plus de temps que sur 1400 et 2400 combinés. J'ai considéré de nombreuses idées, parfois assez radicales. Par exemple, l'une des itérations proposait de jouer non pas un mais deux protagonistes : un psy d'âge mûr et une actrice de Montmartre. Chacun d'eux pouvait visiter des lieux indépendamment et avait un set de compétences spécifiques. Nous avons aussi joué avec l'idée d'enveloppes scellées contenant des cartes supplémentaires que les joueurs pourraient ouvrir en fonction de leurs actions. Mais finalement, nous avons décidé que les puzzles à la sauce Escape Game seraient un bien meilleur choix. J'ai un peu d'expérience avec la création de puzzles, j'étais donc plutôt confiant pour les imaginer ou aider les auteurs à en créer. Mais le plus grand défi fut réellement de les implémenter étroitement et de façon cohérente dans l'histoire. Ce ne fut pas avant d'avoir créé un petit scénario de démo que je proposai de tester à David et autres membres de l'équipe, que je fus finalement rassuré à propos de cette idée. Mais maintenant, après avoir validé en profondeur chaque puzzle indépendamment puis intégré dans le scénario, je peux assurer qu'ils ajoutent énormément à l'immersion et que le jeu conserve son sentiment de mener l'enquête.

**Des scénarios supplémentaires pour CoC 1900 sont-ils prévus dans le futur ? Avez-vous d'autres nouveautés à nous annoncer au sujet de Chronicles of Crime en 2021 ?**

**Az (Directeur Marketing chez Lucky Duck Games) :**

Chronicles of Crime 1900 sera disponible avec 4 scénarios prêts à jouer dans l'application, puis l'extension Chronicles of Time ajoutera 4 scénarios de plus incluant une enquête pour 1900 et une autre qui fera la jonction entre les 3 époques ! Avec la sortie de Chronicles of Crime 2400 dans le courant de l'automne, la Série Millénaire proposera un total de 16 affaires à résoudre par les joueurs. Au cours des 6 derniers mois, nous avons aussi ajouté 2 nouveaux scénarios pour Chronicles of Crime Londres dans l'application, et un autre qui arrivera plus tard dans l'année. Nous sommes aussi en plein développement d'un jeu familial utilisant notre technologie Scan & Play propre à Chronicles of Crime, et vous pourrez découvrir cela en boutique dès le dernier trimestre cette année.



# MANDRAGORA

Bruno CATHALA & Florian SIRIEX



ÊTES-VOUS PRÊTS POUR DES  
SOLDES MONSTRES ?



**PHILIMAG : Bonjour Karolina, pourriez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre parcours dans le secteur du jeu de société ?**



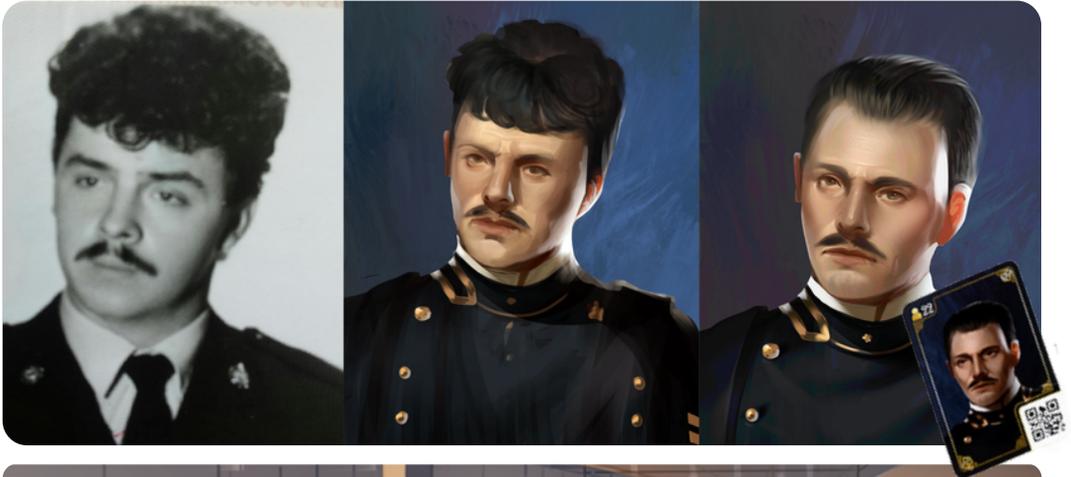
Bonjour ! Mon nom est Karolina Nakazato et je suis illustratrice digitale en Pologne. Je suis une très grande fan de jeux, de fantasy, enquêtes criminelles et de la création de personnages. Après avoir obtenu mon diplôme à l'Art University avec un Bachelor en Animation, j'ai travaillé quelques temps pour une société dans le jeu mobile. Au même moment, j'ai accepté un job de freelance pour Lucky Duck Games pour créer des illustrations pour Destinies. J'ai tellement adoré cette expérience, et apparemment avec des sentiments partagés du studio, que nous avons décidé de porter notre partenariat sur le long terme et j'ai rejoint officiellement l'équipe. Depuis, j'ai réalisé que le secteur du jeu de société est très artistique, rempli de créativité et d'amour pour ce que nous créons en tant qu'équipe. Je n'aurais jamais imaginé évoluer dans un environnement aussi positif.



**PHILMAG : Pourriez-vous nous présenter votre rôle et partager votre expérience en tant qu'illustratrice sur CoC 1900 ?**

Mon rôle principal sur CoC 1900 était de créer la base de différentes illustrations - en commençant par les portraits, amener les personnages de l'histoire à la vie, en donnant une aura de mystère à chacun de sorte que même le visage le plus amical inspire une part de doute en le regardant. Dessiner des gens est vraiment l'un de mes sujets préférés car chacun est différent, possède son vécu et son expérience gravée sur son visage et dans son regard. Un seul personnage peut vous dire énormément de choses sans prononcer un seul mot. Ensuite, j'ai travaillé sur les lieux qui étaient une nouvelle expérience pour moi, mais très agréable. Paris a des décors magnifiques, en particulier au début du XXe siècle. Demander à mon esprit d'imaginer cette époque, travailler sur de vieilles photos de ces endroits pour les rendre colorées et vivantes, et leur donner ainsi un aspect le plus réaliste possible. Enfin, la plus grosse partie que j'ai eu l'honneur de dessiner fut la couverture de la boîte. Nous avons traversé de nombreux changements et de nouvelles idées, cela a donc pris du temps pour asseoir une vue concrète de ce que nous voulions présenter. La scène d'un journaliste marchant dans les rues sombres de Paris, un soleil couchant alors qu'il vient de réussir à élucider un mystère, et pendant ce temps, des personnages obscurs rodent dans le fond de la ruelle... C'était mon premier projet chez Lucky Duck Games et bien qu'il fut de taille et ambitieux cela n'en reste pas moins une grande réussite ! J'ai bénéficié d'un immense soutien de l'équipe, mais également du champ libre pour exprimer une liberté artistique, pour lesquels je ne pourrai jamais les remercier assez !





