

3 760319 640188

PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°13 - JUIN 2021



**Rangements
pour jeux**
Tech-Make

**Médiéval
Fantastique**
Dossier spécial

**Mihajlo
Dimitrievski**
Carnet d'illustrateur

JEUDE DÉMO INCLUS : RICOCHET

DUNE

IMPERIUM

**FIN JUIN
EN BOUTIQUE**



**PAR LE CRÉATEUR
DE CLANK !**



Sommaire

- 4 TOP 10**
Top ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate**
Temple Rush
- 8 Open Ze Bouate**
Taco Chapeau Gâteau Cadeau Pizza
- 10 TOP Thème**
Sélection de Jeux Médiévaux
- 12 Archives Ludiques**
Carcassonne
- 14 Open Ze Bouate**
Donjons et Siphons
- 15 Open Ze Bouate**
Joraku
- 16 Open Ze Bouate**
Kameloot
- 18 Comment c'était Après ?**
De Siège à Châteaux et Catapultes
- 20 Open Ze Bouate**
Châteaux et Catapultes
- 22 Derrière le Paravent**
Le médiéval fantastique
- 24 Expo Photos**
Clank ! Legacy
- 26 Open Ze Bouate**
La Clef - Astolie
- 27 Open Ze Bouate**
Codex
- 28 Open Ze Bouate**
The Specialists
- 30 PhiliTour**
Un p'tit tour chez Tech-Make
- 32 Expo Photos**
Galèrapagos

- 33 Règle Express**
Pillards de la Mer du Nord
- 36 Open Ze Bouate**
Dune : Imperium
- 38 Avis de Blogueur**
La Baie des Marchands
- 40 PhiliBulle**
J. Pac, D. Villareal, C. Van Ostrand
- 44 PhiliGraph**
The Mico
- 50 Open Ze Bouate**
8 Masters' Revenge
- 51 Open Ze Bouate**
Hot & Cold
- 52 Open Ze Bouate**
Pok'n'Roll
- 54 ChroniCœur**
Undécant
- 56 Jeu de Démo**
Ricochet
- 58 Open Ze Bouate**
Cthulhu : Death May Die
- 59 Open Ze Bouate**
X-Men : Le Soulèvement des Mutants
- 60 Open Ze Bouate**
Zombicide 2ème édition
- 62 Open Ze Bouate**
Contre-Temps
- 64 Paroles de joueurs**
Quel jeu emporter à la plage ?
- 66 L'oeil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg

PhiliMag n°13

Joyeux anniversaire, Joyeux anniversaire, Joyeux anniversaire PhiliMag, Joyeux anniversaire ! Eh oui, déjà 1 an que nous avons lancé ce projet un peu fou d'éditer un magazine papier gratuit qui traite des jeux de société modernes, à savoir le PhiliMag ! Nous ne remercierons jamais assez Philibert, partenaire de la première heure, qui assure la diffusion de 16 000 exemplaires chaque mois. Nous remercions aussi tous les partenaires éditeurs qui s'impliquent sur chaque numéro et qui permettent de vous proposer un contenu à la pointe de l'actualité ludique. De 2 personnes au départ dans l'équipe, nous sommes rapidement passés à 3, puis à 4. En effet, nous avons la chance de pouvoir compter sur Siegfried, qui nous a rapidement rejoint en tant que rédacteur principal et relecteur. Plus récemment, nous comptons aussi sur Philippe qui vous prépare des articles sur le JdR. Des changements, oh oui, il y en a eu. Comme le changement d'imprimeur début 2021, afin de privilégier une imprimerie française. Comme la mise en page qui continue d'évoluer subtilement depuis un an. Comme les partenariats réguliers que nous avons mis en place avec Ludovox qui partage ses règles Express, avec Flip Flap Editions qui nous propose une nouvelle grille de Ricochet, avec Amandine de Dans la Boite qui nous régale de ses Expos-Photos... Nous sommes heureux de vous annoncer que nous soufflons cette première bougie tous ensemble, avec un sentiment de profonde gratitude. Nous soufflons cette bougie avec une folle envie d'en souffler beaucoup d'autres !

Adeline & Léandre



Erratum

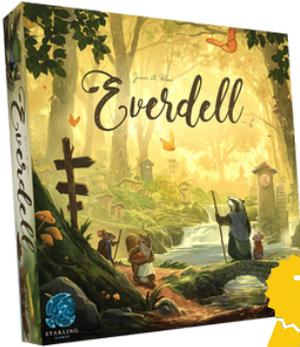
À la page 54 du PhiliMag numéro 11 (avril 2021), une erreur s'est glissée. Dans le jeu Block Ness, ce n'est pas le joueur qui a le plus d'anneaux qui remporte la partie, mais celui qui en a le moins.

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

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

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

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



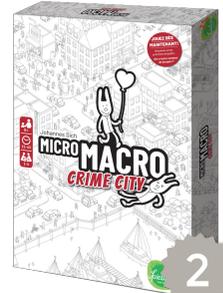
#1 Everdell

Everdell est un jeu de placement d'ouvriers et de construction de tableau dans lequel les joueurs auront pour mission de développer un village habité par des animaux forestiers.

1

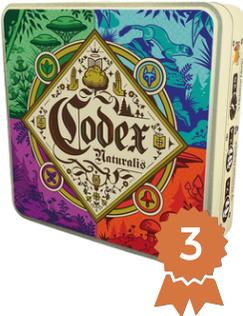
#2 MicroMacro

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 !



2

#3 Codex Naturalis



3

Vous êtes chargé de poursuivre le travail du moine enlumineur Tybor Kwelein. Pour cela, assemblez les pages du Codex Naturalis, le manuscrit secret qui recense les espèces des quatre règnes vivants dans les forêts primaires. Placez vos cartes en fonction des ressources qu'elles vous apportent pour remplir les objectifs et élaborer le plus riche des manuscrits.

#4 Paleo

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



#5 Les Ruines Perdues De Narak



Les Ruines Perdues De Narak combine le deckbuilding et le placement d'ouvriers dans un jeu d'exploration, de gestion des ressources et de découverte.

#6 Suspects

Suspects est une série de jeu d'enquêtes avec des règles minimales, centrée sur les personnages à la manière des romans d'Agatha Christie. La boîte propose 3 scénarios. Par la suite, un joueur qui a réalisé l'enquête une première fois peut la faire jouer à d'autres à la manière d'un jeu de rôle.



#7 The Crew



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

#8 Clank! - La Grande Aventure

Avec cette extension pour Clank!, jouez désormais jusqu'à 6. Glissez-vous dans la peau d'un des six personnages uniques avec son propre deck de départ et ses propres capacités ! Vous pourrez également découvrir 2 nouvelles mécaniques.



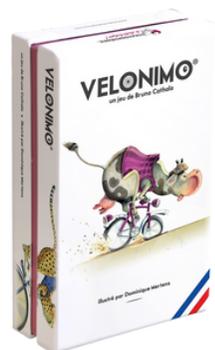
#9 Under Falling Skies



Under Falling Skies est un jeu solo qui invite le joueur à incarner la défense terrienne contre l'attaque extraterrestre. À chaque tour de jeu, le vaisseau ennemi va s'approcher de la planète et la partie sera perdue s'il parvient à se poser.

#10 Velonimo

Créez des combinaisons avec vos coureurs et soyez le premier à vous débarrasser de vos 11 cartes. Attention, les lièvres sont très rapides mais ils courent seuls, pas de combinaisons possibles ! Et les tortues, leaders d'équipes, ont une très faible valeur mais vous permettent de piocher chez l'adversaire, et ruiner sa stratégie ! Avec du sang-froid, apprenez à garder vos meilleures combinaisons pour prendre la main au bon moment et remporter l'étape. Usez de bluff pour pousser vos adversaires à se défausser trop tôt de leurs meilleures cartes, et partez à la conquête du maillot à Petits-Pois-Carottes !





Temple Rush

OPEN

BOUQUATE

Prochainement

Auteur(s)	Jacob Berg
Illustrateur(s)	Sofie Kampmark
Éditeur(s)	Jacob's Brick Games
Thème(s)	Aventure
Mécanisme(s)	Construction, Dés, Vitesse
Âge	8 +
Durée	25 - 30 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Temple Rush**, vous assemblerez les briques indiquées par les dés dans différents chantiers afin de reproduire des temples. En usant habilement de la perspective et de vos pouvoirs, et en observant les chantiers des autres, vous devrez parvenir à en construire plus qu'eux !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, on lance les dés de tous les joueurs. Ceux-ci prennent la brique correspondant au résultat de leur dé et le placent dans l'une de leurs trois zones de construction, en la connectant à une tuile déjà présente si possible. Chaque zone de construction correspond à l'une des trois cartes Temple communes à tous les joueurs, qui représentent la silhouette du temple à reconstituer. Puisqu'il ne s'agit que d'une silhouette, le temple construit peut être tridimensionnel, mais en le regardant seulement de face il doit correspondre exactement à la forme de la carte Temple. Si l'on est parvenu à achever un temple, on crie Temple terminé ! en récupérant la carte Temple. L'une des briques du temple rejoint l'emplacement bonus du plateau du joueur, et le reste regagne sa réserve, avant qu'un nouveau Temple soit installé.

Si des joueurs avaient commencé à construire un temple achevé par un autre, ils peuvent remplacer leurs briques à cet emplacement ou les remettre dans la réserve. Au début de la partie, chacun avait reçu trois jetons Pouvoir à usage unique permettant d'échanger une brique, de terminer un temple avec des briques adverses, ou de placer une brique dans une zone sans la connecter à une autre brique. Quand la carte Foudre est piochée dans la pile de cartes Temple, tous les joueurs vont essayer de construire simultanément la carte Temple suivante sans se soucier des dés, à partir des briques de leur réserve. Le premier à finir ce temple gagne 3 points de plus.

Comment s'achève la partie ?

Quand il ne reste qu'une carte Temple, les joueurs remettent leurs briques dans la réserve puis jouent normalement jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait construit ce dernier temple. Ils calculent alors leur score en additionnant points des temples, points de la zone Bonus, jetons Points et 1 point par jeton Pouvoir inutilisé, et celui qui en a le plus remporte la partie.



SObAK

2 Joueurs



Le duel commence
le 25 juin...



CATCH UP
GAMES

Un jeu de Bruno Cathala et Sébastien Pauchon



Auteur(s)	Dave Campbell
Illustrateur(s)	Ana Panco, Simon Douchy
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Humour
Mécanisme(s)	Ambiance, Rapidité
Age	8 +
Durée	10 minutes

Nombre de joueurs 2 - 8

Taco Chapeau Gâteau Cadeau Pizza reprend le principe du culte Taco Chat Bouc Cheese Pizza, avec de nouvelles cartes ! Dévoilez les cartes de la pile en énonçant les mots du titre dans l'ordre. Si le mot correspond à la carte, il faut être le premier à taper le tas... mais attention, certaines cartes demandent en plus d'exécuter une action, et dans ce jeu déjanté, la moindre erreur ou même hésitation éloigne de la victoire !

Comment jouer ?

Chaque joueur dispose devant lui d'une pile de cartes face cachée. Un premier joueur dévoile la première carte de sa pioche et la pose au centre de la table en énonçant le mot Taco. Puis le joueur suivant dans le sens horaire dévoile une carte de sa pioche et la pose sur la précédente en disant Chapeau. Les tours s'enchaînent ainsi en dévoilant à chaque fois une carte, accompagnée du mot suivant du titre du jeu.

Aussitôt que le mot prononcé correspond à la carte dévoilée, il faut vite taper la pile. Le dernier à le faire place toutes les cartes de la pile centrale sous sa pile personnelle et commence un nouveau tour par Taco. La moindre erreur ou même hésitation (sur le mot à prononcer ou le geste de taper la pile centrale) implique de prendre toutes les cartes ! Certaines cartes ne représentent cependant pas un taco, un chapeau, un gâteau, un cadeau ou une pizza. Si une carte spéciale apparaît, il faut réaliser l'action associée et taper la pile, le dernier à le faire la récupérant de même pour l'ajouter à ses cartes. Ainsi, le ouistiti demande de se gratter la tête, la licorne d'avoir une main sur le front, l'index pointé vers le haut, le ninja de plier le bras en équerre tout en gardant la main plate.

Comment s'achève la partie ?

Quand un joueur n'a plus aucune carte devant lui et qu'il parvient de surcroît à taper la pile au moment d'une correspondance, il remporte la partie !

S.W.



TACO



CHAPEAU



GÂTEAU



CADEAU



PIZZA

Et en plus, il y a une licorne !



JUIN 2021

DAVE CAMPBELL
SIMON DOUCHY

8+

2-8

10 min

blueorangenews

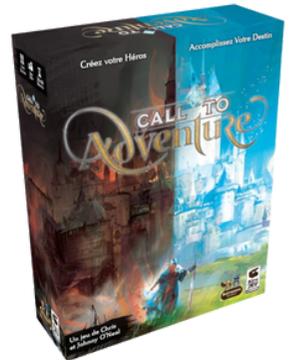


Destinies

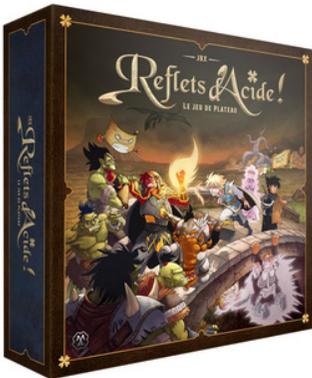
Destinies est un jeu compétitif, narratif, d'aventure et d'exploration, mêlant application mobile et jeu de société. Chacun des 5 scénarios présente un monde vivant, rempli d'histoires sombres, de personnages épiques et de mystères à résoudre.

Call to Adventure

Dans Call to Adventure, les joueurs s'affrontent pour créer des Héros dans un univers fantastique. Sur le chemin allant de vos humbles Origines jusqu'à votre Destin épicque, seul l'un d'entre vous deviendra un véritable Héros !



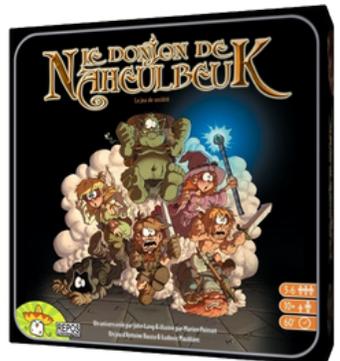
Reflets d'Acide



Vous êtes un Narrateur, autrement dit une entité céleste dont le rôle consiste à suivre et à conter la destinée épicque de Héros désignés... Mais voilà qu'en ce jour, votre Dieu tutélaire vous octroie des pouvoirs et des dons visionnaires : vous allez enrôler de fiers aventuriers auxquels vous confierez une Quête sacrée... En Coopération (pour contrer le Néant) ou en Compétition (pour être le plus Grand), vous devrez maîtriser de divins éléments et guider votre équipe vers un final épicque.

Le Donjon de Naheulbeuk

Les joueurs incarnent d'intrépides aventuriers qui s'enfoncent dans un sombre donjon à la recherche de la 12^{ème} statuette de Gladeulfurha. S'ils triomphent de l'infâme Zangdar (le boss de fin de partie), la partie est gagnée.





Bellum Magica

Dans Bellum Magica, chaque joueur est un seigneur maléfique, qui doit recruter des créatures et des ressources afin d'espérer devenir le seigneur maléfique le plus riche !

Karak

Chaque joueur incarne un héros plein d'audace explorant courageusement un donjon labyrinthique parsemé de pièges. Pas à pas, de pièces sombres en couloirs obscurs, ils dévoileront progressivement les dédales du donjon. La modularité du jeu engendre un nouveau donjon totalement différent à chaque partie !



Hero Realms



Après un millénaire d'expansion, l'Empire fait face à de nouveaux ennemis venus de l'intérieur. Entre rébellions et reconquêtes, l'Empereur nourrit l'espoir d'une paix durable par une audacieuse stratégie : le commerce. Hero Realms est une adaptation médiévale fantastique du jeu de deckbuilding Star Realms.

En Quête du Dragon

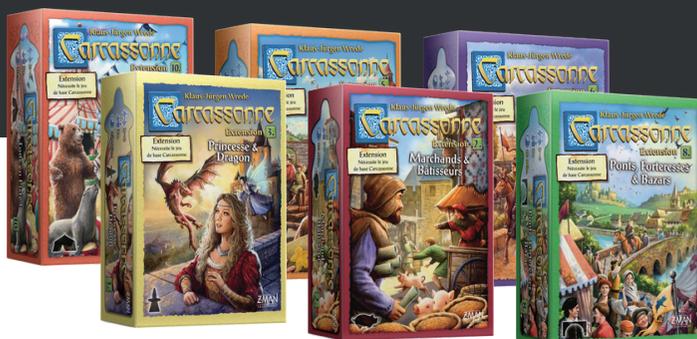
Aujourd'hui, tu pars pour une sacrée expédition : aujourd'hui, tu vas parcourir le monde pour trouver et adopter un dragon... Choisis ton personnage et entre dans une histoire pas comme les autres, une histoire où chacun de tes choix change ton aventure !



One Deck Dungeon



Dans One Deck Dungeon, explorez tous les niveaux d'un donjon et affrontez le terrible dragon qui garde le dernier étage. Seul, à deux ou même à quatre (en associant deux jeux) lancez-vous dans une aventure rythmée par la castagne. One Deck Dungeon est un jeu d'une grande intensité.



Carcassonne, un jeu à l'atmosphère médiévale !

Créé par Klaus-Jürgen Wrede et édité par Hans im Glück en 2000, ce jeu a notamment gagné le Spiel des Jahres en 2001. **Carcassonne** est un jeu de placement de tuiles dans lequel les joueurs construisent un paysage médiéval du sud de la France. S'appuyant sur la mécanique des dominos, les joueurs doivent relier des tuiles entre elles en fonction des éléments représentés dessus (routes, villes, églises, champs).

Comment jouer ?

À son tour de jeu, le joueur actif pioche une tuile. Celle-ci doit être placée à côté de tuiles déjà jouées, de manière à ce que les éléments soient reliés entre eux. Après avoir posé une tuile, le joueur peut alors décider de placer un de ses meeples sur l'une des zones qui la composent : sur la ville en tant que chevalier, sur la route en tant que voleur, sur une église en tant que moine ou sur un champ en tant que fermier. Lorsque cette zone est complète, le joueur propriétaire du terrain marque des points. Le jeu se termine, lorsque toutes les tuiles ont été jouées. On compte ensuite les points. Le joueur ayant gagné le plus de points de victoire remporte la partie.

Le saviez-vous ?

Le terme Meeple est apparu pour la première fois dans le jeu Carcassonne. Meeple est la contraction de « My » et « People » (« Mes gens »). C'est une marque déposée par l'éditeur Hans im Glück.

L'avis des Philiboyz :

« Carcassonne est un classique. C'est un classique parce qu'il a été le point de départ de l'utilisation du mécanisme de pose de tuiles (même si on le retrouvait avant, c'est lui qui par son succès l'a généralisé). C'est aussi et surtout un classique parce qu'il est devenu l'un des jeux qui sont une parfaite porte d'entrée dans le jeu de société moderne. Le jeu est très simple, dès les premiers tours on comprendra les principaux axes du jeu. Mais simple ne veut pas dire pauvre, en effet un joueur confirmé, malgré le hasard de la pioche battra sans problèmes un joueur novice par sa connaissance des tuiles et sa maîtrise de la pose du meeple. Enfin, c'est Carcassonne qui a donné ses lettres de noblesse au Meeple, pion qui représente si bien notre loisir ! »

Étienne

Découvrez la gamme Carcassonne

Depuis sa sortie, 10 extensions et 27 mini-extensions du jeu ont été éditées. Une big box reprenant le jeu de base et 11 extensions est disponible. En plus de ses extensions, 20 jeux autonomes reprennent les principes du jeu en apportant des variantes et de nouveaux thèmes. Il est donc possible d'initier les plus jeunes grâce à Mon Premier Carcassonne, devenir chercheur d'or grâce à Carcassonne : Ruée vers l'or ou encore plonger dans la préhistoire grâce à Carcassonne : Chasseurs et Cueilleurs. Il existe également une version digitale du jeu, développée par Asmodee Digital, disponible sur Google Play, Apple Store, Steam, Nintendo Switch et Tumble.

Carcassonne fête ses 20 ans !

Afin de célébrer le 20e anniversaire de sa victoire au Spiel des Jahres, une édition spéciale **Carcassonne - 20th Anniversary Edition**, sera prochainement disponible. Cette édition a été totalement relookée. Les joueurs pourront ainsi découvrir de nouvelles illustrations ainsi que des enluminures en feuille d'or sur la boîte. La qualité de la boîte et des tuiles a été améliorée grâce à une impression UV ultra-brillante. Mais ce n'est pas tout, cette version comprend les tuiles du jeu de base de Carcassonne, la mini-extension La Rivière (avec cinq nouvelles tuiles de rivière), la mini-extension L'Abbé et une nouvelle mini-extension Anniversaire de 15 tuiles.

Carcassonne

Orgueil, préjugés et Meeples! 

#carcassonne20



Edition limitée
20^e Anniversaire
(à paraître en juin 2021)



Disponible en magasins spécialisés

Z-MAN
games



Donjons & Siphons
OPEN
 3
BOUQUATE
 En précommande

Auteur(s)	Nicolas Le Vif
Illustrateur(s)	Olivier Fagnière
Éditeur(s)	Bragelonne Games
Thème(s)	Fantasy, Humour
Mécanisme(s)	Narration, Ambiance
Âge	12 +
Durée	30 minutes

Nombre de joueurs 2 - 6

Donjons & Siphons est un jeu de la gamme For the Story, proposant de générer une histoire en répondant successivement à des questions. Dans cet opus, on incarne des... agents du Service d'Entretien et d'Assainissement Unifié (SEAU) d'un Donjon, en campagne électorale pour diriger leur service.

Comment jouer ?

On commence par placer la carte « L'heure du vote a sonné » dans la pile de cartes Événement selon la durée de partie voulue. Puis on choisit son personnage parmi les 10 faces visibles sur la table, avec la possibilité d'en inventer complètement s'il est accepté par tout le monde. Ce personnage a un nom, des pouvoirs et des relations. L'Aventurier déguisé, recruté malgré lui, peut ainsi se nommer Sonja, être le seul à parler la langue des aventuriers, et a une relation forte avec la famille de trolls qui l'a « adopté ». À son tour, on pioche une carte Événement en désignant un binôme (qui peut changer à chaque carte piochée). On répond à la première question, par exemple : « De quel syndicat de créature es-tu le représentant au sein du SEAU ? » ou « Tu as aidé le Seigneur à s'emparer du trône. Pourquoi travailles-tu dans le SEAU ? ».

Le binôme répond ensuite à la seconde question, comme « Pourquoi préférerais-tu l'ancien Seigneur du Donjon ? », « Que fais-tu pour aider ton binôme à toucher du doigt son rêve d'enfant ? » ou « Pourquoi n'apprécies-tu pas ton binôme ? ». On s'appuiera souvent sur les caractéristiques de son personnage pour le développer et enrichir son univers. Après chaque réponse, il est possible de poser des questions à la personne qui vient de raconter son histoire afin de la pousser à l'enrichir, mais elle n'est jamais obligée de répondre. Une fois toutes les questions posées, on passe à la personne suivante. Une carte X se trouve au centre de la table : n'importe qui peut la toucher pour annuler une carte, une question, une suggestion, une réponse si elle ne lui plaît pas. De même, on peut toujours passer sa carte Événement à la personne suivante.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand on tire la carte « L'heure du vote a sonné ! ». Tout le monde dévoile simultanément pour qui il vote, en dehors de soi-même, et la personne élue doit prononcer un discours.

S.W.





Auteur(s)	Iori Tsukinami
Illustrateur(s)	Nariko, Katie Welsh
Éditeur(s)	Nuts ! Publishing
Thème(s)	Japon, Guerre
Mécanisme(s)	Plis
Âge	14 +
Durée	45 - 60 minutes
Nombre de joueurs	3 - 4

Joraku est un jeu de plis et de contrôle de territoires. Seigneurs féodaux japonais (Daimyos), les joueurs recrutent et déplacent des troupes afin d'influer sur les différentes zones composant le Japon et d'accroître leur renommée.

Comment jouer ?

Au début d'un tour, les joueurs reçoivent une main de cartes d'Escarmouche, dont ils passent deux cartes à leur voisin de gauche. Dans le sens horaire, chacun joue alors 1 carte, si possible de la même couleur que celle posée par le premier joueur. Un Ninja (de valeur 0) permet de prendre 0 à 3 pions Samouraï de sa couleur pour les placer dans n'importe quelle zone du plateau central. Les cartes 1 à 6 permettent soit de placer 0 à 3 de ses samouraïs dans la zone portant le même numéro, soit de gagner autant de points d'action (PA) que la valeur de la carte. Ces PA sont dépensés immédiatement pour déplacer son pion Daimyo vers une zone adjacente du plateau central (2 PA), pour déplacer l'un de ses pion Samouraï (1 PA), pour retirer un pion Samouraï adverse de la zone où se trouve son Daimyo (1 PA).

Quand tous ont joué une carte, on détermine le vainqueur du pli. Un joueur ayant placé un ninja l'emporte si un autre a posé un 6. Sinon, il faut avoir posé la carte avec la plus haute valeur, peu importe la couleur. Les joueurs gagnent des points de réputation (PR) s'ils ont de l'influence (par leurs Daimyos et samouraïs) dans la zone du Daimyo vainqueur du pli. Ce dernier devient premier joueur pour le pli suivant. Une fois que toutes les cartes ont été posées, les joueurs comparent leur influence dans chacune des six zones et gagnent des PR en fonction de leur rang. Puis une nouvelle manche commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève par la victoire du joueur possédant le plus de réputation après trois manches.

Pour aller plus loin

La boîte inclut six cartes de variantes de règles, dont deux peuvent être utilisées simultanément à chaque partie. L'une permet par exemple de déplacer son Daimyo pour 1 PA, une autre de gagner 2 PR en posant une carte de la même couleur que celle du joueur de départ... Sur le site de l'éditeur, on trouvera les règles pour jouer seul, à 2 (9 cartes par joueur et par manche, pas de PR pour le premier joueur à la pose des cartes) et à 5 (4 cartes par joueur et par manche).

S.W.





Kameloot

OPEN

BOUATE

Prochainement

Auteur(s)	C. NH, G. Grard, M. Roussel, F. Boule
Illustrateur(s)	Ingenious Studio
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Médiéval
Mécanisme(s)	Collection
Âge	8 +
Durée	20 minutes

Nombre de joueurs 3 - 6

Kameloot est un jeu de vente de collection opposant de marchands d'objets magiques prêts à tout pour s'enrichir, y compris à utiliser les objets qu'ils sont supposés vendre contre leurs adversaires ! Mais ces rivaux sont aussi des marchands dont les cartes pourraient permettre de compléter un lot, de sorte qu'il faudra bien choisir dans quelle taverne on commerce et le meilleur moment pour trahir ses partenaires !

Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur lance son jeton Taverne pour déterminer s'il commence dans la Taverne du Chat Noir ou celle du Hibou. À son tour, un joueur peut utiliser le pouvoir d'un objet en main puis le défausser. Il pourra par exemple s'agir de poser deux objets de sa main (Baguette magique à 2 branches), de piocher deux objets (Gant à 6 doigts), de changer de taverne (Cape magique), d'obliger un rival à changer de taverne (Potion d'enchantement)... Au lieu de cela, le joueur peut placer devant lui des objets magiques identiques de sa main.

Quoi qu'il ait fait, si cela a permis aux marchands présents dans la taverne de compléter une collection d'objets identiques (dont la quantité de cartes requises dépend de l'objet), il distribue les objets sur leur face pièce d'or aux marchands de la taverne, en commençant par lui. Changer de taverne au moment opportun peut ainsi retirer aux marchands qui s'y trouvaient l'espoir de profiter d'une collection presque achevée, et permettre à un joueur d'achever lui-même une collection dans la taverne où pourra le moins partager la recette ! Parvenir à achever une collection de Potions d'enchantement (exigeant 5 potions) dans une taverne avec un seul autre marchand permettra ainsi de gagner 3 pièces et de ne lui en donner que 2... Une fois les cartes jouées, et la transaction éventuellement réalisée, le joueur pioche jusqu'à avoir 4 cartes en main, et c'est au tour du suivant.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand un joueur ne peut plus compléter sa main. Celui qui a tiré le plus de pièces d'or de ses ventes la remporte !

S.W.



KAMELOOT™



**SOYEZ OPPORTUNISTE,
DEVENEZ LE PLUS RICHE !**

**DANS LES
Tavernes...**



PAS DE PITIÉ !

Le siège, une activité ludique

Si la notion de siège militaire remonte sans doute à la naissance des villes, le siège médiéval paraît fasciner particulièrement le jeu comme le cinéma. On peut y voir plusieurs causes : chacun a déjà vu des châteaux ou villes fortifiées du Moyen Âge, mais ils sont juste assez éloignés chronologiquement et culturellement pour que cette familiarité n'empêche pas de trouver une délectation à en fantasmer la destruction ; il y a quelque chose d'impressionnant à imaginer des machines de chaos mécaniques, à la physique autrement plus compréhensible que les armes contemporaines, se frotter à d'énormes murailles, particulièrement à une époque où l'on imagine si bien les champs de bataille parsemés de trébuchets, mangonneaux, béliers, tours de siège, balistes et autres onagres ; enfin, il y a peut-être dans cette idée de pierres qui tombent quelque chose d'assez enfantin, comme un habillage thématique donnant une saveur pseudo-historique au plaisir régressif de casser des trucs. En somme, l'image d'une catapulte explosant le mur d'une forteresse est presque déjà ludique, appelant simplement un système de jeu pour rentrer tout à fait dans le domaine jeu. « Simple »... ou pas tant que cela.

Un jeu de destruction de châteaux ?

Bien sûr, le défi d'un jeu de société sur le siège est avant tout matériel : il s'agit de concevoir des murailles assez impressionnantes pour que l'on prenne plaisir à les détruire, mais aussi des engins que l'on aurait plaisir à manipuler, réellement capables d'abattre ces murailles d'une manière ou d'une autre, sans représenter de danger domestique et sans s'user trop vite ! Aussi est-ce avec le Donjons et Catapultes de gay-play en 1983 et en 1993 avec le Siège de l'éditeur MB que l'on a quelques-uns des premiers exemples emblématiques de classiques socioludiques du jeu de destruction. Comme la (quasi)-totalité des jeux qui suivront, ils s'adressent à deux belligérants uniquement, à partir de 6-7 ans, chacun avec son armée, son château et donc ses armes, d'abord un canon ou une baliste, puis selon les versions, extensions et variations, un trébuchet, un scorpion, un cheval de Troie, un drakkar (!)...