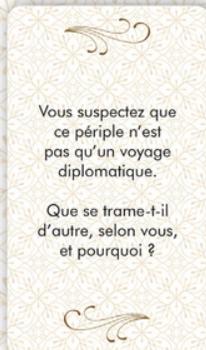
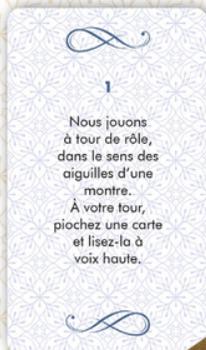
**FOR  
THE  
STORY**



**LE PHÉNOMÈNE DU JEU NARRATIF  
L'ÉDITION FRANÇAISE DE FOR THE QUEEN**

# POUR LA REINE

UN JEU D'ALEX ROBERTS



© Bragelonne Games 2020



La Reine a décidé d'entreprendre un long et périlleux voyage pour négocier une alliance avec une puissance éloignée. Elle vous a choisi pour l'escorter au cours de ce dangereux périple. Rassemblez quelques amis, choisissez votre Reine parmi les 14 illustrations et laissez-vous guider en répondant à tour de rôle à l'une des 46 cartes Question, jusqu'à l'apparition de la plus importante d'entre elle : « La Reine est attaquée. La défendez-vous ? »

**Pour la Reine inaugure une collection de jeux narratifs, accessibles et immersifs, appelée For the Story. En quelques tours de jeu, vous aurez raconté un récit mêlant amour, héroïsme, doutes et trahisons !**



**DE NOUVEAU DISPONIBLE**

[WWW.BRAGELONNE.GAMES](http://WWW.BRAGELONNE.GAMES)





1900  
**OPEN**  
 3  
**BOUQUATE**  
 Disponible

<b>Auteur(s)</b>	D. Cicurel, W. Grajkowski
<b>Illustrateur(s)</b>	Nombreux artistes
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Paris, Belle Époque
<b>Mécanisme(s)</b>	Déduction, Enquête
<b>Âge</b>	12 +
<b>Durée</b>	60 - 90 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Chronicles of Crime 1900** est le nouveau jeu d'enquête autonome de la série des Chronicles of Crime. Son tutoriel et ses 4 scénarios ne nécessitent pas d'autre matériel que celui contenu dans la boîte. Elle forme cependant avec 1400 et bientôt 2400 un triptyque, explorant à trois époques différentes un Paris où enquêtent trois membres de la même famille. Au milieu de la Belle Époque, les joueurs incarneront le journaliste Victor Lavel, spécialisé dans les affaires criminelles.

**Comment jouer ?**

Chronicles of Crime se pratique avec une application gratuite, n'exigeant plus de connexion internet une fois téléchargée, où l'on lance le scénario désiré. Il nous introduit à une nouvelle affaire, en nous demandant de placer des plateaux Lieu sur la table, ainsi que des cartes Personnage, soit dans ces lieux si l'on sait qu'ils s'y trouvent, soit sur le plateau central, et bientôt des objets, également répartis sur le plateau central selon que l'on en dispose ou que l'on se contente (pour l'heure) d'en connaître l'existence. Afin de progresser dans l'enquête, il faudra interroger les personnes rencontrées. Or toutes les cartes portent un QR Code : en scannant

un lieu, on s'y déplace ; en scannant un personnage, on lui parle, puis en scannant un autre personnage ou un objet, on l'interroge à son sujet. Chaque action ou déplacement fera s'écouler le temps du jeu, et des événements pourront survenir à certaines heures. À quelques reprises dans chaque scénario, il faudra inspecter une scène de crime en réalité virtuelle. En 40 secondes, on tâchera ainsi de repérer les objets les plus suspects, en trouvant les cartes correspondantes dans leur pile. La particularité de 1900 par rapport aux autres boîtes de Chronicles of Crime est d'inclure des énigmes de type escape room, que l'on ne divulguera bien sûr pas ici. À tout moment, il sera possible de se déplacer dans la Salle de rédaction du journal pour interroger Charlotte, spécialiste des mystères, sur des objets, des énigmes, ou simplement demander des indices.

**Comment s'achève la partie ?**

La partie s'achève quand les joueurs estiment disposer d'assez d'éléments pour résoudre l'enquête. Ils vont alors voir Charlotte et répondent à une série de questions en scannant les cartes représentant les réponses. Un score tient compte de ces réponses et du temps passé à l'enquête.

S.W.



# LE PROJET

Dévoilez  
les secrets  
du PROJET

COOPÉREZ pour  
en résoudre  
les énigmes  
et les mystères  
Et vivez une  
AVENTURE  
PALPITANTE !



1 à 4 joueurs  
8 ans +  
30-60 minutes



Disponible en juillet 2021 !





<b>Auteur(s)</b>	Pascal Hugonie
<b>Illustrateur(s)</b>	Pauline Detraz
<b>Éditeur(s)</b>	Banana Smile
<b>Thème(s)</b>	Cyclisme
<b>Mécanisme(s)</b>	Course, Dés
<b>Âge</b>	7 +
<b>Durée</b>	20 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**Dicycle Race** est un jeu de course cycliste à base de dés, que vous devrez placer sur les étapes d'un parcours aux exigences très précises pour distancer vos rivaux !

### Comment jouer ?

On commence par aligner 12 cartes Route. À son tour, un joueur choisit 6 dés parmi les 18 disponibles (6 de chaque couleur), qu'il peut lancer jusqu'à 3 fois pour obtenir les combinaisons demandées sur les cartes situées juste devant son pion Vélo. Il pourra ainsi s'agir d'obtenir un résultat précis, de réaliser des suites, de dépasser une certaine valeur ou au contraire de rester en dessous, d'avoir des paires, brelans et carrés, dans des couleurs précises. S'il remplit la combinaison de la carte devant son pion, il peut avancer sur cette carte, et peut même avancer de plusieurs cartes dans le même tour. Mais s'il réussit la combinaison de cartes plus lointaines sans réussir celle de cartes intermédiaires, il ne bouge pas.

Si le joueur n'avance pas du tout à son tour, ses adversaires pourront garder un dé parmi ceux qu'il n'a pas utilisés pour l'employer à leur tour, en en lançant un de moins.

### Comment s'achève la partie ?

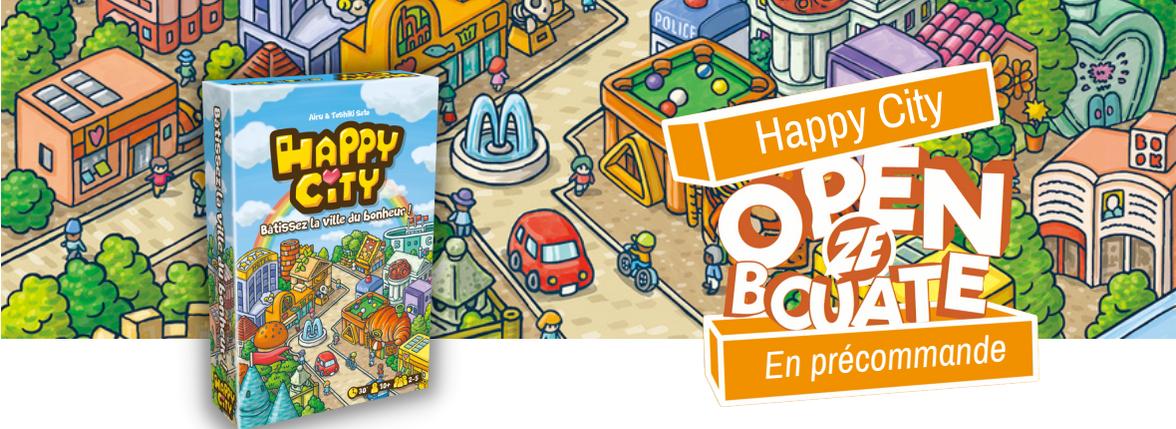
La partie s'achève par la victoire du premier joueur atteignant le podium à la fin du parcours !

### Pour aller plus loin

Dicycle Race propose de nombreux modes de jeu et variantes, au-delà de la possibilité d'ajouter ou retirer des cartes Route pour rallonger ou raccourcir la partie. Un mode en équipe n'est ainsi gagné qu'en faisant atteindre l'arrivée aux 2 cyclistes de l'équipe. Un autre dispose les cartes en cercle, les joueurs devant les parcourir plusieurs fois, et le dernier à passer l'arrivée à chaque tour étant éliminé. Dans un mode en duel, les pions sont placés à l'opposé l'un de l'autre sur un parcours circulaire et il faut rattraper l'autre pour gagner. On peut aussi imaginer de faire l'aller-retour, d'empêcher tout mouvement d'un joueur ne réussissant pas toutes les cartes qu'il tente, de limiter le nombre de cyclistes sur une même carte, de créer un parcours à embranchements, de définir l'ordre de tour à partir de l'ordre sur la piste.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Airu & Toshiki Sato
<b>Illustrateur(s)</b>	Makoto Takami
<b>Éditeur(s)</b>	Cocktail Games
<b>Thème(s)</b>	Ville
<b>Mécanisme(s)</b>	Construction
<b>Age</b>	10 +
<b>Durée</b>	30 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

**Happy City** est un jeu de construction de ville heureuse. Vous devrez commencer par construire des bâtiments lucratifs afin d'attirer plus aisément des habitants et de générer davantage de bonheur, mais attention, votre ville ne comportera pas plus de dix maisons !

#### Comment jouer ?

Au début d'un tour, les joueurs reçoivent simultanément autant de pièces de la réserve que les bâtiments de leur ville ont de symboles Revenu. Puis ils effectuent leur phase d'action à tour de rôle, en commençant par la possibilité de défausser un bâtiment de la zone centrale, puis par compléter la zone centrale afin qu'elle comporte trois cartes face visible. Le joueur actif peut pour cela piocher dans les piles de son choix, chacun des trois Bâtiment correspondant à un coût. Il doit alors accomplir une action parmi :

- l'achat d'une des 3 cartes visibles de la zone centrale.

- l'achat d'une carte Habitations, trois cartes vertes différentes placées face visible à côté de l'aire de jeu et qui sont les mêmes à chaque partie.
- le gain d'une pièce de la réserve.

Au début de la partie, on avait dévoilé aléatoirement des Bâtiments spéciaux, requérant une certaine quantité de bâtiments dans certaines couleurs. Une seule fois, si l'on remplit les conditions d'un Bâtiment spécial, on le prend également. Puis c'est au joueur suivant de réaliser une phase d'action, et quand tous l'ont accomplie, un nouveau tour commence.

#### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand un joueur pose une dixième carte dans sa ville. On multiplie alors le nombre d'habitants apparaissant sur ses cartes par le nombre de cœurs qui y apparaissent, et celui qui obtient le score le plus élevé remporte la partie. Avec les plus jeunes, on peut décider d'additionner ces valeurs au lieu de les multiplier.

#### Pour aller plus loin

La variante expert propose d'utiliser des Bâtiments spéciaux rouges, qui octroient des pouvoirs permanents, et plus seulement des habitants, pièces ou cœurs. En outre, chacun commence désormais la partie avec un Happy Market d'une couleur unique (au lieu d'un Happy Market blanc).

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Carl Brière
<b>Illustrateur(s)</b>	SillyJellie
<b>Éditeur(s)</b>	Synapses Games
<b>Thème(s)</b>	Mots
<b>Mécanisme(s)</b>	Association de mots
<b>Age</b>	10 +
<b>Durée</b>	20 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 8

**Match 5** est un jeu d'association de mots dans lequel il vous faudra non seulement trouver en trois minutes 10 associations de mots, mais également tâcher de deviner ce que les autres joueurs pourraient eux-mêmes trouver !

**Comment jouer ?**

On commence par prendre 1 dé de chacune des 5 couleurs, en remettant l'autre dans la boîte, puis par prendre les 5 tuiles Mots (une de chaque couleur) correspondant aux dés sélectionnés, tuiles que l'on met sur une face au hasard. Les dés sont alors lancés, puis placés sur les tuiles Mots, dans l'emplacement correspondant à la face représentée. Chaque face de dé porte en effet une illustration unique, qui est ainsi explicitée verbalement sur la tuile : l'araignée correspond à Poilu/Velu, l'avion à Qui vole, un emoji qui crie à Bruyant, un thermomètre à Chaud... Mais de l'autre côté de la tuile Mots, les mêmes illustrations auraient eu une autre signification !

On retourne alors le sablier, et tous les joueurs doivent écrire sur leur fiche un mot qui leur paraît correspondre à chaque combinaison de deux dés/concepts. Si le dé jaune désigne Livre et le dé rose Sorcier, on pourra par exemple songer à Harry Potter. Ou Bois et Piquant pourraient évoquer une écharde. 10 mots différents doivent ainsi être trouvés en 3 minutes. Puis les joueurs lisent leur proposition pour chacune des combinaisons, et les autres décident si le lien est accepté ou refusé. Un lien accepté vaut 1 point, et si l'on a mis le même mot qu'un autre joueur, tous deux en reçoivent 1 de plus (c'est un Match !), tandis qu'un lien refusé ne rapporte rien. On relance enfin les dés pour lancer une deuxième phase, identique à la première pour les règles, mais demandant naturellement des associations toutes nouvelles à partir des mêmes fiches.

**Comment s'achève la partie ?**

À la fin de la deuxième manche, les joueurs additionnent les points de chacune des deux manches et celui qui en a le plus remporte la partie !

S.W.





2-8 JOUEURS

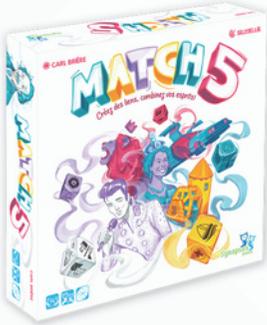
10+

10 MIN.

# MATCH 5

Créez des liens, combinez vos esprits!

DÉMO  
GRATUIT



## Pouvez-vous trouver 10 liens avec 5 mots en 3 minutes ?

Amusez-vous avec cette version démo de MATCH 5. Elle vous donnera un avant-goût de la version originale qui contient 10 dés offrant plus de 3 000 combinaisons différentes.

### PRÉPARATION ET MISE EN PLACE

- Découpez les Cartes Mot en suivant les lignes pointillées.
- Chaque joueur prend un crayon et reproduit à la main la Feuille de notes.

### DÉROULEMENT DU JEU

- 1- L'initiateur mélange les Cartes Mot et en prend, au hasard, une de chaque couleur. Il les tourne, face visible, au centre de la table.
- 2- Un joueur débute un chronomètre. En 3 minutes, tous les joueurs doivent trouver un lien pour chacune des 10 combinaisons et inscrire chaque lien sur leur Feuille de notes.
- 3- Une fois le temps écoulé, les joueurs lisent, à tour de rôle, leurs liens à voix haute. Tous les joueurs doivent voter pour chacune des combinaisons.

Exemple: Quel carnivore vit dans l'eau ? Peut-être un « requin » ?

EAU + CARNIVORE

2                      4

2-4 Requin

### POINTAGE

Un lien accepté vaut 1 point. Lorsqu'au moins 2 personnes ont la même réponse, les joueurs ont un Match et marquent 2 points chacun. Un lien refusé ne donne aucun point.

### FIN DE LA PARTIE

Les joueurs additionnent leur pointage. Le joueur ayant le plus haut total remporte la partie.



# MATCH 5

12

1-5	Indiana Jones	1	2-1	Les dents de la mer	2
2-4	Requin	2	3-5		0
3-1	Retour vers le futur	2	1-4	Le Roi Lion	2
4-5	Tigre	1	5-2	Bouteille	0
3-2	Moulin à eau	1	4-3	Dinosaure	1

Cartes Mot

<b>PERSONNAGE</b>	<b>CONTES ET LÉGENDES</b>	<b>MÉTIER</b>
<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>GRAND</b>	<b>PETIT</b>	<b>VIEUX</b>
<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
<b>JEU OU JOUET</b>	<b>DRÔLE</b>	<b>BRUYANT</b>
<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
<b>MORT</b>	<b>TEMPS</b>	<b>DANS UNE MAISON</b>
<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>
<b>NE CONTIENT PAS DE S</b>	<b>DÉBUTE PAR P</b>	<b>NE CONTIENT PAS DE A</b>
<b>5</b>	<b>5</b>	<b>5</b>



# ULY & POLLY



Attention !  
Uly le loup s'est caché parmi les moutons  
...