En plastique assez détaillé, les engins de siège étaient actionnés au moyen d'élastiques pour envoyer des boulets sur les murailles et les soldats ennemis. Ces titres étaient généralement joués en se plaçant à environ deux mètres de son adversaire et en tirant un boulet à tour de rôle, jusqu'à l'élimination du dernier soldat adverse, même quand les règles étaient un peu plus alambiquées (donc souvent ignorées), et détournaient du plaisir primaire recherché, par exemple avec des dés pour déterminer le nombre de boulets tirés, ou la possibilité de faire avancer son soldat entre les châteaux pour que la catapulte puisse ensuite tirer depuis sa position.

Le saviez-vous ?

L'éditeur MB (Milton Bradley Company), racheté par Hasbro en 1984, a édité des classiques comme Destins (conçu par son fondateur en 1861), Taboo, Docteur Maboul, Puissance 4, Qui est-ce ?, HeroQuest...



Tout casser avec Vesuvius Media

Que l'éditeur Vesuvius Media se soit intéressé aux principes de ces titres pour imaginer Châteaux et Catapultes n'étonnera pas ceux qui avaient un auparavant découvert leur MonstroCity, jeu... de destruction urbaine avec des monstres, proche d'un Rampage. Décidément ! Conçu par Kristian Fosh, Châteaux et Catapultes est localisé par les Lucky Duck Games et s'adresse à 2 joueurs de 8 ans et plus, l'un incarnant les Chaufforts et l'autre les Cunningfields.

Catapultes et Catapultes

On a décrit précisément les règles de Châteaux et Catapultes dans ce Philimag à la page 20. Ses principales originalités tiennent à la possibilité d'ériger assez librement son château avec les 16 briques et la porte à sa disposition, en vue d'offrir la meilleure protection possible à ses 5 soldats, et à la carte Action que l'on pose à son tour pour pimenter la partie, par exemple en reconstruisant son château, en y déplaçant ses troupes, en tirant deux boulets, en utilisant une fois la catapulte... adverse pour l'attaquer à bout portant. Si le jeu de base,

publié en français, propose d'anéantir le château adverse à coup de boulets en mousse tirés par la catapulte, la campagne de financement participatif y avait ajouté plusieurs extensions, avec une baliste, des béliers, mais aussi des parapets et des tours, et même le tir de ruches ou de poissons, un drakkar de siège et un volcan !

Mon Royaume pour un boulet !

Mêlant adresse et chaos, Châteaux et Catapultes ajoute à sa dimension humoristique presque délirante une gestion des actions d'une tacticité plaisante, y compris dans sa légèreté. En effet, chaque carte Action ne peut être jouée qu'une fois, de sorte qu'il faudra savoir déterminer quand chacune sera la plus efficace, sans non plus attendre de ne plus avoir l'occasion d'en profiter. En outre, l'idée de ne piocher qu'à l'élimination de ses soldats fait de ces cartes une consolation particulièrement intéressante, pour une œuvre se présentant finalement aussi comme un jeu mécaniquement satisfaisant, et pas seulement comme un jouet fun.

S.W.





Châteaux et catapultes

OPEN BOULET

Prochainement

Auteur(s)	Kristian Fosh
Illustrateur(s)	EuK. Fosh, D. Mammoliti
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Médiéval
Mécanisme(s)	Adresse
Âge	8 +
Durée	30 - 45 minutes
Nombre de joueurs	2

Châteaux et Catapultes est un jeu de destruction du château adverse au moyen de ses catapultes ! Deux belligérants devront ériger leurs murailles, y placer stratégiquement leurs soldats, utiliser leurs cartes Action pour surprendre leur adversaire et tirer boulet après boulet grâce à leur redoutable arme de siège !

Comment jouer ?

Les joueurs commencent par choisir leur camp (Cunningfields ou Chaufort) et par construire leur château sur leur plateau en disposant librement leurs seize briques et leur porte, à environ 1 mètre 50 l'un de l'autre. Les cinq figurines représentant leurs soldats sont alors placées sur l'édifice ou à proximité, toujours sur le plateau, tandis que la catapulte est posée non loin.

Chaque camp possède quatre boulets et une pioche de six cartes Action, dont trois composent sa main de départ. À son tour, un joueur peut poser une carte Action de sa main afin de :

- déplacer voire reconstruire trois briques,
- contrôler la catapulte ennemie pour attaquer son château à bout portant,
- tirer deux fois d'affilée avec la catapulte sans la mouvoir entre les attaques,
- mouvoir trois de ses troupes,
- voler une carte Action au hasard à son adversaire
- copier une carte Action déjà jouée par l'un des deux combattants.

L'attaquant oriente ensuite sa catapulte, l'arme avec un boulet en caoutchouc... et tire, en l'actionnant grâce à un élastique ! Si des troupes ou briques ont été expulsées du plateau, elles sont rangées dans la boîte, et le joueur attaqué pioche une carte Action par soldat perdu, avant d'effectuer son tour.

Comment se termine la partie ?

Le premier joueur à éliminer tous les soldats ennemis remporte la partie !

S.W.

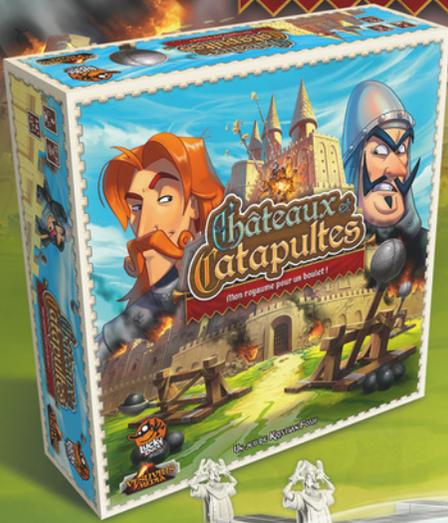


Châteaux et Catapultes

Mon royaume pour un boulet !



Le 11 JUIN DANS
VOTRE BOUTIQUE



C'est par une après-midi pluvieuse alors que j'étais en vacances à Dieppe avec mes parents que j'ai plongé dans le Médiéval fantastique. Comme les balades étaient proscrites par la pluie et le vent, je suis descendu avec mon père chez un marchand de journaux situé à quelques pas de l'hôtel afin d'acheter de quoi m'occuper. Après avoir parcouru les rayonnages, je m'arrête devant un magazine (dont le nom m'échappe aujourd'hui) qui semble parler de jeux. Je le tends à mon père, qui le paie. On rentre à l'hôtel et je m'assieds pour en commencer la lecture. J'étais sur le point de basculer dans un univers que je ne connaissais jusque-là presque pas et qui modifiera profondément ma vie de joueur. Nous étions en 1981 et aujourd'hui, en 2021, j'ai toujours cette influence en moi. Dans le magazine, je tombe sur un article qui relate la découverte du JdR par un jeune journaliste. Le gars se rend dans une chambre d'étudiant parisienne, un soir, où il est « initié » JdR par les occupants de ladite chambre. Il crée un personnage de Donjons & Dragons, le premier – et le plus joué – de tous les jeux de rôle. Il choisit un voleur (personnage souvent favorisé par les débutants) et part à l'aventure avec ses nouveaux compagnons. S'ensuit la description d'un combat contre une araignée géante dont il ne sort vivant que grâce à l'intervention de ses

compagnons. Le journaliste conclut son article totalement emballé par sa découverte. Quant à moi, je referme le magazine des étoiles dans les yeux. Cet article, je le relis plusieurs fois au cours des vacances et à chaque fois, l'effet est le même. De retour à Reims, je me rue dans une boutique qui venait d'ouvrir peu de temps auparavant et dans laquelle j'avais vu, outre de magnifiques jeux d'échecs, de dames et autres backgammon et jeux de go, des étagères remplies de livres étranges – et pour la plupart en anglais. Je savais maintenant, à la suite de l'article, ce qu'étaient ces livres, promesses d'approfondissement de cet univers médiéval fantastique que j'avais découvert quelque temps auparavant. Le Jeu de Rôle. C'est comme un enfant devant un rayon de jouets que j'entrai dans le magasin, toujours avec mon père, et que je passai de – très – longues minutes à regarder le contenu de toutes ces étagères. La plupart des livres étant en anglais, ce n'était pas évident de faire un choix. Et puis mon regard tombe sur une boîte rouge, dont l'illustration de couverture représentait un chevalier portant un casque ailé qui affronte un dragon avec une épée dans une main et un bouclier dans l'autre : la boîte de base de D&D, et en français ! Après quelques minutes de négociations avec mon père, je repars avec la boîte sous le bras. J'étais perdu pour mes parents, cette fois, c'était certain.



Ce mélange de Médiéval fantastique et de JdR fut un électrochoc pour moi. Cet univers a toujours exercé une profonde fascination sur moi. Les nains, les dragons, les orcs, les magiciens, les sorts, les objets magiques, les hobbits, les royaumes grandioses, les pouvoirs spectaculaires, ce mélange de féerie, de magie, de violence et d'actes héroïques était fascinant. J'étais un jeune adolescent qui se découvrait un monde aux multiples possibilités et dans lequel je me sentais bien... J'avais envie d'y passer du temps, de m'y balader, de le façonner et de le partager avec les autres. On pourrait se dire que la même chose est vraie quel que soit l'univers et que ce n'est pas propre au Médiéval fantastique. C'est peut-être vrai, mais je suis fan de Lovecraft et de son Mythe, par exemple, et je n'ai jamais ressenti la même chose. Le Médiéval fantastique a pour lui qu'il peut se décliner à l'infini, ou presque. Et que chacun peut y trouver chaussure à son pied. L'éventail est large, les limites restent floues et il y a encore beaucoup de choses à imaginer.

Mais revenons à le « Red Box ». Je devorai les règles de ce nouveau jeu et je décidai de faire jouer un de mes amis au scénario d'introduction fourni avec : le Palais de la Princesse Argenta – et de l'initier par là même à ce tout nouveau jeu ! Inutile de préciser que cette première expérience de Maître du Jeu (MJ) fut catastrophique : même si je pensais avoir « bien préparé » mon aventure, je ne maîtrisai pas assez les règles pour que ce soit fluide. Mais peu importe. L'expérience était ailleurs !

J'avais définitivement basculé dans le Médiéval fantastique pour ne jamais en ressortir. Mon imagination était en ébullition et je m'attelai assez vite à la construction de mes propres histoires. C'est ça qui est incroyable avec un univers aussi riche et passionnant : c'est que les seules limites existantes sont celles de votre imagination. Il existe tellement de possibilités d'histoires, d'intrigues et de créatures fantastiques que jamais vous ne vous retrouverez pris de court. Bien évidemment, la littérature autour de ces univers est pléthorique. De très nombreux auteurs ont posé les sillons de ce qui est aujourd'hui devenu une part majeure de la littérature de l'imaginaire, dont, bien évidemment JRR Tolkien et *Le Hobbit*, suivi de la trilogie du Seigneur des Anneaux. Mais ce n'est bien évidemment pas le seul. Vance, Eddings, McCaffrey, Leiber... les exemples sont nombreux et les œuvres toutes aussi magistrales. Alors je n'ai qu'un conseil à vous donner : laissez-vous porter par ces univers, tantôt enchanteurs, tantôt diaboliques, tantôt calmes ou autrefois violents. Lisez des intrigues, vivez-en... Laissez-vous embarquer dans le Médiéval fantastique...

Philippe Pinon





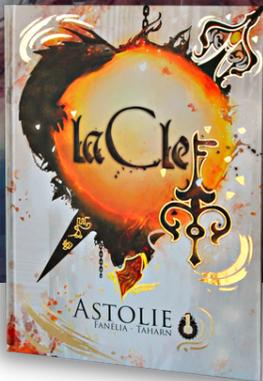
The logo for Dragon Shield is a yellow shield-shaped emblem with a black border. Inside the shield, the words "DRAGON" and "SHIELD" are written in a stylized, outlined font. The shield has small circular details on its sides and a "TM" trademark symbol at the bottom.

**DRAGON
SHIELD**
TM

A detailed illustration of a dragon with white and black scales, large wings, and a long tail. The dragon is coiled in a dynamic pose against a background of a sunset or sunrise with rays of light. The dragon's mouth is open, showing its tongue and teeth. The overall scene is dramatic and fantastical.

**PRÉPAREZ-VOUS
POUR VOTRE PROCHAIN DUEL**

DUAL INTÉRIEUR
NOIR
OPAQUE



La Clef Tome 1 : Astolie

OPEN
BOUCATE

En précommande

Auteur(s) Taharn, Fanélia

Illustrateur(s) Fanélia

Éditeur(s) Fanélia Art Édition

Thème(s) Fantasy

Mécanisme(s) Énigmes, Histoire

Âge 14 +

Durée 30 - 40 minutes

Nombre de joueurs 1 +

Astolie est le premier tome de la série de livres-jeu **La Clef**. Il peut être lu simplement pour l'histoire, richement illustrée, versifiée et rimée, qu'il raconte au sujet de l'univers de dark fantasy d'Astolie, mais propose également une série d'énigmes de difficulté avancée.

Comment jouer ?

L'ouvrage est divisé en cinq chapitres, chacun constitué des nombreuses double-pages constituant les étapes de l'histoire... et les énigmes. Chacune des 75 double-pages comporte en effet une énigme, qui exigera de prêter la plus grande attention au texte, à l'image et au rapport entre les deux, en plus de recourir à la lampe UV (jointe au livre) pour tenter de trouver les indices cachés à l'encre invisible sur les pages. Celles-ci ne comportent jamais aucune instruction, et jamais d'autre texte que celui des codes et de l'histoire. C'est donc au joueur, une fois les indices trouvés, de déduire le lien qui les unit et de comprendre comment leur donner du sens. Ce ne sera d'ailleurs pas toujours à ce stade de la lecture. En effet, si l'histoire se parcourt linéairement, certaines double-pages pourront donner du sens à une énigme présente plus tôt dans le chapitre.

Il sera alors recommandé de prendre des notes voire d'utiliser un calque pour se rappeler ses trouvailles et déductions, particulièrement quand l'intérêt n'en sera pas encore clair. Certaines des énigmes mèneront à internet, de sorte qu'une connexion sera nécessaire. Le site dédié au livre propose d'ailleurs des indices aidant à résoudre chaque énigme, tandis qu'un discord assez actif propose aux lecteurs-joueurs de discuter de **La Clef** et de valider les réponses les uns des autres.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand le lecteur-joueur pense avoir trouvé le code final, qu'il n'a plus qu'à tester sur le site laclef.online.

S.W.



Codex - L'Ultime Secret
de Léonard de Vinci

OPEN
BOUATE

En précommande



Auteur(s)	Florent Cautela
Illustrateur(s)	Alice Ribeiro
Éditeur(s)	Les Éditions du Lion Vert
Thème(s)	Héritage
Mécanisme(s)	Énigmes
Âge	14 +
Durée	180 - 240 minutes
Nombre de joueurs	1 +

Et l'ouverture du coffret ne constituera bien sûr pas la conclusion de l'enquête, loin de là, mais permettra d'accéder à de nouvelles pièces pour en réaliser la seconde partie. Un miroir de poche, une clef, une déclaration des Rose-Croix, un arbre généalogique, un herbier, des cartes postales, un rapport d'autopsie... ne seront ainsi que quelques-unes des pièces qu'il faudra connecter afin de saisir le tableau d'ensemble et lever le voile sur un héritage bien plus précieux et mystérieux que ce que vous pouviez espérer, en passant par le calque, la numérologie, internet...

Comment finit la course ?