... et Polly le chien doit  
le retrouver.



Soyez attentifs :  
Uly se déplace tout le temps !



Saurez-vous retrouver Uly ?

À CHAQUE MANCHE, LES RÔLES S'INVERSENT !  
Alternez entre le rôle de Uly et Polly



DÉJÀ DISPONIBLE  
EN BOUTIQUE



Follow us !  
blueorangegames.eu





## Refaites vos jeux

### PHILIMAG : Bonjour Antoine, qui êtes-vous ?

Un Breton expatrié en Normandie ! A Caen plus exactement. Je travaille en tant qu'éducateur spécialisé auprès d'enfants et adolescents en situation de handicap. Je suis papa de deux garçons. Depuis 6 ans, je me passionne pour la création de jeux. J'ai eu la chance de voir trois d'entre eux aller jusqu'à l'édition. Je suis bénévole dans une ressourcerie. Je trie les jeux et les jouets pour leur donner une deuxième vie. En novembre 2020, j'ai lancé le service Refaites vos jeux.

### PHILIMAG : Pouvez-vous nous expliquer comment est né le projet Refaites vos jeux ? Comment est-ce que cela fonctionne ? Quels sont les services que vous proposez ?

La ressourcerie dans laquelle je suis bénévole récupère de nombreux jeux de société, certains incomplets. Au début nous avons essayé de vendre ceux qui étaient incomplets mais qui restaient jouables. Cela ne marchait pas. Les jeux finissaient à la déchetterie. Je savais que ces jeux pouvaient intéresser les gens. J'ai décidé de monter le projet pendant le 1er confinement. Après 6 mois de préparation, j'ai lancé le service en novembre 2020.

Le premier objectif reste la réduction des déchets. En décomposant un jeu, le service permet d'en compléter plusieurs. C'est aussi une belle façon de faire durer ces objets. Ces jeux s'inscrivent dans une histoire et sont chargés en souvenirs. Je reçois beaucoup de demandes de gens qui souhaitent transmettre et partager ces émotions retrouvées avec leurs enfants et petits-enfants. Si vous avez un jeu incomplet, il vous suffit de vous rendre sur le site internet. Le catalogue référence tous les jeux incomplets que j'ai en stock. Un formulaire vous permet de me transmettre votre demande de pièces. Je regarde alors dans le stock si j'ai ce que vous cherchez et je vous transmets un devis. Il y a un forfait de base à 1.50€ pour toute commande. S'ajoute ensuite le coût des pièces (la plupart sont à 20 centimes) et les frais de port. Il est aussi possible de me faire parvenir des jeux incomplets ou des pièces, soit en les déposant à la ressourcerie (pour les Caennais) soit par voie postale.

### PHILIMAG : Quelles évolutions envisagez-vous pour l'avenir ?

Le service est encore jeune mais je réfléchis déjà à la suite. Une chose est sûre, l'activité actuelle n'est pas viable économiquement et ce n'est pas un objectif. Plusieurs personnes m'ont interpellé pour créer des antennes locales un peu partout en France. J'aime bien l'idée d'un service local mais ce n'est pas si simple car je me rends compte que la mise en place d'une telle activité demande une grande organisation et beaucoup de temps. J'aimerais monter un projet qui allie cette activité avec mon métier d'éducateur. J'aimerais impliquer et faire se rencontrer des personnes de tous horizons, qu'elles relèvent du champ de l'insertion sociale, qu'elles soient en situation de handicap ou non. Il faudra je pense élargir le périmètre du service en proposant la collecte et la vente des jeux de société mais aussi des jouets. Je compte prendre contact avec différentes associations qui ont déjà développé des activités similaires.

### Assemblons les pièces

Un puzzle (« énigme » en anglais) est un casse-tête, généralement solitaire, consistant à reconstituer un motif, découpé en nombreuses pièces dispersées. Le mot et le concept viennent de Grande-Bretagne, puisqu'on fait remonter l'invention du puzzle au graveur et cartographe John Spilsbury, en 1760. Cartographe ? C'est que les puzzles consistaient d'abord en cartes, coupées précisément sur les frontières, de sorte qu'elles revêtaient un intérêt pédagogique évident pour apprendre la géographie. Les anglophones parlent plus précisément de « jigsaw puzzle » pour distinguer ce que nous appelons puzzle du concept infiniment plus large d'énigme, mais probablement suite à une confusion lexicale, puisque les puzzles ne sont traditionnellement pas découpés à la jigsaw (scie sauteuse) mais à la fretsaw (scie à chantourner). Cela valait en tout cas mieux que le terme de... « dissection », majoritairement employé jusqu'à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle. À la même époque, les puzzles en carton commencent à se répandre, moins chers et donc plus accessibles que les puzzles en bois, et ils se popularisent réellement comme loisir adressé même aux adultes... pendant la Grande Dépression, où 10 millions de puzzles étaient produits par semaine, avec la possibilité d'en louer à 5 cents la nuit !



### L'amour du puzzle aux temps du covid

Le parallèle avec le boom du puzzle pendant la pandémie de covid-19 s'impose – on parle chez certains éditeurs d'une hausse des ventes de 300 voire 370%, Ravensburger déclarant ainsi vendre 20 puzzles à la minute contre 7 en 2019 ! Alors que la pratique du puzzle grossissait déjà ces dernières années, elle a peut-être été davantage que jamais perçue comme un remède tout trouvé à la morosité quand l'isolement empêche la plupart des pratiques collectives habituelles. Capable d'occuper l'esprit pendant des heures, ou bien davantage, elle fournit de surcroît un véritable sentiment de satisfaction une fois le motif complété devant soi.

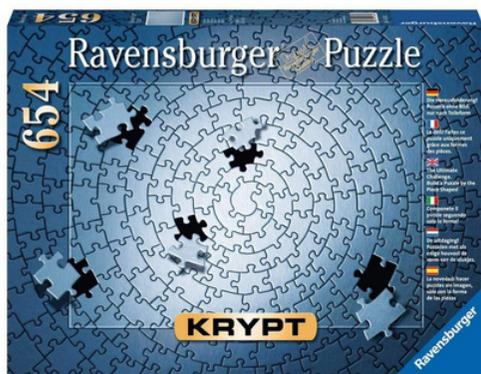
### Pour les grands et les petits

Bien entendu, les puzzles se sont pour cela bien éloignés de leur vocation première d'enseignement aux enfants aisés de la géographie du monde : sur le plan social et économique, avec la généralisation de l'impression sur carton et la production de masse, sur le plan graphique, tout et n'importe quoi pouvant faire l'objet d'un puzzle, y compris des images personnalisées, et sur le plan « ludique », avec une difficulté très variée les adaptant au plaisir recherché. Difficulté dans la forme des pièces, désormais à peu près standardisée dans son absolue abstraction, dans les motifs et couleurs (les grandes plages monochromes étant le cauchemar des amateurs), dans la taille des pièces et bien sûr de leur nombre, de 15 pièces pour les plus petits à 500, 1000 voire 2000, pour rester dans les valeurs classiques, mais très loin de représenter un maximum. Dans les puzzles commercialisés, Ravensburger propose par exemple... un 40 000 pièces (précisément 40 320) représentant « Les Inoubliables Moments Disney » sur 13m2 ! Les records du monde sont cependant tenus par Kodak et ses 27 photos de merveilles du monde formant un gigantesque puzzle de 51 300 pièces, et par les 54 000 pièces du « Travel around Art ! » de Grafika, galerie fantasmée de 50 des plus grands tableaux jamais composés.

### Des « bons » puzzles ?

Les différents constructeurs essaient ainsi principalement de se distinguer par la joliesse et la richesse des motifs, la qualité de leur impression,

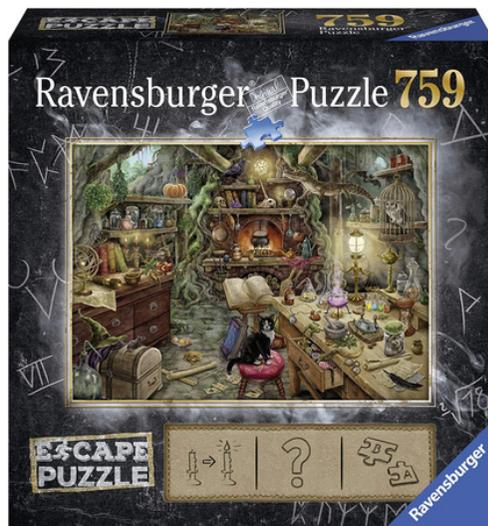
l'épaisseur des pièces, la facilité avec laquelle elles s'assemblent, sans forcer. Parmi les marques les plus renommées, on peut citer à côté de Ravensburger les noms de Heye, Jumbo, Clementoni, Schmidt, Gibson, Castorland, Eurographics, en France Bluebird ou Michèle Wilson... Cette dernière marque, qui réalise d'ailleurs aussi des jeux de société, a la particularité de renouer avec la confection de puzzles en bois découpés à la main et suivant globalement la forme des éléments représentés. On pourrait alors en croire la réalisation plus facile, mais au contraire, en isolant les éléments, en donnant à chaque pièce une forme unique et en empêchant les encastresments traditionnels, ces puzzles se veulent trois fois plus difficiles que les autres !



### Jouer au puzzle

Le puzzle a également connu des déclinaisons ludiques, adoptant de nouvelles règles pour déstabiliser l'habitué, voire se muant en véritable jeu de société. Afin d'accentuer sa dimension de casse-tête, Ravensburger a par exemple imaginé les Krypt, environ 650 pièces, toutes de forme différente, formant un ensemble... monochrome, de sorte qu'il faudra se fonder uniquement sur la forme des pièces plutôt que sur ce qu'elles représentent. La même marque imagine aussi des puzzles... 3D, par exemple une Porsche 911 GT3 Cup, dont les 108 pièces sont montées sur un châssis à roues (fonctionnelles), ou un Arc de Triomphe en 216 pièces, contenant des LEDs pour différentes ambiances colorées. Mais on l'a dit, on peut aussi jouer en puzzles, par exemple avec les Puzzle

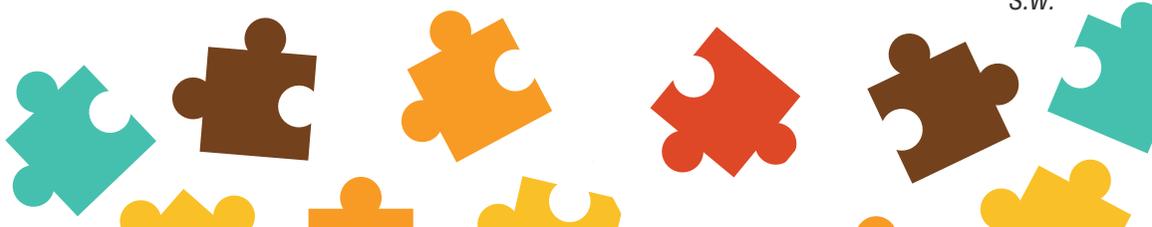
Battles des Éditions Rosebud : la boîte y contient le nécessaire pour constituer deux motifs... mais les pièces sont mélangées. Chaque joueur doit alors tenter de constituer son motif plus vite que son rival, en essayant de ne pas prendre par erreur les pièces de l'autre motif, ressemblantes mais toujours différentes.



### Escape the Puzzle !

Dans un Philimag essentiellement consacré aux escape, il serait enfin difficile de ne pas mentionner les Escape Puzzles – 759 pièces – et les Escape Puzzle Kids – 368 pièces – de Ravensburger, fusion improbable et pourtant convaincante. Le ou les joueurs y assemblent un puzzle de façon apparemment classique, l'illustration représentant l'intérieur d'une pièce et un texte narratif expliquant pourquoi on s'y trouve, donnant des indices sur ce qu'il faut y faire. Or on s'aperçoit au cours de l'assemblage que l'illustration du puzzle diffère en certains points du modèle représenté sur la boîte. C'est une fois le puzzle achevé qu'une deuxième partie commence, ne ménageant pas davantage les méninges : il ne s'agira pas seulement de trouver toutes les différences, mais de comprendre de quelle manière elles constituent de véritables énigmes à résoudre pour sortir enfin de la pièce en ayant rempli son objectif !

S.W.



Gautier est un fou de rollers et de sports extrêmes, genre casse-cou qui aime vous faire frémir en racontant ses chutes. Amateurs de tout type de jeux surtout s'il y a des zombies et des dés ! C'est l'un des animateurs et organisateurs les plus assidus de nos soirées jeux et il ne refuse jamais d'accompagner une partie d'une petite chope !



Si j'étais une pièce de jeu, je serais un **dé**, mais surtout pas un 20 faces, je ne veux pas me retrouver au cœur d'une partie de JDR. Un classique dé 6, pour être sur un comptoir au plus proche de la bière pour un partie de 421.

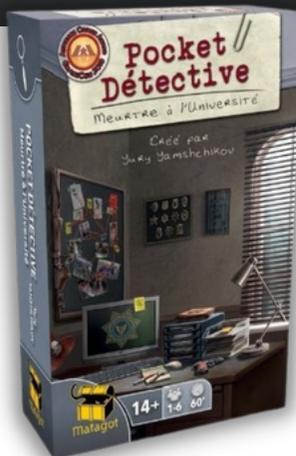
Si j'étais un jeu, je serais **7 Wonders**, pour mon côté coquin et pouvoir passer de main en main.

Si j'étais un auteur, je serais **Théo Rivière**, c'est un copain et je rêve de ses costumes colorés, ce serait enfin l'occasion pour moi de les porter.

Si j'étais un illustrateur, je serais **Enki Billal**, désolé pour les talentueux illustrateurs ludiques, mais je suis un énorme fan de son travail.

Si j'étais une mécanique, je serais le **roll & write**, je n'ai pas choisi le dé par hasard et pourtant j'adore le hasard.

Si j'étais une thématique, je serais **les jeux moches à l'allemande**, il n'y a pas meilleures thématiques pour un bon roll & write sauf Trek 12



Amis détectives, nous avons besoin de vous pour résoudre une sombre histoire d'assassinat. Je ne vous fais pas le pitch, vous allez découvrir par vous-même. Côté mécanique, c'est du classique, mais avec quelques petits points qui

apportent un vrai plus au jeu. Tout d'abord, les règles, y en a quasiment pas, deux petites cartes plus tard, la partie commence. Arrivent ensuite les unités des temps, moins vous allez utiliser de temps pour résoudre votre enquête, meilleur sera votre score. Chaque action vous coûte du temps, à vous de faire les bonnes connexions pour ne pas perdre votre temps. Autre idée maligne, certaines actions sont bloquées tant que vous n'avez pas « dépensé » suffisamment de temps. Cette idée rend le tout très réaliste. Parfois, surprise, vous allez vous retrouver face à des choix imposés, un peu comme dans la vraie vie. Si vous êtes face à votre suspect prêt à s'enfuir, il faudra immédiatement choisir entre le laisser partir, ou l'arrêter. Cette mécanique de choix imposés permet l'introduction d'un autre concept, les smileys malheureux. A la fin de la partie vous perdrez des points pour les smileys malheureux que vous aurez accumulés. Avec une subtilité, arrêter monsieur X coûte un smiley malheureux, mais s'il s'avère qu'il est bien le coupable à la fin de l'enquête, le smiley malheureux ne sera pas compté comme un malus. Vous aurez à faire des choix sous pression qui auront de vraies conséquences sur la suite. Cette première enquête n'est pas la plus originale que vous aurez à résoudre, mais elle a la capacité de parfaitement vous introduire les mécanismes du jeu et j'avoue que je suis impatient de jouer les futurs scénarios, car oui, d'autres sont en préparation.