L'enquête s'achèvera... quand le jeu vous le dira, une fois tous les mystères de votre héritage résolus.

Dans **Codex**, vous recevez de l'Office Notarial d'Amboise l'héritage d'un lointain parent décédé. Cet héritage est composé d'un testament, d'un carnet de notes, d'une grosse boîte fermée par un cadenas et d'autres affaires personnelles, ainsi que du rapport d'enquête d'une agence de détectives privés sur les circonstances de la mort de Teresa Dina Calosi. Voilà un héritage qui ne s'annonce pas de tout repos !

Comment jouer ?

Le ou les joueurs sont confrontés à un matériel extrêmement divers, que n'accompagne aucune instruction des auteurs du jeu. La lettre de l'office notarial leur présente la situation, quand le testament permet à la défunte d'expliquer ce qu'elle attend de son héritier : la compréhension des indices disséminés

dans la boîte pour parvenir au code ouvrant le coffret. Ce dernier recèle en effet un trésor possédé par la famille depuis 500 ans et lié à Léonard de Vinci lui-même, mais convoité par des ennemis de la famille.





Auteurs/Illustratrice	M. Canetta, A.-C. et D. Perrier
Illustrateur(s)	S. Niccolini, C. Alcouffe
Éditeur(s)	Explor8
Thème(s)	Braquage
Mécanisme(s)	Placement de dés, Collection
Âge	14 +
Durée	60 minutes

Nombre de joueurs 1 - 4

Dans **The Specialists**, vous tentez de réunir la meilleure équipe afin de réaliser une série de braquages spectaculaires et juteux de bijoux, banques et casinos en Amérique du Sud, Europe, Asie et à Las Vegas !

Comment jouer ?

Une manche commence par le lancer des dés actifs, et le dévoilement d'1 carte Indic ainsi que des cartes Spécialiste. À son tour, un joueur choisit l'un des dés actifs et le place sur la rangée de dés de son plateau. La valeur des deux dés les plus à droite de la rangée peut être altérée, tandis qu'un 6 peut être augmenté en 1, et un 1 abaissé en 6. Le joueur a alors le choix :

- de recruter l'un des spécialistes révélés en défaussant le dé indiqué. Il peut alors défausser le dé correspondant à son activation pour bénéficier autant de fois de son pouvoir qu'il possède déjà de braqueurs avec la même spécialité, ou bénéficier une fois du pouvoir de chaque braqueur de cette spécialité.
- d'activer l'un des spécialistes révélés en défaussant seulement le dé correspondant à son activation. Il sera défaussé à la fin du tour.

- d'être indic, en recevant la récompense de la carte Indice.

Un spécialiste peut octroyer des millions, des dés, de l'équipement, des jetons Compétence à usage unique pour remplacer un spécialiste manquant...

Arrive la phase de casse, à laquelle le joueur peut renoncer pour être indic. Sinon, il choisit une ville dans laquelle il n'a pas encore fait de casse et dont ses spécialistes remplissent les conditions, défause les équipements requis et pose un jeton Signature de Gang sur un bâtiment de son choix. Certains casses lui rapportent une prime en plus des millions indiqués. C'est enfin au tour du joueur suivant.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand un joueur a fait 7 casses ou que la 12ème carte Indic est retournée. Celui qui possède le plus de millions la remporte.

Pour aller plus loin

The Specialists propose deux variantes (un départ asymétrique et une carte Planque rapportant des millions ou utilisable pour un bonus) et un mode solo.

S.W.



Les jeux de société Lifestyle sont des jeux étonnants pour enfants et adultes. Originaux et astucieux, ils sauront accompagner vos moments en famille ou entre amis.



8+ 1-4 45

UNFOLD

12+ 1-6 60-90

Une nouvelle gamme dans un format inhabituel. Dépliez l'histoire tenant dans une enveloppe !



Une histoire d'espionnage passionnante pour les enfants.

Une escape game palpitante pour les adultes.

Tentez votre chance et explorez les îles en trouvant de nouveaux trésors à chaque tour !

8+ 2-4 30



Aidez les elfes de maison et résolvez le mystère des chaussettes disparues !

6+ 2-4 15-20



CONTIENT DE MYSTÉRIEUSES EXTENSIONS !

Des jeux évolutifs pour toute la famille. De nouveaux composants et de nouveaux challenges à chaque partie!



www.LifeStyle-Boardgames.fr



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

Bonjour, je m'appelle Anaïs, j'ai 26 ans et j'ai créé Tech-Make en 2018 avec Benjamin, mon conjoint. Comme beaucoup de monde, j'ai joué aux jeux de société petite, avant de reprendre adulte et de découvrir le monde fabuleux des jeux de société modernes ! Et c'est à ce moment-là qu'on s'est rendu compte que certains jeux méritaient un meilleur rangement ! Après quelques recherches, nous avons remarqué qu'il n'y avait pas grand-chose de « made in France ». À cette période, je sortais d'études sans débouchés alors que mon conjoint me transmettait sa passion et ses compétences dans les nouvelles technologies de fabrication ; on en a donc profité pour lancer notre entreprise !

PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de l'activité de Tech-Make ?

Nous sommes une petite entreprise spécialisée dans les rangements de jeux de société. Nous sommes deux à y travailler, Benjamin et moi. Nous vous proposons des rangements qui rentrent parfaitement dans votre boîte, qui acceptent les cartes sleeveées. Ils sont pensés et fabriqués en France par nos soins, par découpe laser. Nous essayons d'avoir le moins d'impact environnemental possible, c'est pourquoi nous optimisons les découpes pour limiter les

chutes. Nous offrons même certaines chutes de découpes qui peuvent être revalorisées pour du loisir créatif tandis que les autres sont apportées en déchetterie. Pour les emballages, nous utilisons du carton et du papier bulle recyclé, et nos notices d'assemblage se trouvent en dématérialisé, sur notre site internet. Nous vendons quasi exclusivement en ligne via notre site internet et quelques revendeurs spécialisés, notamment Philibert. À une époque lointaine, nous étions présents lors des différents festivals, c'était une grosse organisation que de produire le stock nécessaire en plus de nos commandes, mais on repartait boostés par les rencontres et les échanges avec les ludistes. On a vraiment hâte de pouvoir y participer de nouveau !



PHILIMAG : Comment choisissez-vous les jeux dont vous créez les rangements ? Avez-vous des partenariats avec les éditeurs ?

La plupart du temps, ce sont les communautés de ces jeux qui viennent vers nous pour exprimer leurs besoins. Ce qui est top, c'est qu'on peut avoir des conseils, des retours, pour vraiment adapter le rangement à leurs besoins, comme par exemple pour une mise en place rapide. Nous avons déjà travaillé avec quelques éditeurs comme par exemple Explor8 pour créer notre rangement compatible avec

Big Monster, Bombyx pour faire gagner le rangement compatible avec Abyss Conspiracy, et plus récemment avec JBX, qui nous a envoyé un exemplaire du jeu Reflet d'Acide après que la communauté nous avais directement demandé de travailler sur le jeu. Pour les autres rangements, nous les identifions nous-mêmes lors de nos parties. Et pour les derniers jeux, ceux qui n'ont pas de rangement dédié (parce qu'on ne peut pas faire tous les jeux), nous avons mis au point un catalogue de modules pour composer son propre rangement, avec des modules plus ou moins grands pour tokens, pour cartes. Il suffit de mesurer sa boîte de jeu, de connaître les éléments du jeu et de choisir les modules correspondants.



PHILIMAG : Quelles sont les étapes et les contraintes de fabrication ?

Après avoir sélectionné un jeu, la 1ère contrainte est de faire un rangement qui accepte tout le jeu de base ainsi que ses extensions, le tout sleeuvé, tout en prenant en compte l'épaisseur du MDF (matière utilisée pour nos rangements). C'est Benjamin qui s'occupe de la modélisation en 3D en réalisant plusieurs modules pour chaque élément de jeu. Il en extrait ensuite les plans. Puis on fait un prototype à l'aide de la découpe laser avec lequel je vérifie que toutes les pièces s'emboîtent, que les modules rentrent tous dans la boîte sans forcer et que tous les éléments sont maintenus. Si ce n'est pas le cas, on reprend à l'étape de modélisation en modifiant ce qui a déjà été fait. Une fois le prototype validé, Benjamin s'occupe de la notice et reporte les



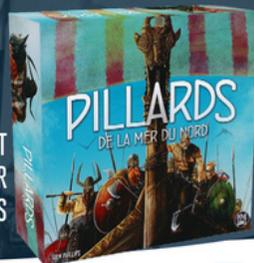
numéros sur les pièces. Chaque module a un numéro, et chaque pièce est donc identifiée par la lettre du module puis son numéro. Puis on découpe une dernière fois le futur rangement dans sa version finale pour vérifier la bonne numérotation. La seconde contrainte est l'optimisation du fichier de découpe pour avoir le moins de chute possible, c'est important pour nous et cela influence également le prix de vente. Une fois qu'on a fait tout cela, le rangement est validé ! J'enregistre le fichier dans les découpes lasers et Benjamin crée la fiche produit sur notre site. Je me charge ensuite de la production, de l'emballage, et de l'expédition.







PILLARDS DE LA MER DU NORD (PIXIE GAMES)



IMPRESSONNEZ VOTRE JARL EN LANÇANT DES RAIDS SUR DES COLONIES, EN RASSEMBLANT DES BUTINS ET EN LUI FAISANT DES OFFRANDES. PRÉPAREZ VOTRE RAID AU VILLAGE POUR FORMER UNE COHORTE PUISSANTE ET UTILISEZ À BON ESCIENT LES POUVOIRS DE VOS PILLARDS AVANT QU'ILS NE PARTENT AU VALHALLA.

1 / MISE EN PLACE



- Formez une pioche de **cartes Villageois**.
- Formez une pile de **tuiles Offrande** et placez **3 tuiles** sur le plateau (en bas à droite).
- Mélangez les **Butins** (or/métal/bétail) et les **Valkyries** (crânes noirs) dans le sac noir et déposez-les au hasard sur les **23 emplacements** en respectant la quantité (indiquée en haut à gauche).
- Formez une **réserve** avec les pions restants du sac noir.
- Placez les **Ouvriers gris et blanc** sur les 23 emplacements en respectant la couleur (en haut à droite).
- Placez **3 Ouvriers noirs** respectivement sur la **Grande porte** puis la **Demeure du Jarl** et la **Salle du Trésor**.
- Placez un marqueur sur les **3 pistes du plateau** (**Armement-rouge** / **Valkyrie-noir** / **PV-jaune**)
- Distribuez à **chaque joueur** : 5 cartes **Villageois** (choisir 3 cartes) / 1 **Ouvrier** noir / 2 pièces d'argent.

2 / TOUR DE JEU



LORS DE VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ AU CHOIX :

PRÉPARER UN RAID :

LORS DE VOTRE TOUR, VOUS DEVEZ FAIRE 2 ACTIONS AU VILLAGE.

- 1) Poser un **Ouvrier** sur un emplacement **vide** du village en respectant la couleur du personnage et faire l'action relative au **Bâtiment**.
- 2) Récupérer un **autre Ouvrier** du village et faire l'action relative au **Bâtiment**.

ACTIONS DU VILLAGE :

- **GRANDE PORTE** : piochez 2 cartes.
- **DEMEURE DU JARL** : faites l'action de droite (icône bleue) d'un personnage de votre main.
- **SALLE DU TRÉSOR** : défaussez des cartes pour gagner des pièces ou de l'or.
- **CAMP D'ENTRAÎNEMENT** : Posez un de vos personnages en main sur votre **Bateau** en payant son coût en pièces. Il pourra uniquement utiliser l'action de gauche (icône grise) durant la partie.
- **ARMURERIE** : Gagnez des points d'armement contre des pièces ou du fer.
- **MOULIN** : Gagnez des **Provisions** ou de l'or selon la couleur de l'**Ouvrier**.
- **ATELIER D'ORFÈVRE** : Gagnez des pièces d'argent selon la couleur de l'**Ouvrier**.
- **LA LANGHUS** : 2 actions possibles : échanger 1 **Bétail** contre 2 provisions ou remplir les conditions pour récupérer 1 des 3 tuiles d'offrande. Défaussez les ressources pour récupérer l'offrande.



LANCER UN RAID :

Vous pouvez placer un **Ouvrier** sur un emplacement **libre** sous une colonie que vous désirez piller. Pour chaque lieu, vous devez respecter les conditions suivantes :



- Posez un **Ouvrier** de la **couleur demandée**.
- Dépensez le nombre de **Provisions** et d'**ors** requis.
- Respectez le nombre de **membres d'équipage** demandé (dans le **bateau** !)
- Lancez le ou les **dés** pour rajouter le résultat à votre **force Militaire** (total des forces militaires des membres d'équipage + actions de certains membres d'équipage + niveau de la piste Armement).
- Marquez le nb de **PV** (jaune) relatif à votre force militaire (rouge). Sauf **Port** = 1 PV.
- Vérifiez les **pouvoirs spéciaux** de vos membres d'équipage.
- Récupérez le **Butin** et le **nouvel Ouvrier** du dessus (blanc ou gris).
- Certains **Butins** comprennent des **Valkyries** (crânes noirs). Défaussez autant de membres d'équipage que de **Valkyries** présentes dans votre **Butin**. Progresssez

d'autant de cases sur la **piste Valkyrie** (piste noire).

3 / FIN DE PARTIE



- La partie se termine lorsqu'il ne reste qu'un **Butin** disponible aux **Forteresses**, qu'il n'y a plus de **tuiles Offrande** ou qu'il n'y a plus de jetons **Valkyries** sur le plateau. Le joueur actif finit son tour puis **tous** les joueurs jouent un tour complet.
- En plus des points de victoire cumulés durant la partie, ajoutez les points suivants :
 - Les points obtenus sur la piste d'armement et la piste des Valkyries.
 - Les points indiqués sur les **tuiles Offrande**.
 - Les PV de certains membres d'équipage.
 - Les PV des **Butins** (or et fer = 1 p.v / 2 bétails = 1 p.v).
- Le joueur qui possède le plus de points de victoire remporte la partie.





ALTHING



Qui deviendra le Roi ou la Reine des Vikings ? Réponse en juin 2021.



1

Faites évoluer votre main de départ en recrutant des vikings tout au long de votre chemin.

2

Franchissez les étapes en défaussant les ressources demandées.



Vidéo Es-tu Games?



L'ordre et les étapes changent à chaque partie, renouvelant les défis tactiques !

Un mode solo contre un joueur fictif très réaliste !



3

Utilisez vos cartes pour ruser et retardez vos adversaires, ...



... à moins que vous n'ayez besoin d'une protection.



4

Aménagez votre stratégie tout autant que le roulement de votre main en fonction des étapes et de vos adversaires.



5

Arrivez le premier et soyez couronné!



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





Dune : Imperium

OPEN

BOUQUATE

En précommande

Auteur(s)	Paul Dennen
Illustrateur(s)	Divers
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Science-Fiction, Guerre
Mécanisme(s)	Pose d'ouvriers, Deckbuilding
Âge	13 +
Durée	60 - 120 minutes

Nombre de joueurs 1 - 4

Dans **Dune : Imperium**, incarnez l'un des personnages principaux du film Dune (de Denis Villeneuve/Legendary Pictures), d'après le premier roman du cycle culte de Frank Herbert, et affrontez vos rivaux pour la domination de l'Épice et de la planète Arrakis, par la guerre, l'exploitation des vers des sables, la diplomatie ou les complots !

Comment jouer ?