N'EST PAS MORT  
CE QUI À JAMAIS DORT...

# CTHULHU

DEATH MAY DIE

~~MAI~~

UN JEU DE ROB DAVIAU ET ERIC M. LANG



Plongez dans l'univers d'Howard Philip Lovecraft,  
empêchez le retour des Grands Anciens...

Au prix de votre santé mentale ou de votre vie !

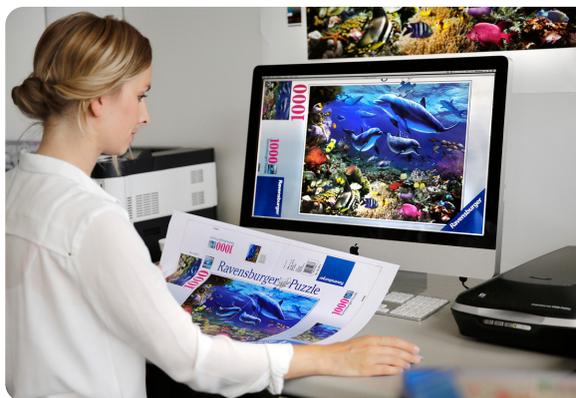
asmodee

### PHILIMAG : Bonjour, est-ce que vous pourriez nous raconter l'histoire de Ravensburger ?

Ravensburger AG est un groupe international avec une longue tradition et des valeurs solides ayant pour mission principal « le développement ludique ». Ravensburger est l'un des principaux leaders dans le monde des puzzles, des jeux et d'activités en Europe. Les jouets sont vendus dans le monde entier et les marques internationales BRIO et ThinkFun complètent le portefeuille du Groupe. C'est en 1884 que la création de jeux commença chez Ravensburger. « Un voyage autour du monde », inspiré par le bestseller de Jules Verne « Le tour du Monde en 80 jours », fut le premier jeu d'une longue lignée. Ce sera plus tard que de nouveaux produits feront leur apparition tels que les célèbres puzzles. C'est depuis cette époque en effet que les jeux de société et puzzles sont les piliers forts du groupe. Petit à petit, le groupe Ravensburger a étendu ses ventes à l'Europe occidentale qui a vu naître les premières filiales dans les années 1970, en France, Suisse, Autriche, Italie... Ravensburger a pu gagner en notoriété grâce à de célèbres jeux tels que Labyrinthe ou Scotland Yard, qui leur ont valu de nombreux prix et récompenses. Si les produits interactifs ont commencé à être de plus en plus présents, avec la marque tiptoi par exemple, Ravensburger gagne surtout à être connu grâce à ses jeux de société et ses puzzles.

### PHILIMAG : Avant d'être fabriqué en usine, quel est le processus de création d'un puzzle (illustration, licence, édition, packaging) ?

L'équipe création de puzzle se base sur les licences fortes du moment. Ravensburger détient déjà un certain nombre de licences telles que Harry Potter, Disney, Pat'patrouille et beaucoup d'autres. De plus, pour le choix des images, l'équipe création participe à des salons comme par exemple Maison&Objet pour repérer les thématiques tendances. Avec la situation sanitaire actuelle, notre équipe s'adapte à la fermeture des salons et s'inspire donc des tendances que l'on peut observer en décoration de vitrines, sur les affiches publicitaires, dans les magazines ou encore sur internet. Les réseaux sociaux représentent un acteur important dans le choix des images puisque nous pouvons nous baser sur les images coup de cœur qui sont beaucoup partagées / likées, sur Instagram, Facebook ou encore Pinterest. De plus, nous avons une importante communauté sur les réseaux de « puzzleurs », qui représente un groupe de personnes amateurs de puzzles, qui peut être une aide pour repérer les tendances du moment, les besoins et les envies des consommateurs. Concernant les puzzles illustrés, nos équipes essaient de trouver des illustrateurs / artistes ayant un style correspondant aux goûts de nos consommateurs français.



**PHILIMAG : Quelles sont les étapes et les contraintes de fabrication d'un puzzle ?  
Pouvez-vous nous détailler toute la chaîne de production (impression, découpe, assemblage), des machines aux techniques utilisées ?**

Ravensburger détient un large choix de puzzles, du plus petit avec deux pièces au plus grand avec exactement 40 320 pièces. C'est évidemment un long travail avec un processus à plusieurs étapes que nous allons vous présenter.

Pour commencer, l'éditeur du puzzle sélectionne un motif suivi par le traitement d'image avec l'ordinateur afin d'en modifier les couleurs, intensifier les contrastes ou la luminosité, tout ceci dans le but de rendre l'image de meilleure qualité.

L'image en question est ensuite imprimée puis suivie de deux contrôles différents. La personne compétente contrôle si le résultat d'impression est optimal. Si ce n'est pas le cas, les couleurs, les effets, les contrastes doivent être réajuster de manière encore plus précise. C'est seulement lorsque le résultat idéal est achevé que l'impression de l'image en masse peut commencer.

L'étape suivante est appelée le laminage. En effet, les feuilles de papier imprimées étant trop minces pour être utilisées, celles-ci sont ensuite montés sur du carton bleu, spécialement développé pour Ravensburger, dans un processus de laminage.

Les pièces du puzzle sont ensuite poinçonnées avec un outil de poinçonnage artisanal. Le modèle

correspondant est d'abord dessiné à la main. C'est le seul moyen d'assurer la diversité unique des puzzles Ravensburger, les puzzles de moins de 9000 pièces sont uniques et vous n'en aurez jamais deux qui se ressemblent ! Puis sur la base du dessin, des bandes d'acier tranchantes comme des rasoirs sont pliées à la main et montées sur une plaque en bois. Les outilleurs ont besoin d'environ 160 heures pour fabriquer l'outil de poinçonnage d'un puzzle de 1000 pièces.

L'étape suivante consiste dans le poinçonnage, pour découper une image de puzzle. L'outil de poinçonnage est placé dans la presse et, en appliquant des centaines de tonnes de force, coupe la feuille de puzzle en de nombreuses petites pièces.

Un contrôle de qualité du poinçonnage est indispensable afin de vérifier si les bords sont bien coupés ou s'il y a encore des pièces collées à la lame de poinçonnage.

L'étape suivante est le placement dans les boîtes de puzzles. Une « machine à enrober » plie le carton dans une boîte et le haut et le bas de la boîte sont chacun stratifiés avec les feuilles imprimées.

Une fois le couvercle placé sur le fond de la boîte remplie, elle est emballée sous film plastique.

Il y a toujours un dernier contrôle de qualité à la chaîne de production, et c'est après toutes ces étapes que les puzzles sont distribués de Ravensburg aux détaillants du monde entier, où les fans de puzzles les achètent et les ramènent à la maison pour les assembler.





<b>Auteur(s)</b>	Shem Phillips
<b>Illustrateur(s)</b>	Sam Phillips
<b>Éditeur(s)</b>	Garphill Games, Pixie
<b>Thème(s)</b>	Scythes, Guerre
<b>Mécanisme(s)</b>	Pouvoirs, Dés, Ouvriers
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	60 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 4

Dans **Pillards de Scythie**, réunissez des provisions, constituez votre cohorte, entraînez des aigles et des chevaux, afin de piller les colonies grecques, perses, cimmériennes et assyriennes et d'entrer dans la légende !

### Comment jouer ?

À son tour, un joueur choisit de travailler ou de piller. Travailler consiste à poser un ouvrier sur l'un des 8 lieux libres du plateau central, à en effectuer l'action, puis à récupérer un autre ouvrier déjà présent dans le village pour le placer dans sa réserve, en

effectuant l'action du lieu d'où on le retire. Il s'agira ainsi de récupérer des pièces métalliques, des cartes Pillard, des jetons Provision, Chariot ou Koumis, de compléter des quêtes, de recruter des pillards de sa main pour compléter sa cohorte et bénéficier de leurs pouvoirs, de soigner des blessures, de gagner un cheval ou un aigle (qui renforce les compétences des pillards). Piller consiste à remplir les conditions d'une colonie (en ouvriers, quantité de pillards dans la cohorte, jetons Provision et Chariot), à éventuellement dépenser des jetons Koumis afin d'augmenter sa force, puis à lancer les dés. L'addition des koumis, des dés, des pillards, des animaux, et le bonus de certaines capacités, détermine la force du pillage, et donc l'importance du gain. Au-dessous d'un certain seuil ou à cause de certains dés, il est cependant possible que les pillards subissent des blessures à la place, qui diminueront leur force et pourront même les tuer.

### Comment s'achève la partie ?

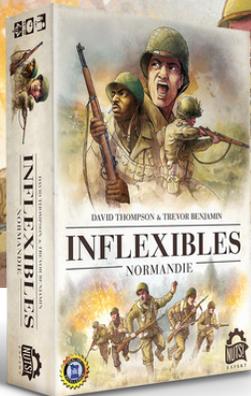
La partie s'achève quand il ne reste que 2 colonies à piller ou que 2 tuiles Quête sur le plateau. Les joueurs ajoutent aux PV gagnés au cours de la partie les points de certains pillards, animaux, quêtes et butins, et celui qui en possède le plus remporte la partie.

### Mode solo

Un mode solo permet d'affronter un chef rival, dont les actions sont déterminées par des cartes Objectif IA. Celles-ci indiquent la colonie qu'il souhaite piller, ce qu'il gagne s'il ne le peut pas, et quel lieu il bloque. Le rival est représenté par l'une des quatre cartes Pillard IA, constituant quatre niveaux de difficulté.



S.W.



Inflexibles : Normandie

# OPEN BOUQUATE

Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	D. Thompson, T. Benjamin
<b>Illustrateur(s)</b>	Roland MacDonald
<b>Éditeur(s)</b>	Nuts ! Publishing
<b>Thème(s)</b>	Seconde Guerre mondiale
<b>Mécanisme(s)</b>	Deck-Building, Déplacement
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	45 - 60 minutes

## Nombre de joueurs 2

**Inflexibles - Normandie** est un jeu de deck-building scénarisé se déroulant dans la Normandie du Débarquement. Face au joueur incarnant une division d'infanterie états-unienne, un autre joueur campera l'armée allemande tentant d'empêcher sa percée.

### Comment jouer ?

Une partie commence par le choix de l'un des 12 scénarios, distincts par leur disposition des tuiles, des pions et marqueurs sur ces tuiles, leurs objectifs et les cartes auxquelles ils donnent aux joueurs. Il est recommandé de les effectuer dans l'ordre parce qu'ils permettent ainsi l'assimilation progressive des mécaniques du jeu. Au début d'un tour, chacun pioche 4 cartes de sa pile, puis en dévoile une, ensuite défaussée. Sa valeur d'initiative détermine qui commencera à jouer des cartes de sa main. Le joueur peut alors poser des cartes jusqu'à ce qu'il ne le souhaite ou puisse plus. Une carte permet soit de se planquer (elle est remise dans la réserve) soit d'effectuer l'une des actions listées : progresser (déplacer l'unité sur des tuiles explorées), guider (déplacer une unité sur des tuiles explorées),

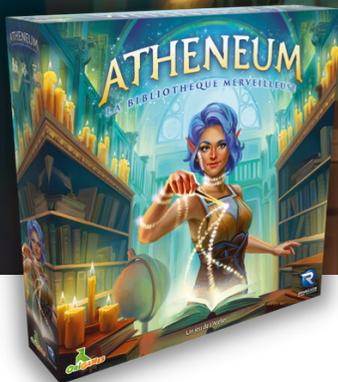
explorer (déplacer l'unité en explorant des tuiles et prendre autant de brouillards de guerre dans sa défausse), infiltrer (déplacer l'unité sans explorer), renforts (mettre des cartes de la réserve dans sa défausse pour les piocher une fois le deck vide, et reconstitué à partir de ladite défausse), commander (prendre des cartes de la pioche en main), camoufler (mettre un brouillard de guerre dans la défausse adverse), contrôler une tuile, motiver (prendre en main des cartes de sa zone de jeu), reconnaître (retirer du jeu un brouillard de guerre), cibler une tuile avec le mortier, attaquer/neutraliser/explosion en lançant le nombre de dés indiqué, et en espérant que l'un d'entre eux dépassera la défense de l'unité attaquée (définie par sa défense de base, sa couverture et la distance avec l'attaquant).

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand les conditions de victoire sont atteintes par un joueur : prendre des objectifs consiste à contrôler la tuile où se trouve un marqueur Objectif, quand bloquer l'ennemi consiste à défaire tous les fusiliers adverses.

S.W.





# Atheneum

# OPEN

# BOUQUATE

La Bibliothèque merveilleuse

<b>Auteur(s)</b>	L'Atelier
<b>Illustrateur(s)</b>	Veronika Fedorova
<b>Éditeur(s)</b>	Renegade
<b>Thème(s)</b>	Rangement de bibliothèque
<b>Mécanisme(s)</b>	Draft, Placement
<b>Âge</b>	10 +
<b>Durée</b>	30 - 45 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 5

Dans **Atheneum : La Bibliothèque merveilleuse**, vous incarnez des étudiants en magie chargés de ranger une grande bibliothèque. Il faudra alors concilier obéissance aux consignes, préférences littéraires personnelles, remplissage des étagères, éclairage et surveillance des autres joueurs, qu'il ne faudrait surtout pas aider à mieux ranger leurs rayonnages que vous !

### Comment jouer ?

Au début de la première phase, tous les joueurs reçoivent 6 cartes Étude A, en choisissent une et la dévoilent simultanément. Dans sa section inférieure, la carte représente le gain pour le joueur l'ayant posée, mais dans sa section supérieure, elle indique ce que reçoivent les joueurs à sa gauche et à sa droite. Il s'agira le plus souvent de récupérer des livres de l'un des cinq genres, livres qu'il faudra placer dans les compartiments de son étagère, en s'assurant qu'ils s'adossent toujours contre une cloison ou un autre livre. On pourra aussi se voir octroyer ainsi des points de victoire, la possibilité de réarranger ses ouvrages, une nouvelle étagère, une baguette magique ou un jeton du sac (offrant aussi ces bonus, ou une bougie à poser sur ses étagères).

En complétant un compartiment, on en déloge l'araignée afin de recevoir un bonus (baguette, jeton, livre de la couleur de son choix, étagère). En arrangeant les ouvrages dans une disposition précise, on peut remplir les exigences de l'une des cartes Objectif, et y poser l'une de ses baguettes magiques pour en marquer les points. Puis on défausse l'objectif le plus à droite, en défaussant les baguettes qui pouvaient s'y trouver, on décale la rangée de cartes Objectif et on en dévoile une nouvelle. Les joueurs passent alors les cartes encore en main à leur voisin, puis répètent le tour jusqu'à ce qu'ils n'aient plus qu'une carte en main. Ils la défaussent, et font de même avec 6 cartes Étude B.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand les joueurs ont posé 5 cartes Étude B. Aux points déjà acquis en cours de partie, ils ajoutent des points pour les livres de leur genre préféré, à condition qu'ils soient toujours adjacents à au moins un livre du même genre, pour les compartiments remplis, pour les bougies et les baguettes inutilisées.