Les joueurs commencent avec les mêmes 10 cartes dans leur deck, mais un dirigeant différent, offrant 2 pouvoirs uniques. Au début d'une manche, ils piochent 5 cartes et dévoilent la première carte de la pile Conflit. Puis ils réalisent l'un après l'autre un tour :

- **Agent** : le joueur pose une carte de sa main portant une icône Agent pour envoyer l'un de ses espions Agent vers un emplacement du plateau portant la même icône. Il bénéficie alors de l'effet de l'emplacement et de la zone Agent de la carte, en plus de monter d'un cran son marqueur Influence sur la piste de l'une des factions si l'emplacement lui appartient. Il pourra s'agir de recruter des troupes ou de les déployer dans le combat, de gagner eau, Épice et Solari, de monter en influence, de piocher des cartes...

- **Révélation** : le joueur résout la zone Révélation des cartes lui restant en main, pour gagner de la force et de la persuasion, et grâce à cette dernière acquérir de nouvelles cartes pour améliorer son deck. Il ne peut alors plus faire de tour Agent.

Quand tous ont réalisé un tour Révélation, on résout le combat, en observant les troupes et la force de chacun, augmentées de cartes Intrigue Combat. Selon le total, on obtient les récompenses indiquées sur la carte Conflit. Enfin, les faiseurs du plateau produisent de l'Épice, et on finit la manche.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand le paquet Conflit est vide ou qu'un joueur a atteint les 10 points de victoire. Celui qui possède le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

En solo, on affronte deux rivaux dont les actions sont dictées par des cartes, et l'on ajoute une de ces intelligences artificielles à deux joueurs. Une application compagnon peut remplacer ces cartes afin de fluidifier les parties.

S.W.





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

**Cet été partez en Vacances
pour le monde perdu...**





Auteur(s)	Van Ostrand, Villareal, Pac
Illustrateur(s)	The Mico
Éditeur(s)	Super Meeple
Thème(s)	Commerce, Fantastique
Mécanisme(s)	Asymétrie, Gestion
Âge	14 +
Durée	90 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

La Baie des Marchands se situe un peu dans la lignée des jeux à forte asymétrie initiés par les excellents et quasi mythiques Vast & Root. Il a été réalisé par une tripléte d'auteurs dont Jonny Pac qui a réalisé Coloma et Pour une poignée de Meeples, eux aussi localisés en Français par les supers Super Meeple. Avec La Baie des Marchands, Jonny sort donc des sentiers battus et nous propose un jeu de production et vente de ressources à très forte asymétrie, du jamais vu ! Les joueurs endossent le rôle de marchands et vont produire des marchandises qu'ils vont vendre aux clients qui débarquent sur la baie.

La baie

Le cœur du jeu, commun à toutes les joueuses, est la baie. Le jeu se joue en 3 journées et au matin de chacune d'entre elles, 6 bateaux occupés par 2

touristes chacun se pointent à l'horizon. Les touristes sont représentés par des meeples d'une des 4 couleurs et chaque couleur correspond à une marchandise. Les couleurs des touristes vont donc indiquer les marchandises que ceux-ci veulent acheter. En cours de journée, ces bateaux vont se remplir d'autres touristes, et une fois remplis de 4 d'entre eux, ils vont débarquer sur la Baie des Marchands. Mais attention, seuls les 4 premiers bateaux remplis débarqueront. De plus, les quais de débarquement seront également importants puisqu'ils indiqueront la taille (petite ou grande) des marchandises recherchées. De plus, le nombre de touristes de chaque couleur va indiquer le prix des marchandises. Et il en va du simple au quadruple ! Une marchandise demandée par un seul meeples vaut son prix, par deux vaut le double du prix, par 3 le triple,... Autrement dit, au fur et à mesure que la journée avance, les joueurs vont savoir quels types de marchandises seront demandées et à quel prix. Ils vont donc passer de la spéculation à la certitude. Tout ça en sachant que ce sont les joueurs qui vont déterminer tout ça. En effet, en fonction de leurs actions, ils vont, eux-mêmes, piocher au hasard de nouveaux touristes dans le sac et les placer dans les bateaux de leur choix. Et dès qu'un joueur termine de remplir un bateau, il le déplace dans le quai encore disponible de son choix. Ce sont donc les joueurs qui vont déterminer quels touristes débarqueront sur quel quai et, par là même, se favoriser tout en défavorisant les adversaires ayant opté pour d'autres situations. C'est un des aspects interactifs de la Baie des Marchands.

L'horloge

La seconde mécanique de base du jeu est la gestion du temps. Inventée il y a plus de 10 ans grâce à des jeux comme Jenseits von Theben ou Tinner's Trail, cette mécanique n'a pas pris une ride. Chaque action choisie par les joueuses va coûter du temps. Après chaque action, elles vont dès lors déplacer leur marqueur le long des aiguilles de l'horloge. C'est toujours à la joueuse la moins avancée sur l'horloge

de jouer. Ce système fonctionne à merveille bien que dans La Baie des Marchands, il apporte moins de tension que dans d'autres jeux proposant cette mécanique. Il y a en effet peu de course entre joueuses et il est rare de voir une joueuse vouloir absolument faire quelque chose avant une autre.

Les seuls éléments de course sont le remplissage des bateaux et l'acquisition des cartes mais dont la bataille est rarement tendue.

Les cartes personnage

Le dernier élément important du plateau central est la rivière de cartes personnage. Les joueurs vont pouvoir les acquérir afin de gagner un bonus one shot généralement en ressources ou en défausse de cartes malus. Ces cartes ont deux autres intérêts. Elles vont rapporter des points en fin de partie. Mais ce n'est pas tout. Elles vont également permettre à chaque joueur de réaliser des actions spécifiques à leur personnage.

Forte asymétrie

Car oui, outre le plateau central commun à toutes les joueuses, chacune d'entre elles possède également un plateau personnel spécifique qui va lui permettre de réaliser ses actions. En effet, comme dit plus haut dans le paragraphe sur l'horloge, chaque action va coûter du temps. Mais ces actions sont à sélectionner sur son plateau personnel. Et les manières de les réaliser sont spécifiques à chaque joueuse. La joueuse alchimiste va devoir manipuler des billes qui se mélangent dans ses chaudrons pour fabriquer les ressources demandées par les touristes. La pirate va envoyer ses bateaux fouiller les îles aux trésors. La chronomancienne va jouer avec le temps en figeant et la dernière va manipuler les dés.

La Baie des marchands propose en effet 4 rôles totalement asymétriques qui vont se jouer différemment. Mais les résultats seront toujours les mêmes : acquérir des cartes personnage, réaliser les actions d'équipe de ses personnages et produire différentes ressources demandées par les touristes.

Même s'il n'est pas profondément stratégique, même si son interaction est limitée, même s'il est classique et consiste essentiellement à produire des ressources pour les vendre contre des PVs, La Baie



des Marchands est un jeu rafraichissant ! Il innove grâce à une forte asymétrie et celle-ci est très bien faite. On voit que les auteurs ont porté une attention particulière à son équilibre et ils ont réussi. Vous prendrez un malin plaisir à jouer à chacune des 4 factions de la boîte de base et remarquerez vite qu'aucune d'entre elles ne prend le dessus sur les autres. De plus, chaque faction a ses propres mécanismes et impose aux joueurs une certaine rigueur tactique afin d'optimiser leurs actions dans un crescendo savoureux. En effet, grâce aux actions d'équipe et à l'optimisation des actions de leur plateau, les joueurs vont pouvoir monter en puissance et réaliser un dernier tour très impressionnant.

Vin d'jeu



Carl Van Ostrand
Game Design



Jonathan Pac Cantin
Developer and Expansions designer



Drake Villareal
Developer and Expansions designer

PHILIMAG : Bonjour Carl, Jonny et Drake, pourriez-vous vous présenter succinctement ?

Carl : Je m'appelle Carl Van Ostrand, et je suis le gars qui a eu l'idée folle en 2016 de faire un jeu où chaque marchand tire parti d'un mécanisme unique pour gérer sa boutique. Après l'université, je suis tombé par hasard sur une opportunité de travailler sur un nouveau jeu de cartes à collectionner. Il n'y avait pas de salaire, mais je passais toutes mes soirées avec l'équipe de conception, m'amusant à tester et à créer du contenu. Plus récemment, j'ai co-conçu KAPOW !, un jeu de dés à construire sur les super-héros.

Drake : Ohé, Marchands ! Je m'appelle Drake Villareal et je suis tellement excité de voir La Baie des Marchands arriver dans le monde entier ! Je conçois des jeux depuis longtemps, mais je me suis vraiment lancé après une rencontre fortuite avec Jonny Pac en 2018. Trois ans plus tard, ma première co-création est sortie et je travaille dans l'industrie à plein temps en faisant du design et du développement pour Final Frontier Games, ainsi qu'un peu de freelance spécialisé dans les modes solo.

Jonny : Je suis un concepteur et développeur indépendant de jeux de société avec une formation en arts visuels, en musique et en éducation. Je suis fasciné par la psychologie, l'économie

comportementale et la gestion des risques. Je me concentre sur la création de jeux de style européen qui présentent des systèmes novateurs, des mécanismes simplifiés et des thèmes inextricables. J'accorde une grande importance aux principes de conception intuitifs et centrés sur l'humain, en accordant une attention particulière à l'ergonomie et à l'interface utilisateur. Je veux que les joueurs se sentent en confiance en jouant à l'oreille, comme un musicien expérimenté.

PHILIMAG : Comment avez-vous travaillé ensemble ? Quel a été le rôle et la contribution de chacun d'entre vous ?

La Baie des Marchands nécessitait une équipe comprenant autant de personnages qu'il y en a dans le jeu et plus encore. Carl était responsable de l'idée principale et de la plupart de nos principes directeurs pour la conception, y compris notre plus grand objectif de conception : « asymétrique mais accessible ». Drake et Jonny ont porté le design à un niveau supérieur en retravaillant le marché et les marchands pour les adapter à Final Frontier, tout en restant fidèles aux principes de conception de Carl. Ils ont notamment augmenté le facteur jouet et les éléments de jeu en euros. Chaque concepteur a joué un rôle déterminant dans le jeu tel que nous le connaissons, et ce serait un jeu vraiment différent si l'un des trois concepteurs s'était retiré de l'équation. Drake et Jonny se trouvent tous deux sur la côte Ouest des États-Unis et ont travaillé en étroite collaboration, en personne, pendant le développement du jeu. Carl se trouve sur la côte Est et on se réunissait régulièrement pour faire le point, proposer des idées et des commentaires, et approuver ce que nous faisons.



PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler des différents acteurs qui travaillent sur ce projet (éditeur, artiste, testeurs...) ?

L'équipe de Final Frontier est composée (au moment de la production) de Toni Toshevski, Vojkan et Ivana Krstevski, Maja Denkov et Bojan Drango. Ils travaillent dans une entreprise de Macédoine du Nord dont la plupart des gens penseraient qu'elle a deux fois plus de personnel. Drango est notre graphiste interne et a réalisé une énorme quantité de travail, y compris la création de nos icônes et de tous les objets marchands uniques du jeu dans un style

qui rendrait The Mico fier. Toni, Maja, Ivana et Vojkan ont été fortement impliqués dans les tests du jeu, mais aussi dans des tâches moins glamour comme la gestion de projet, la collaboration avec les fabricants, le support client, l'organisation et la gestion de la campagne Kickstarter. Des remerciements particuliers doivent également être adressés à John Shulters, pour la conception de tous nos étonnants composants en carton tridimensionnel et de nos inserts. Mihajlo Dimitrievski « The Mico » pour son incroyable travail artistique, Silviu Avram pour les sculptures des figurines, et Tarrant Falcke pour son aide sur les règles. Nous avons également eu de nombreux testeurs lors de conventions dans tout l'État de Californie.

Acte 1 : de l'idée au prototype

Carl avait cette idée depuis longtemps : concevoir un jeu dans lequel les joueurs n'étaient PAS les héros épiques, mais plutôt les marchands NPC [Non-Player Character] qui doivent gérer les requêtes de tous les héros ennuyeux. Lors d'une journée de jeu (qui impliquait de boire) chez son ami designer Doug, le sujet des jeux asymétriques a été abordé, ce qui a toujours été un défi de conception amusant. La conversation a déraillé après que quelqu'un a dit quelque chose comme « un joueur joue un vaisseau spatial et l'autre joueur joue la planète ». Puis tout le monde s'est mis à chercher l'exemple le plus extrême d'asymétrie. De nombreuses idées loufoques ont fusé. Le concept d'asymétrie extrême dans lequel chaque joueur utilise des mécanismes totalement différents a continué de lui trotter dans la tête. Ce jour-là, en rentrant chez lui en voiture, l'idée du marchand-NPC et celle de l'asymétrie extrême sont entrées en collision. C'était l'un de ces moments où une foule d'idées inondent le cerveau et où il a dû arrêter la voiture pour les noter. En 2018, Carl avait un prototype jouable et « le plus grand nombre s'est amusé ». Cinq marchands avaient tous des mini-jeux fonctionnels et rapides, avec des pouvoirs asymétriques amusants. Il a été mis en relation avec Final Frontier Games, qui s'est montré immédiatement intéressé. Ils ont été honnêtes sur le



fait que le jeu aurait besoin de beaucoup de travail supplémentaire, et potentiellement de quelques changements significatifs pour correspondre à leur vision et à leur exigence de qualité. Jonny et Drake ont été engagés pour développer le jeu, et leur implication a été suffisamment importante pour que je leur propose un crédit de co-conception, ce que Final Frontier a accepté.

Acte 2 : du prototype à l'édition

Avec le « temps » comme monnaie de base du jeu, associé à une mécanique de type placement d'ouvriers où vous déplacez votre commerçant d'un espace d'action à l'autre sur votre plateau de jeu, et des clients arrivant sur différents marchés, les tenants et les aboutissants fondamentaux sont devenus de plus en plus clairs : vous dépensez du temps pour fabriquer des biens. Le reste peut être aussi asymétrique que l'on veut. Le jeu pouvait comporter des dés, des billes, des toupies, des cartes, des tuiles, des jetons, etc. et même des éléments de roulement et d'écriture. Ce que nous voulions, en accord avec le besoin de règles peu complexes et faciles à lire, c'était des éléments amusants, semblables à des jouets, avec lesquels il est intrinsèquement satisfaisant de jouer. Ces éléments seraient thématiquement associés aux différents magasins : le forgeron forgerait des armes avec des dés, l'alchimiste préparerait des potions avec des billes, le capitaine ferait tourner une boussole pour naviguer sur les mers, et ainsi de suite. Assez simple : passer du temps génère des biens. Jouez avec des jouets. Équilibrez cela et vous êtes prêt à partir, non ? Pas tout à fait : les biens spécifiques que vous produisez ne valent rien si vous ne pouvez pas les vendre ! C'est là que le jeu devient très interactif : vous devez non seulement fabriquer des marchandises de manière efficace, mais aussi garder un œil attentif sur les navires des clients potentiels qui remplissent les quais. Plus vous attendez pour fabriquer des marchandises, plus vous en aurez sur le marché, mais il vous restera peu ou pas de temps pour réagir. D'un autre côté, si vous vous contentez de fabriquer autant de marchandises que possible sans lire le tableau, vous finirez probablement votre journée avec un tas de poussière sur vos marchandises. Il y a un équilibre tactique, où un joueur légèrement inefficace qui connaît le

marché peut battre un joueur qui optimise ses actions mais ne fait pas attention à l'état général du jeu. Ce n'est pas un jeu où l'on joue simplement à des mini-jeux autour d'une table et où l'on compte ses points à la fin ; c'est un jeu où l'on fait constamment un zoom avant et arrière entre son mini-jeu et le marché dynamique. Il y a de la micro- et de la macro-économie.

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

La Baie des Marchands est un jeu ambitieux. Non seulement pour le concevoir, le développer, l'équilibrer et le peaufiner, mais aussi pour l'achever en général. Il y a beaucoup de composants en carton 3-D qui ont subi beaucoup de travail pour être durables, fonctionnels et beaux. Nous avons également consacré beaucoup d'efforts à l'amélioration de la convivialité et du stockage du jeu, ce qui a pris du temps supplémentaire. Ce temps de développement et de production d'actifs plus important que prévu a été aggravé par l'arrivée du COVID, qui a encore limité nos capacités. En raison de certains retards, l'expédition du jeu hors de Chine après sa production est également devenue une entreprise coûteuse. Heureusement, nous en sommes maintenant à la partie gratifiante du processus où le jeu arrive aux backers et aux magasins de jeux du monde entier. Une grande partie de cette partie du processus s'est résumée à « se dépêcher et attendre », et nous avons attendu des épreuves, des corrections, des éditions, des citations et d'autres choses « ennuyeuses ».

PHILIMAG : Pouvez-vous nous raconter une anecdote amusante qui s'est déroulée pendant la conception du jeu La Baie des Marchands ?

Le jeu est rempli d'easter eggs et de références à la culture pop. Il y a quelques visiteurs inattendus sur la couverture du jeu, le chronomètreur et son assistant sont un hommage à Doc Brown et Marty McFly de Retour vers le futur, combinés à Gandalf et Bilbo Sacquet du Seigneur des anneaux. Les jeux précédents de la série Five Realms présentent tous un univers humoristique, et nous avons joué sur ce point dans les conceptions. Vous pouvez pelleter du caca de dragon dans le rôle de l'éleveur de dragons, placer des meeple dans de minuscules lits en carton dans le rôle de l'aubergiste, et le forgeron miniature... disons qu'il aurait besoin d'une ceinture.

PEER SYLVESTER

POLYNÉSIA

Sortie : juin 2021

LA TERRE TREMBLE, LE CIEL S'ASSOMBRI AU-DESSUS
DU CRATÈRE ET UNE ODEUR PERSISTANTE DE SOUFRE
VOUS PREND À LA GORGE.

IL EST TEMPS DE FUIR. MENEZ VOTRE TRIBU DANS
LES EAUX DU PACIFIQUE À LA RECHERCHE DE VOTRE
NOUVEAU DOMICILE, LOIN DE LA MENACE DU VOLCAN.

12+

2
4

60 min

Polynesia est jeu riche et profond,
explicable en 5 minutes.
Les actions sont multiples, cruciales
et l'interaction est au cœur du jeu.



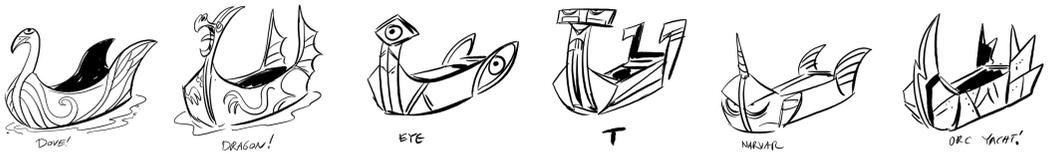
PHILIMAG : Bonjour Mihajlo Dimitrievski, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre parcours dans le secteur du jeu de société ?



Bonjour, je m'appelle Mihajlo Dimitrievski ou The Mic(CH)o. Je suis un illustrateur de Bitola, en Macédoine, et je travaille principalement sur des jeux de société depuis quelques années. En tant que jeune garçon vivant dans l'ancienne stat (c'est-à-dire la Yougoslavie), j'ai eu un rapport particulier avec beaucoup de bandes dessinées et j'ai été immédiatement attiré par cette discipline. À cette époque, il était difficile pour quiconque d'imaginer que le dessin serait considéré comme une profession ici dans les Balkans (en raison de tous les événements qui se sont produits), mais mon amour pour le dessin, la bande dessinée et l'animation ne semblaient jamais s'estomper. J'ai donc mis toute mon énergie et mes efforts pour dessiner et peut-être un jour en vivre... Et me voilà. Après beaucoup de dessins pour des livres, des livres

scolaires, des publicités, des bandes dessinées, des story-boards, j'ai été contacté un jour pour illustrer le jeu Charpentiers de la Mer du Nord (par Garphill Games). Depuis, ma boîte mail est toujours pleine de projets liés aux jeux de société. Je suis extrêmement heureux d'être dans ce secteur d'activité, composé d'une communauté super géniale de joueurs, d'éditeurs, de designers et de personnes sympathiques.





PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur La Baie des Marchands ?

Je peins presque directement sur toutes les œuvres que je réalise (sauf les voilages, qui demandent un peu plus de travail). Je n'utilise pas beaucoup de crayons principalement parce que j'aime être aussi spontané que possible dans la conception et dans la peinture elle-même. Nous avons construit une confiance mutuelle avec FFG au fil des ans et nous ne faisons pas beaucoup de croquis lorsque nous travaillons sur un jeu. Comme logiciel, j'utilise surtout Photoshop 7 (ancien de 2007). C'est une expérience merveilleuse de travailler avec l'équipe de Final Frontier Games parce que je les connais, nous sommes des amis et notre parcours est similaire. Nous sommes tous originaires de Macédoine et nous nous sommes tous retrouvés par hasard dans le secteur des jeux de société et, à ce que je vois, nous faisons du bien (par bien, je veux dire bonheur). Ils m'ont approché à l'époque où je commençais à faire des jeux de société (je faisais beaucoup de bandes dessinées et d'illustrations avant, et je le fais toujours) mais je ne pensais pas que je ferais autant de projets avec eux. Nous avons fait plusieurs jeux ensemble et ils sont tous très bien accueillis par les joueurs. J'aime vraiment les sujets sur lesquels ils travaillent. Je suis plus qu'heureux que FFG me fasse confiance et me comprenne quand je leur dis « pas de longues descriptions ! Qu'on puisse se mettre rapidement à jouer sur PS4 ou PS5 ». Le processus est simple : ils m'envoient des choses qu'ils veulent que je dessine et je les dessine. Comme nous nous connaissons, j'ai le sentiment de dessiner pour le plaisir (cela s'applique à tous les projets sur lesquels je travaille). Peut-être que le fait le plus important qui me lie à Final Frontier Games est que nous sommes les pionniers de ce monde du jeu de société ici en Macédoine (avec quelques autres de nos amis). Nous vivons dans une partie du monde relativement instable et je voudrais vraiment que les gens s'amuse davantage. Nous allons faire beaucoup de choses avec FFG dans le futur et nous espérons que beaucoup de gens vont les apprécier, partout dans le monde.









the Dragon Rancher

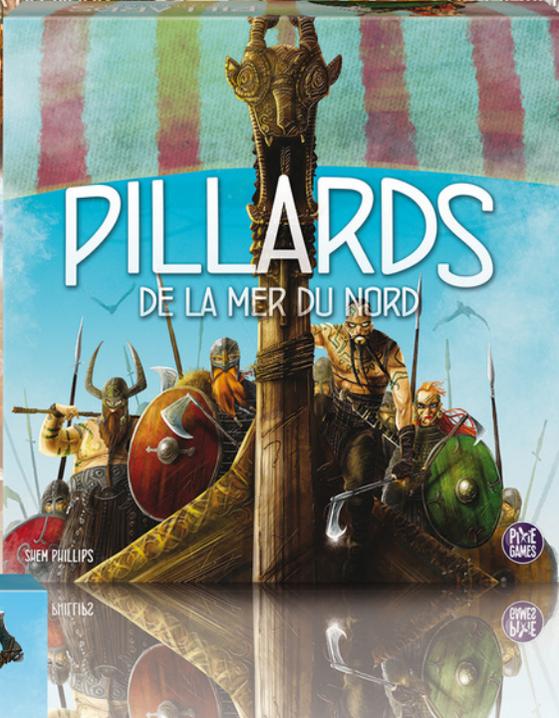
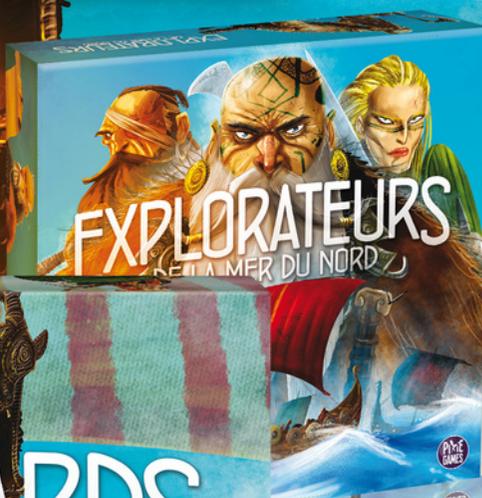


SHEM PHILLIPS

A GARPHILL - PIXIE GAMES PRODUCTION

THE MICO

LES DRAKKARS SONT EN VUE, AFFUTEZ VOS LAMES,
LES VIKINGS REDÉBARQUENT EN FORCE !



DÉCOUVREZ AUSSI L'EXTENSION
SAGA DES RUNES
TOUTE L'ÉPOPÉE DE LE MER DU NORD EN MODE CAMPAGNE.





Auteur(s)	Ludovic Roudy, Bruno Sautter
Illustrateur(s)	Ludovic Roudy
Éditeur(s)	Serious Poulp
Thème(s)	Arts martiaux
Mécanisme(s)	Gestion de main, Affrontement
Age	13 +
Durée	15 - 45 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

8 Masters' Revenge est un jeu d'arts martiaux où vous devrez associer judicieusement les cartes de votre main et de votre aire de jeu pour porter les coups les plus efficaces à votre adversaire.

Comment jouer ?

À son tour, un joueur a le choix de piocher deux cartes, pour un maximum de quatre cartes en main, puis de déplacer un jeton Dégât de son aire de jeu, ou d'attaquer en posant sur une zone d'attaque inoccupée de son plateau une carte de sa main. Son aire de jeu comportant trois cartes, il défausse celle qui n'est pas adjacente à la nouvelle, résout éventuellement les jetons d'effet présents sur la case désormais occupée et vérifie si son attaque touche. Il calcule sa valeur d'attaque en additionnant les chiffres au centre de la carte posée et de la carte adjacente. Leur somme doit être égale à la valeur de défense de l'adversaire (calculée en additionnant les chiffres sur les extrémités de ses deux cartes adjacentes). L'attaque touche si les deux valeurs sont identiques : les dégâts indiqués sur la carte défaussée sont alors infligés.

Le joueur attaqué peut bloquer, en descendant dans son aire de blocage une carte de son aire de jeu de la même couleur que la carte défaussée par l'attaquant. Elle ne pourra plus bloquer ou former de paire, et l'attaquant infligera 2 dégâts supplémentaires en défaussant une carte de la même couleur. Le joueur attaqué peut aussi contrer, en posant depuis sa main une carte avec le symbole Dragon à côté d'une carte de son aire de jeu portant le même symbole, et en défaussant la troisième carte. L'attaquant peut surcontrer en faisant de même, et ainsi de suite. Que l'attaque ait touché ou non, l'attaquant peut utiliser l'effet de la carte défaussée pour décaler ses cartes, poser un jeton infligeant un dégât, ou augmentant ou réduisant le nombre de dégâts d'une carte ; piocher 1 carte, intervertir deux cartes... Enfin, si les deux cartes dans l'aire de jeu de l'attaquant portent le même chiffre au centre, il peut rejouer.

Comment finit la partie ?

Un joueur remporte la partie en faisant perdre toute sa vie à ses adversaires.

Pour aller plus loin

On peut incarner un personnage disposant de deux capacités, qui s'activent quand il a deux cartes de la même couleur sur son aire de jeu au début du tour.

8 Masters' Revenge dispose aussi de règles pour être joué en solo contre une intelligence artificielle, à 3 joueurs et en équipes de 2 contre 2.

S.W.



VOYAGE



Hot & Cold

VITE !

OPEN
BOUATE COFFRE

Prochainement

Auteur(s)	Markus Slawitscheck
Illustrateur(s)	Alain Boyer
Éditeur(s)	Funnyfox
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Ambiance, Communication
Âge	8 +
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	3 - 8

Hot & Cold est un jeu d'association de mots où vous devrez faire comprendre à votre coéquipier quelle température vous avez piochée en énonçant un mot plus ou moins en rapport avec le mot secret. Mais gare aux autres joueurs, qui tenteront d'intercepter l'idée !

Comment jouer ?

Deux joueurs côte à côte forment un binôme, tandis que les autres sont les détectives. Le binôme pioche une carte Mot secret et la place sur le glaçon porte-carte. Ces deux joueurs seulement ont connaissance du mot, contrairement aux détectives. Puis ils retournent le sablier de 90 secondes. L'un d'entre eux pioche une carte Température, qu'il consulte secrètement, et énonce un seul mot plus ou moins en lien avec le mot secret, sans avoir droit aux synonymes ni aux allusions à l'orthographe, au nombre de lettres ou à la prononciation du mot secret, seulement à son sens. Si le mot secret est Cowboy, et que le joueur pioche une carte Chaud, il pourra par exemple songer au mot Western. Son partenaire verra que le lien entre Western et Cowboy est très fort, et en déduira que la carte Température est Chaud. Que la réponse du joueur (chaud, tiède

ou froid) soit bonne ou fautive, c'est désormais à lui de piocher une carte Température, toujours en cherchant un indice relatif au même mot secret. Après l'énoncé de l'indice, un détective peut lancer dans la boîte l'un de ses jetons Score de valeur 1 en criant Froid. Si en effet l'indice était relatif à une carte Température Froid et que le second joueur du binôme n'avait pas eu le temps de le déduire, le détective prend la carte Froid. À tout moment, un détective peut aussi jeter un jeton Score dans la boîte en disant le mot qu'il pense être le mot secret. S'il a raison, y compris avec un synonyme du mot secret, il récupère la carte Mot secret, et le binôme doit changer de mot. À la fin du sablier, chaque membre du binôme gagne un jeton Score par carte Température validée, quand un détective marque 2 points par carte Froid et 4 points par Mot secret qu'il a devinés. Puis un nouveau binôme se constitue et une nouvelle manche commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand chaque joueur a fait partie de deux binômes, une fois avec chacun de ses deux voisins. Celui qui possède le plus de points remporte la partie.

S.W.





Pok'n Roll

OPEN

BOUQUETE

Déjà disponible

Auteur(s)	Jörg von Rüdén
Illustrateur(s)	N.C.
Éditeur(s)	Schmidt
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Lancer de dés
Âge	8 +
Durée	30 - 45 minutes

Nombre de joueurs 3 - 6

Pok'n Roll est un jeu de lancer de dés s'apparentant au Yam's avec une touche de Poker : vous dissimulerez en effet vos dés personnels dans votre gobelet troué en attendant que les dés communs affichent le résultat espéré, ou en vous retirant plus tôt de la course quand vous estimerez briguer assez de points.

Comment jouer ?