S.W.





Un jeu totalement asymétrique !

# LA BAÏE DES MARCHANDS

45-75 min • + 14 ans • 1 à 4 joueurs

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

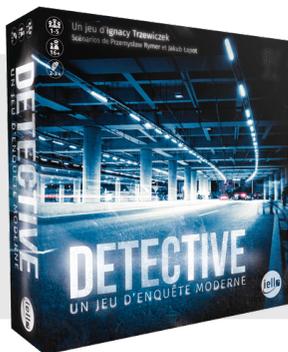
*Devenir le meilleur marchand !*



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

Très récemment, **Suspects** chez Studio H, m'a bien plu, car on doit utiliser toutes les cartes, et les points que le jeu attribue se font au niveau de notre timing de réponse, je trouve ça malin. De plus l'ambiance Agatha Christie/Hercule Poirot est vraiment bien présente !

*Ludovic Chatillon*

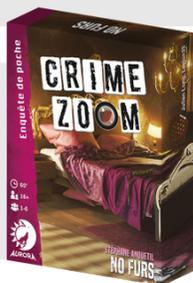
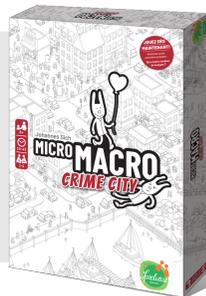


La saga **Détective** est assurément la plus immersive grâce à des enquêtes haletantes, toutes uniques mais également liées par un scénario très recherché! L'aide de l'outil Antares permet vraiment de se prendre au jeu et apporte un plus pour créer l'ambiance scénaristique. À deux, bien meilleur qu'à 3-4-5 joueurs afin de mieux maîtriser le fil et de s'accorder sur des décisions parfois pas si simples avec des répercussions dramatiques pour certaines ! Un coup de cœur !

*Mickaël Legaz-Pinho*

**MicroMacro : Crime City**. Ce jeu a su innover avec un principe vieux comme le monde à la façon « Où est Charlie ? ». Les enquêtes consistent à trouver la progression d'un personnage par rapport à des lieux, des interactions avec d'autres intervenants. La carte est très grande, et là où la première enquête se concentre sur une petite zone, les dernières enquêtes feront voyager le joueur sur toute la ville.

*David Knobé*



Je n'en ai pas fait des dizaines mais j'ai adoré **Crime Zoom** : nous sommes les inspecteurs et libre à nous de tirer notre conclusion à n'importe quel moment, il n'y a pas d'ordre dans l'enquête je peux commencer par interroger qui je veux, la narration qui est top, les petits clins d'œil et jeux de mot sur les noms de famille, et la fin scénarisée avec la petite explication de chaque détail vu ou loupé vraiment top.

*Quentin Bouillot*

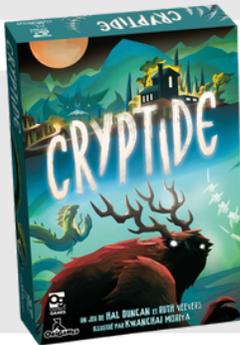
**Sherlock Holmes : Détective Conseil**. De belles enquêtes, très immersif grâce aussi aux journaux, à la carte de Londres, à l'annuaire. Ne pas chercher à jouer contre Sherlock mais prendre le temps sur plusieurs jours de réfléchir aux pistes, de relire ses notes, de partir dans des nouvelles théories. On vit vraiment l'enquête comme un vrai investigateur et c'est tellement bien fait que lorsqu'on se rend dans un lieu pour chercher des indices, ou auprès d'une personne pour l'interroger on n'est jamais frustré, cela répond tjs à nos attentes. Un vrai plaisir.

*Cedric Queyrie*



Ici la famille valide la série **The Key** chez HABA dont les Meurtres au Golf d'Oakdale sont en cours de résolution, une enquête par jour. On aime que chacun ait à mener son enquête individuellement, comme dans Cluedo, et que chacun puisse par son propre chemin aboutir aux mêmes conclusions, 3 par enquête, 9 enquêtes rejouables. Ainsi même les plus lents vont pouvoir prendre le temps de mener leur propre réflexion jusqu'au bout. Tout le monde pourra ainsi avoir la satisfaction d'aboutir au bon résultat.

Jean-Julien Saillard



**Cryptide.** Je trouve que c'est LE jeu d'enquête facile à apprendre, dur à maîtriser. Une sorte de Cluedo remis au goût du jour voire sublimé. Il est épuré, je dirais même élégant ce qui aide grandement puisqu'il est très visuellement calculatoire. Unique dans sa mécanique qui est pertinente pour son atypique thème, lorsqu'on le maîtrise il peut même se glisser du bluff entre les joueurs les plus aguerris. Rejouabilité infinie. C'est vraiment un excellent jeu qu'il faut avoir dans sa ludothèque !

Thomas Gaudin

Notre jeu d'enquêtes préféré qui réunit toute la famille actuellement est **Détective Charlie**. Les personnages sont très attachants et l'élimination des suspects au fur et à mesure a beaucoup plu aux enfants. Nous, parents, sommes là pour les guider et les aider en cas de besoin mais nous aimons autant qu'eux les petites enquêtes de Charlie ! Nous avons d'ailleurs hâte qu'une extension sorte !

Alexandra Cresteny Beninca



C'est mon âme d'enfant qui va parler : **Nom d'un renard !** Chez Gamefactory. Pour la tranche d'âge conseillée, je trouve qu'il est très bien pensé et très immersif. Une part de hasard avec les dés, de la déduction par élimination, de la manipulation avec le « scanner », de la coopération pour être plus efficace, suffisamment de rejouabilité pour enchaîner sur une autre partie, puis une autre... Sherlock n'a qu'à bien se tenir !

Vivi ZaYelle

J'en ai pas fait beaucoup mais pour moi c'est Unlock ! Toutes les boîtes sont super bien ficelées ! Les différentes thématiques abordées lors des escapes sont bien faites. Au fur et à mesure des boîtes, ils ont su apporter de nouvelles façons de résoudre les énigmes : 8 boîtes différentes pour se laisser aller. Merci Space Cowboys !

Alice Poiron





### Réponse de l'Énigme démo numéro 4

Savon → Marseille → Sud → Direction → Sens → Bon  
Puce → Saut → Corde → Instrument → Sifflet → Arbitre



Il reste «Gemme - Pâle - Hâte - Riche» = J'aime pas la triche!

Retrouvez une nouvelle énigme démo dans le prochain Philimag!  
Et dans la boîte de jeu : une aventure de 30 énigmes de 25 mots à la difficulté croissante!



# DECKBUILDING - CONQUÊTE - PIRATES DE L'ESPACE



70mn



2-4



14+



1

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



2

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

## LE DECKBUILDING DU FUTUR



3

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

Jet Games studio



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES

DISTRIBUTION : NÉOLUDS - GERONIMO - DUDE - KLERELO  
www.origames.fr - www.facebook.com/PlayOrigames



WWW.ORIGAMES.FR

EN BOUTIQUE FIN MAI 2021

# DESTINIÉS



120-150  
min



14 ans  
et plus



1-3  
joueurs

"Une expérience  
narrative unique !"



"Ce jeu est accessible à tous types de joueurs.  
Pas de règles à lire pendant des heures,  
tout est fluide et intuitif !"



"Une expérience narrative très riche et  
engageante qui se vit à merveille grâce  
à une application mobile très instinctive."