Au début d'un tour, chaque joueur lance deux dés de sa couleur dans son gobelet et prend connaissance de leur valeur. Un joueur lance alors 3 dés blancs au centre de la table, cette fois à la vue de tous. À tour de rôle, on peut décider d'abandonner ou de continuer. En abandonnant tout de suite, un joueur utilise son feutre pour cocher sur son plateau la case « Abandon au premier tour » et la combinaison la plus profitable que puissent représenter ses dés personnels et les dés communs. Le plateau hiérarchise en effet les différentes combinaisons possibles, du Yam's (5 dés identiques) à la paire (2 dés identiques). Seuls les joueurs ayant décidé de continuer participent au second tour, où l'on ajoute un dé blanc au centre de la table. À nouveau, ils peuvent abandonner, cette fois seulement pour

cocher la combinaison la plus profitable obtenue avec les 6 dés disponibles. Enfin, les joueurs continuant encore ajoutent un dernier dé blanc, mais seul celui qui a désormais la meilleure combinaison la coche, ainsi que la case « troisième tour remporté », les autres encore en lice repartant complètement bredouilles ! Le joueur suivant dans le sens horaire devient joueur de départ et une nouvelle manche commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève dès qu'un joueur a fait une sixième croix sur une ligne (par exemple en ayant fait sa sixième paire, son sixième Yam's, en ayant abandonné six fois au premier tour...). Chaque croix sur une ligne rapporte des points en fonction de la difficulté de la combinaison associée, de 12 par Yam's à 2 par paire et 1 par Abandon au premier tour.

Pour aller plus loin

Le dos du plateau personnel représente 12 combinaisons (au lieu de 7), de la double paire au Yam's royal, en utilisant cette fois trois dés par joueur en plus des dés communs, pour un maximum de six dés !

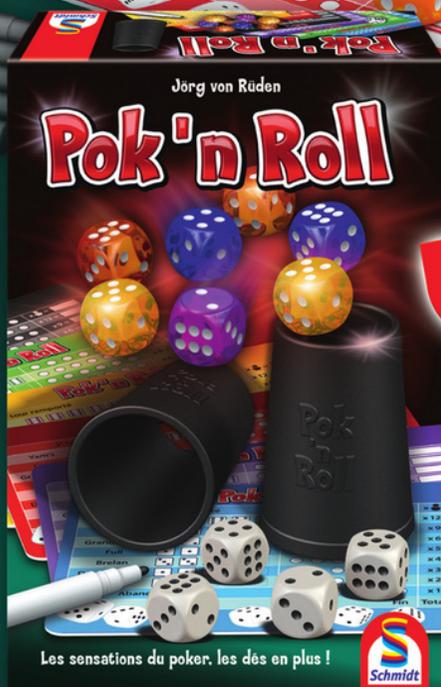
S.W.



Pour les fans de Poker et de Yam's aux
nerfs d'acier et à la tête froide.

Pok'n Roll

Avec des
gobelets à dés
spéciaux.



NOUVEAU

- Inclus : une variante experte
- Bluff, interactions et suspense garantis !
- Un jeu accessible tant pour la famille que pour les pros.



www.facebook.com/SchmidtSpieleFr
www.instagram.com/schmidtspielefrance
twitter.com/SchmidtspieleFR

www.schmidtspiele.de/fr

Schmidt



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

Bonjour ! Je suis ludiste depuis un peu plus de 10 ans maintenant. Dans la « vraie vie » de suis Conseiller Principal d'Éducation. J'ai commencé ma carrière ludique avec le jeu de rôle, mais en tant que maître de jeu quasiment exclusivement, avec le boulot et l'arrivée de mes enfants, le temps m'a manqué pour le JDR. Du coup je me suis tourné vers les jeux de société et je me suis découvert une véritable passion ! J'ai aujourd'hui environ 300 jeux dans ma ludothèque. Il y a une grosse année, j'ai décidé de monter un blog pour partager ma passion. Undécent est donc né en février 2020, juste après le festival de Cannes.

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler d'« Undécent » ?

Le nom Undécent est un clin d'œil à la première boutique ludique que j'ai fréquentée à Saint-Germain-en-Laye (Yvelines) qui s'appelait 1d100, en référence au célèbre dé à 100 faces. Après mon séjour à Cannes en 2019, j'ai ressenti le besoin de partager ma passion et mes découvertes. Aussi j'ai créé un compte instagram, mais le format ne me convenait pas, alors je me suis lancé dans la confection d'un site, qui a connu plusieurs versions. Celle que vous connaissez est née en février 2020. Au mois de mai 2020, Laurent m'a rejoint et nous avons travaillé à deux conjointement pour faire évoluer le site. Rapidement nous sommes arrivés à notre rythme de croisière d'une publication par jour. Plus

récemment, Fabrice et Mathieu (du Fou de la Dame) nous ont rejoints. Je suis très fier de notre site à présent et nous avons de plus en plus de lecteurs et de bons retours. Nous apprécions beaucoup de présenter des jeux que nous aimons.

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

Le cœur de nos publications sont les tests de jeux. Nous en avons testé entre 250 et 300 à ce jour. Nous testons tous types de jeux allant du gros expert au jeu pour enfants. Nous proposons également des interviews d'acteurs du monde ludique (auteurs, illustrateurs, éditeurs...), des présentations d'éditeurs francophones dans notre série d'articles « Independence Day », des actus, et des présentations de gammes de jeux. Pour l'instant nous ne proposons que du format écrit, mais pourquoi pas proposer autre chose dans le futur ? Nous essayons de proposer un contenu riche, argumenté et documenté, ce qui donne parfois des articles un peu longs, mais nous voulons nous détacher du format « instagram » et de ces publications trop légères ou lisses. Nous ne parlons que des jeux qui nous plaisent, ce qui explique que tous les tests sont positifs, mais nous ne nous interdisons pas de pointer les aspects négatifs de ces jeux.

PhiliMag : Où peut-on découvrir votre contenu ?

On peut découvrir notre contenu sur le site directement bien sûr, on peut s'abonner au site pour ne pas rater de publications, mais aussi sur facebook et twitter.



<https://facebook.com/undcent>



<https://twitter.com/Gabilshar1>



<https://instagram.com/undcent.fr/>



<https://undcent.fr/>



Rébus auditif, association d'idées, déductions, jeux de mots, et un peu de culture, ça vous parle ? Bon, le sudoku, les maths et tout ça c'est pas forcément votre tasse de thé, en revanche vous ne pouvez pas vous empêcher de faire les jeux de mots ou d'associations d'idées dans les pages loisirs de votre journal, ça vous démange ; même les rébus de Picso magazine vous adorez ; les jeux sans confrontation, seul ou en collaboratif c'est votre cam' ; en plus vous aimez les petits défis progressifs, malins, emplis de déduction ; et les jeux que l'on peut faire à son rythme, entre le repas et la vaisselle, ou très concentré à la lumière de la petite lampe de bureau, ça vous enchante. Alors c'est clair, le deuxième opus de **Ricochet** – le profil de l'Homme sans visage – est évidemment fait pour vous et a fortiori si vous ne le connaissez pas encore ! Pour avoir joué au premier volume, Ricochet – à la poursuite du Comte Courant – sorti en 2020, j'étais impatient de découvrir ce 2ème opus. Cyril Blondel, l'auteur, m'a prévenu, il est un peu plus dur que le premier, et il y a quelques petits twists qui le rendront encore plus malin. Eh bien, il avait raison ! Le petit sport cérébral qu'on aura tendance à essayer de faire d'une traite... mais attention au claquage. Ricochet est un jeu particulier, un sport cérébral à lui tout seul, addictif et malin. Et en plus, un jeu progressif, dans lequel on vous accompagne challenge après challenge, tel votre coach sportif qui vous prend en charge dès votre échauffement. Pas de risque de contrôle positif. À consommer... sans modération. Mais de toute façon, à moins d'être un cadore de la déduction, il vous faudra faire des pauses car ça risque de chauffer dur. Un jeu pour challengers pas prêts à donner leur langue au chat. Ceux qui ont déjà découvert le premier opus ne seront pas dépaysés puisque la règle est à peu de chose près la même. On joue seul ou ensemble pour résoudre 30 challenges. Derrière son ambiance et son habillage fait d'espionnage, de missions secrètes et de dialogues un peu loufoques à compléter qui nous emmènent à la résolution d'une intrigue et à

l'arrestation d'un personnage mystérieux, se cachent des mini challenges dont le but et le principe sont enfantins : trouvez la fin d'un dialogue à partir de 1 ou 2 mots de départ donné(s) qui amèneront à en trouver d'autres par le biais de liens forts et en théorie évidents entre eux (synonymes, contraires, rébus, associations d'idées, titres d'œuvres, nom/prénom etc.) et ainsi de suite : d'où le nom de ricochet. Tout cela ne paraît pas révolutionnaire mais en s'y penchant d'un peu plus près, c'est un jeu ultra plaisant et d'une grande originalité. En tout cas j'adore, même si je l'avoue, on a souvent séché un certain temps sur quelques énigmes et été tenté de donner notre langue au chat. Alors, pas de spoil' dans cet article mais un tour d'horizon de ce jeu qui ne paie pas de mine au premier abord mais qui, une fois joué, vous donnera une belle autosatisfaction de vainqueur de course à étapes. En tout cas pour moi c'est un coup de cœur. On s'attend au premier abord à un jeu de mots ou de lettres comme on en a déjà vu ailleurs. Puis, une fois le premier challenge réalisé, on se dit que c'était quand même chouette et très malin. Et on enchaîne sur la grille suivante, puis une troisième. Puis on fait quand même une pause parce qu'on n'avait pas prévu de jouer aussi longtemps et que ce jeu est tellement addictif qu'il faudra se fixer des limites. Alors parfois, les limites sont celles de votre déduction. Quand on est bloqué, on réfléchira entre l'apéro et le repas, pendant la page de pub, entre deux chapitres de votre livre favori, puis on y revient, et on en fait encore deux ou trois. On se fixe même des challenges entre joueurs, on fait des propositions, on revient en arrière, on se dit que c'est vraiment capillotracté... quand on part dans la mauvaise direction. Parfois, allez, on triche un peu, on consulte un p'tit bout de solution, pour se conforter dans ses premiers choix et on se demande comment on a fait pour ne pas trouver, tellement c'est logique. Il est déjà très amusant seul et c'est entre amis, en famille qu'il trouvera tout son potentiel et qu'il, à la manière d'une intrigue de Maigret, nous fera dire « bon sang mais c'est bien sûr ! ». Il rappelle un peu des jeux basés sur un principe approchant comme Contrario, Unanimo, Codenames, mais surtout comme l'excellent Association 10 dés mais dans un tout autre genre. Avec Ricochet – le profil de l'Homme sans visage – chez Flip Flap Games, Cyril Blondel nous livre un 2ème opus tout aussi original, simple, addictif et tordu que le premier volume.



Enigme démo de **RICOCHET** ^{N°5}

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

Attends, ils sont pas censé nous faire peur eux ?

Ben qu'est-ce que tu crois ?

Non mais là ils font quoi ?

Rébus de 4 mots - Mots de départ : Chat - Tennis

Vivant

Cardinal

Court

On

Aussi

Rage

Lèse

Pas

Point

Marche

Bijou

Bon

Mort

Mauvais

Chien

Pasteur

La Vallée des Marchands est une collection de deck-building intelligents.
Chaque boîte peut être jouée seule et ne nécessite pas de connaître ou de posséder les autres jeux.



LA VALLÉE DES MARCHANDS



LE GRAND TRANSCONTINENTAL

Jouez avec les 6 peuplades présentes dans cette boîte : Varans, Lémurs, Pirolles, Échidnés, Blanchons et Dendrolagues ont chacun leurs points forts et des mécaniques propres qui vous garantissent des heures de jeu.



JUILLET 2021



UNE REJOUABILITÉ INFINIE !

Combinez ces peuplades avec celles des autres boîtes pour créer de nouveaux combos ! Grâce aux multiples possibilités offertes par les combinaisons, obtenez le style de jeu qui convient à vos envies (interactif, complexe, agressif, aléatoire...) et renouvelez votre expérience de jeu à chaque partie !



DÉJÀ DISPONIBLES



WWW.BRAGELONNE.GAMES





Auteur(s)	Rob Daviau, Eric M. Lang
Illustrateur(s)	Divers
Éditeur(s)	CMON
Thème(s)	Cthulhu, Horreur
Mécanisme(s)	Coopératif, Scénarios, Pouvoirs
Âge	14 +
Durée	90 - 120 minutes

Nombre de joueurs 1 - 5

Cthulhu : Death May Die - Saison 2 est une extension requérant la boîte de base du jeu de chasse aux Grands Anciens. Incarnez des investigateurs dans différents épisodes vous mettant aux prises avec des cultistes tentant d'invoquer ces menaces cosmiques en traquant les menaces dans plusieurs lieux sans sombrer dans la folie !

Comment jouer ?

Les joueurs choisissent l'un des épisodes, qui leur indique comment mettre en place les lieux et quels ennemis disposer où, ainsi que des règles spécifiques, et l'associent au Grand Ancien de leur choix, qui dispose également de ses propres Cultistes, monstres et cartes Mythe. Puis ils décident de l'investigateur que chacun incarnera, un investigateur ayant une compétence unique et deux compétences pouvant être partagées avec d'autres. À son tour, un investigateur effectue trois actions parmi quatre (y compris deux fois la même), la course (se déplacer jusqu'à trois zones, en étant suivi par les ennemis), attaque (en lançant les dés), repos (retirer du stress et des blessures), échange (donner et recevoir des objets et compagnons aux autres investigateurs).

Certaines faces de dé font progresser sa folie, mais plus il est fou et plus il peut améliorer ses compétences ! On résout alors une carte Mythe, qui définit les actions des ennemis, les invoque ou affecte les joueurs. Enfin, selon que l'on partage ou non sa zone avec les monstres, on subit une attaque ou on dévoile une carte Découverte, qui peut proposer un choix bénéfique (comme un compagnon) ou néfaste. Quand on a interrompu le rituel ou que le Grand Ancien a trop avancé sur la piste de progression, il est invoqué.

Comment se termine la partie ?

Tant que le Grand Ancien n'est pas invoqué, on perd dès qu'un investigateur devient fou ou meurt. Une fois qu'il est invoqué, les survivants peuvent toujours essayer de le combattre, et tous gagnent en triomphant de son dernier aspect.

Saison 2

La saison 2 propose 6 épisodes, 10 investigateurs, 17 monstres et de nouvelles tuiles afin d'aller combattre les Grands Anciens et leurs cultistes aux États-Unis, de Chicago à Hollywood, ou d'enrichir les épisodes de la boîte de base de nombreuses nouvelles possibilités !

S.W.





Auteur(s)	R. Launius, B. Perdue
Illustrations	Divers
Éditeur(s)	Fantasy Flight Games
Thème(s)	X-Men, Super-héros, Comics
Mécanisme(s)	Coopération, Dés, Pouvoirs
Âge	14 +
Durée	60 - 120 minutes

Nombre de joueurs 1 - 6

Dans X-Men : Le Soulèvement des Mutants, vous enverrez des super-héros emblématiques de la grande famille des mutants de Marvel en mission, afin de progresser dans une histoire qui vous mettra aux prises avec un redoutable adversaire jusqu'à l'inévitable affrontement final. La coordination et une bonne gestion des super-pouvoirs seront essentiels pour l'emporter !

Comment jouer ?

Les joueurs commencent par choisir le mutant aux capacités uniques que chacun contrôle (parmi 16), l'intrigue qu'ils devront vivre (parmi 8) et par définir leur difficulté. La première phase d'un tour consiste à répartir les héros sur l'institut (pour se préparer à remplir des missions) ou sur des missions, qu'ils entreprennent alors. Seul ou soutenu, le héros actif lance les 4 dés indiqués sur sa carte Pouvoir et les 2 d'une carte Soutien. Il peut ensuite les relancer deux fois, en subissant éventuellement les effets des faces Vilenie, avant de les associer aux faces exigées par les différents objectifs de la mission, faces correspondant au pouvoir, au travail d'équipe et au combat. Si les joueurs présents sur une mission parviennent à en accomplir tous les objectifs, ils bénéficient de son bonus de réussite.

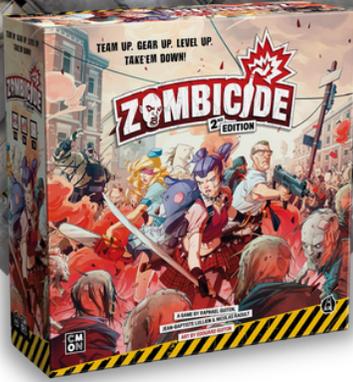
En revanche, si un seul objectif n'est pas atteint, la mission est un échec. À l'issue d'une mission, un héros peut gagner un allié mutant, et nouer ou rompre un lien avec l'un de ses coéquipiers. Une fois toutes les missions entreprises, la menace augmente d'autant de cases que de ! sur les missions et sentinelles. Puis des missions sont retournées et on pioche une menace, sous la forme d'un événement ou d'une sentinelle (qui accroît la difficulté d'une mission). Enfin, les joueurs reprennent leurs héros, ou en choisissent un nouveau si le leur est éliminé.

Comment se termine la partie ?

La partie s'achève par une défaite si la menace atteint la case 15 de sa piste, qu'il ne reste pas de carte Menace rouge ou que tous les héros sont éliminés. En avançant dans les intrigues, ces derniers arrivent cependant à l'affrontement final contre le super-vilain de l'aventure, au terme duquel ils remportent enfin la partie !

S.W.





Zombicide 2ème édition

OPEN BOUATE

Déjà disponible

Auteur(s)	R. Guiton, J-B. Lullien, N. Raoult
Illustrations	É. Guiton
Éditeur(s)	CMON
Thème(s)	Zombies
Mécanisme(s)	Coopération, Dés, Pouvoirs
Âge	14 +
Durée	60 minutes

Nombre de joueurs 1 - 6

La **seconde édition** du culte **Zombicide** propose toujours de survivre collectivement à une invasion zombie... voire de les massacrer allègrement, mais avec une nouvelle direction artistique et des affinages mécaniques.

Comment jouer ?

Quel que soit leur nombre, les joueurs commencent par se répartir 6 des 12 survivants et par choisir l'une des 25 missions, ayant sa propre géographie, des objectifs et des règles spéciales distinctes.

Pendant un tour, chaque personnage est activé l'un après l'autre et peut réaliser jusqu'à 3 actions :

- Le déplacement (en dépensant plus d'actions si l'on quitte une zone occupée par des zombies). Des voitures peuvent favoriser le déplacement et même écraser des zombies !
- La fouille d'une zone sans zombie pour piocher un équipement, placé dans l'une de ses mains ou dans son sac à dos.
- L'ouverture de porte grâce à un équipement adapté, au risque de faire du bruit et donc d'attirer les zombies. En ouvrant la porte d'un bâtiment, les zones d'ombre génèrent des zombies depuis la pioche de cartes Zombie, et certains peuvent même s'activer

immédiatement partout sur le plateau !

- La réorganisation de son inventaire et l'échange avec un survivant dans la même zone.
- L'attaque, de mêlée (dans la zone du survivant) ou à distance (dans une autre zone où porte la ligne de vue du survivant et son arme), chaque arme précisant combien de dés elle permet de lancer, combien il faut obtenir pour un succès et combien de dégâts les succès infligent. Chaque zombie vaincu octroie 1 point d'adrénaline, et des paliers d'adrénaline octroient de nouvelles compétences... mais rendent aussi la partie plus difficile pour tous les survivants !
- La récupération/activation d'un objectif.
- Faire du bruit.

C'est alors au tour des zombies d'être activés, chaque zombie attaquant les survivants dans sa zone, ou se déplaçant vers la zone comportant le plus de survivants et de pions Bruit. De nouveaux zombies apparaissent alors sur les pions Invasion, puis une nouvelle manche commence.

Comment se termine la partie ?

La partie est perdue dès que l'un des survivants meurt ou si les objectifs ne peuvent plus être remplis, mais elle est remportée aussitôt que la condition de victoire propre à la mission est atteinte.

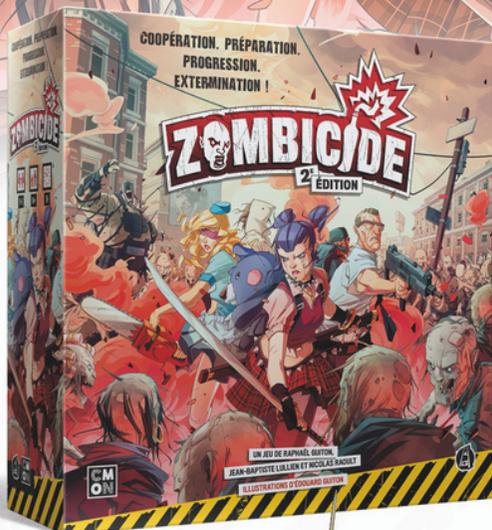
S.W.



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

ZOMBICIDE

2^E ÉDITION



DES RÈGLES AMÉLIORÉES

DES ZOMBIES ENCORE PLUS HARGNEUX

LE DOUBLE DE SURVIVANTS

UNE MISE EN PLACE PLUS RAPIDE

UN VRAI... ZOMBICIDE



EN FRANÇAIS.

asmodee





CONTRE-TEMPS OPEN BOUATE

Prochainement

Auteur(s)	Jonathan Woodard
Illustrateur(s)	Allen Panakal
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Retour dans le temps
Mécanisme(s)	Plis
Âge	10 +
Durée	30 minutes

Nombre de joueurs 3 - 6

Contre-Temps est un jeu de levées où vous incarnez des scientifiques tâchant de s'attribuer le mérite de la découverte du voyage dans le temps. Pour cela, vous remonterez le temps pour effacer leurs contributions en contrôlant autant d'événements (plis), même déjà écoulés, que possible !

Comment jouer ?

Le jeton Événement 1 est placé près de la pioche, dont une carte est retournée pour devenir la constante, et dix cartes sont distribuées à chaque joueur. Un joueur pose une carte de sa main, appartenant à l'une des 5 suites de cartes numérotées de 1 à 13. Puis dans le sens horaire, chacun pose une carte de la même suite, ou d'une autre suite si ce n'est pas possible. En posant une carte de la suite inférieure aux cartes déjà posées, on récupère un cristal. Sous le jeton Événement 1, le vainqueur du pli place la carte de la suite demandée et la carte ayant remporté le pli (si elle est différente), ainsi que l'un de ses disques Contrôle. La carte la plus forte est celle de la plus haute valeur dans la suite de la constante. Faute de cartes dans cette suite, ce sera la carte la plus forte dans la suite demandée.

On place alors le jeton Événement 2, qui devient le présent, et auquel se regroupent les pions Scientifique de tous les joueurs. Ceux-ci gagnent 2 cristaux, moins 1 par disque de contrôle en jeu. Enfin ils peuvent dépenser simultanément des cristaux Énergie pour déplacer leur scientifique dans le passé, sur un pli écoulé ou même sur la constante ! Lors des manches suivantes, on résoudra en effet les événements l'un après l'autre, seul un joueur présent à un événement pouvant participer au pli, et tâcher d'en obtenir le contrôle (ou changer la constante s'il se retrouve à l'origine).

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève aussitôt qu'un joueur contrôle trois événements (il remporte la partie). Sinon, la victoire va à celui qui contrôle l'événement le plus proche de la constante parmi ceux qui en contrôlent deux.

Pour aller plus loin

Une variante propose de piocher les jetons Événement au hasard plutôt que dans l'ordre croissant. Une fois pioché, le jeton est tout de même placé dans l'ordre numérique, de sorte que le présent peut désormais survenir entre deux événements, voire au début de la ligne du temps, et que l'on pourra se déplacer tant dans le passé que dans le futur !

S.W.





4



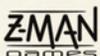
Dans cette situation :

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



PALEO

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



DE RETOUR PROCHAINEMENT EN MAGASINS SPÉCIALISÉS.



Paroles de Joueurs

Quel est LE jeu de société que vous emmèneriez **pour jouer à la plage** ?

L'indémodable et indispensable **Mölkky**. Pour la plage c'est parfait. Je possède le petit modèle facilement transportable dans son sac.

Coralie Druda



Le **Mölkky**. Pour balancer des trucs aux voisins, s'assurer d'avoir assez de place et respecter les distanciations sociales.

Nicolas Warembourg



Quarto ou Quantik en format mini. Ça se joue vite, ça ne craint pas le vent et c'est super rapide d'expliquer les règles à quelqu'un pour faire une partie impromptue.

Sandrine Mouillac

Le jeu à emmener à la plage est un jeu qui doit résister au sable et à l'eau donc pour nous c'est : le jeu **Les Papattes**. Le thème des animaux qui veulent aller boire, c'est un thème qui parle au plus grand nombre d'entre nous. En plus on peut y jouer jusqu'à 4 et c'est un jeu qui est facile à jouer et qui interpelle. Inconvénient : le rangement est volumineux.

Céline Ziegler



Quelques petits Roll and Write comme **Qwix** et Detrak. Facile à transporter, et en principe le vent ne fait pas tourner les dés. Aussi bien à 2 qu'à 4 et même plus, selon les envies de baignades et autres jeux dans le sable. Pour plus de confort et moins d'envol, plastification des feuilles de scores.

Isabelle Ferrant

Plouf Party colle avec l'ambiance du lieu, facile à transporter et meeples en bois non fragiles. C'est le jeu familial qui sort souvent, mise en place facile et règles simples.

Delphine Laporte



Chez nous, c'est **Love Letter** dans sa petite pochette Rouge ! Un des 1ers jeux minimalistes qui a débarqué en France en 2013. Nous l'avons adopté tout de suite. Un très bon jeu de cartes à pouvoirs, aussi bon à 2 qu'à 4 (et même 6 dans la nouvelle édition). Nous l'avons tellement usé que nous avons été obligés de racheter un nouvel exemplaire lors de sa réédition en 2019 qui rajoute 2 joueurs supplémentaires et 2 personnages ! Il est toujours dans notre sac à dos !

Max Riock



Je prendrais **Hive Pocket**. C'est tout petit, mais solide ! Les Tuiles sont magnifiques et elles ne craignent ni l'eau ni le vent. On peut jouer allongé, assis, avec ou sans table... Où on veut ! Avec très peu de matériel, on a un beau jeu très tactique où on ne cesse de progresser d'une partie à l'autre. Un coup de cœur en format miniature, pour qui aime les jeux abstraits !

Octa Vie

Perudo ! Transportable facilement dans son petit sac, gobelets et dés en plastique aux couleurs de l'été. Rapide, simple, l'idéal pour un moment sans prise de tête au soleil.

Anne Bleneau



Un **awélé** et même si la plage est en sable juste des cailloux ou des billes ou des graines. Pour retrouver le plaisir de creuser le jeu directement, répartir les graines et hop, jouer comme sur la plage au Togo avec le mec qui passe ou la gamine d'à côté.

Sylvain Pierron

Saumon frétilant pour faire enrager mon mari qui déteste le côté complètement délirant et hystérique du jeu... Ca permettra, en plus, de faire fuir nos voisins qui ne supporteront sans doute pas nos « Plouf Plouf » et « Flap Flap Flap » frénétiques.

Hélène Ficheux-Even



Sans réfléchir : **Jungle Speed** ! Alors oui, on a fini par plastifier les cartes après les avoir pas mal mouillées/ensablées voire même en avoir chacun un exemplaire de rechange, mais quelle rigolade que de mettre le totem à quelques mètres des joueurs et se chahuter le totem grâce à des roulades et autres ensevelissements de têtes de nos adversaires. Bon, ça ne fonctionne pas avec tous les publics ni à tous moments de la journée/saison (les touristes voisins de serviettes ne vous remercieraient pas) mais les souvenirs restent mémorables !

Vivi ZaYelle

Pour nous c'est **Mille Sabords**. On l'a traîné partout, la boîte en témoigne d'ailleurs. Il est tout petit, on lance les dés dans le couvercle, les cartes restent dans la boîte, même avec du vent c'est nickel !

Rémi Delabre



Cela peut paraître classique mais **Palm Island** me semble le jeu idéal pour les vacances. Il est tout petit, il se joue en solo ou à deux et tout se tient dans la paume de sa main. Pas besoin de table et pas de souci avec le vent. Le matériel résiste aux intempéries et ils ont même pensé à une petite pochette en plastique. Bien entendu, la mécanique est addictive tout en proposant un système de déblocage de cartes en fonction d'objectifs. Pour finir, la thématique colle tellement bien aux vacances.

Renaud Fleusus



Réponse de l'Énigme démo numéro 5

Chat → Chien → Rage → Pasteur → Cardinal → Point
Tennis → Court → Marche → Pas → Mauvais → Bon

indices
Mort Vivant

Il reste «Lèse-on-Bijou-Aussi» = «Les zombies jouent aussi!»

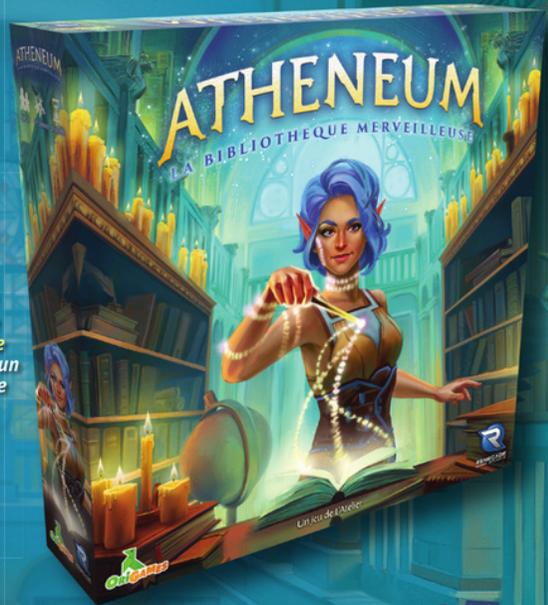
Retrouvez une nouvelle énigme démo dans le prochain Philimag!
Et dans la boîte de jeu : une aventure de 30 énigmes de 25 mots à la difficulté croissante!





1

ATTENTION, LES CARTES DRAFTÉES VOUS APPORTENT DES RESSOURCES MAIS EN DONNENT AUSSI À VOS ADVERSAIRES !



Le GAIN de votre voisin de gauche : 2 points de victoire



Le GAIN de votre voisin de droite : un livre rose

Votre GAIN : 1 baguette et 1 réagencement

LA MAGIE DU RANGEMENT !

2

AGENCEZ LES LIVRES DANS VOS ÉTAGÈRES POUR REMPLIR VOS OBJECTIFS PERSONNELS



3

LES OBJECTIFS COMMUNS SONT TEMPORAIRES ; ANTICIPEZ BIEN LEUR RÉALISATION !



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



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES



RENEGADE GAME STUDIOS

LE PREMIER JEU DE PLATEAU 404 ON BOARD

LE SEUL MOYEN DE GAGNER : COMMUNIQUER ET COOPÉRER,
GARDER ESPOIR ET SURTOUT, ARRIVER VIVANTS JUSQU'À L'AUBE.



DISPONIBLE EN BOUTIQUE DÈS
JUIN 2021

