



# PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°15 - SEPTEMBRE 2021



Phili**Tour** au  
Festival Ludique  
International de Parthenay

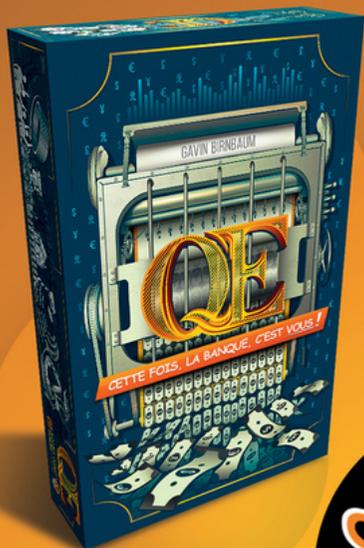


**OLTREE**  
Carnet d'illustrateur  
Carnet d'auteur

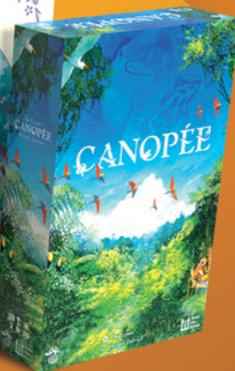
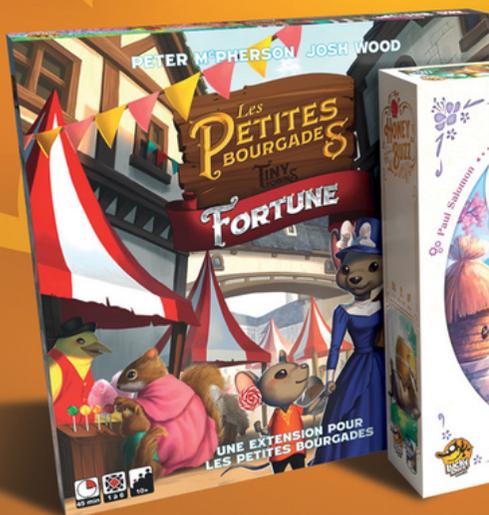


**ChroniCœur**  
avec Mathieu & Guillaume

JEUDE DÉMO INCLUS : RICOCHET



## LES JEUX DE L'AUTOMNE 2021



- 4 TOP 10**  
Top ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate**  
Glen More II
- 8 Jargon Ludique**  
Les Jeux de Plis
- 9 Avis de Blogueur**  
Tichu
- 10 Expo Photos**  
Le Renard des Bois
- 12 PhiliTour**  
Un p'tit tour au FLIP
- 20 PhiliNews**  
Trophées FLIP Éditeur 2021
- 21 Archives Ludiques**  
Labyrinthe
- 22 Open Ze Bouate**  
Rituels
- 24 PhiliBulle**  
Discussion avec Bertrand Arpino
- 26 Open Ze Bouate**  
Gasha
- 28 PhiliBulle**  
Discussion avec Guillaume Sandance
- 30 Expo Photos**  
Happy City
- 32 Open Ze Bouate**  
Beat That !
- 33 Open Ze Bouate**  
Unstable Unicorns
- 34 Open Ze Bouate**  
Zombie Bus
- 36 PhiliNews**  
Spiel des Jahres 2021
- 38 Top Thème**  
9 jeux sur le thème de la préhistoire
- 40 Open Ze Bouate**  
Kingdomino Origins
- 41 Règle Express**  
L'Âge de Pierre

- 44 Jeu de Démo**  
Ricochet
- 46 Open Ze Bouate**  
So Clover !
- 47 Open Ze Bouate**  
The Sound Maker
- 48 Open Ze Bouate**  
Titiles
- 50 PhiliBulle**  
Carnet d'auteur d'Antoine Bauza
- 54 PhiliGraph**  
Carnet d'illustrateur de Vincent Dutrait
- 60 Open Ze Bouate**  
Oltréé
- 61 Open Ze Bouate**  
Descent : Légendes des Ténèbres
- 62 Open Ze Bouate**  
Forgotten Waters
- 64 Derrière le Paravent**  
Les Contes du Portail - D&D 5
- 66 Expo Photos**  
Era
- 68 ChroniCoeur**  
Rôliste TV
- 70 Expo Photos**  
Iwari
- 72 Open Ze Bouate**  
Fantastiques Fabriques
- 73 Open Ze Bouate**  
Nicodemus
- 74 Open Ze Bouate**  
À la Recherche de la planète X
- 76 Comment c'était après ?**  
De Dominion à Clank! Legacy
- 78 Open Ze Bouate**  
Sombres Royaumes de Valeria
- 80 Paroles de Joueurs**  
Quel jeu attendez-vous le plus ?
- 82 L'oeil de Martin**  
Une BD de Martin Vidberg

C'est la rentrée des classes, c'est la rentrée au boulot, mais c'est aussi la rentrée ludique ! Cette période charnière, quelques mois avant Noël, est connue pour être le moment de l'année où la publication de nouveautés est la plus intense. Pour l'occasion, nous vous avons préparé un numéro dodu de 84 pages avec moult contenus et actualités ludiques. Avec la reprise des festivals, nous avons eu la chance de nous rendre en juillet au Festival Ludique International de Parthenay pendant 2 jours, et nous vous relatons dans ce numéro notre expérience dans un article de 6 pages. Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à le lire que nous en avons pris à participer à cet évènement incroyable. Cet été, il y a un jeu d'apéro qui a fait sensation : Olé Guacamolé ! Avec sa boîte atypique en forme d'avocat, impossible de le louper. Nous en avons profité pour interviewer son auteur Guillaume Sandance. Ce mois-ci, nous mettons à l'honneur le jeu Oltréé. Il s'agit initialement d'un Jeu de Rôle qui a été adapté en jeu de plateau. C'est un jeu de Studio H qui est attendu de longue date, créé par Antoine Bauza (le papa de 7 Wonders) et illustré par le talentueux Vincent Dutrait. Ces deux derniers ont accepté de répondre à quelques questions à propos de leur collaboration. Le jeu de rôle est aussi mis en avant dans ce numéro avec l'interview de Guillaume et Mathieu de Rôliste TV, ainsi que l'article de Philippe Pinon à propos d'un supplément de D&D5. Si vous n'avez pas suivi l'actualité et les remises de prix ludiques cet été, vous découvrirez alors dans ce numéro les lauréats du Spiel des Jahres et du Trophée Flip Éditeurs dans deux PhiliNews distinctes. Comme d'ordinaire, nous remercions Philibert, les éditeurs partenaires et les créateurs de contenu qui ont permis la réalisation de ce numéro. Bonne lecture !

Léandre & Adeline

**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.

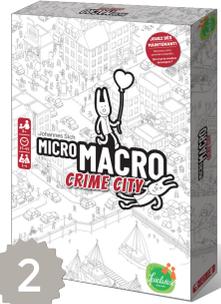


1

### #1 Unlock! Legendary Adventures

Avec ce 9ème opus de la saga Unlock, découvrez 3 nouvelles aventures palpitantes : Action Story, Robin des bois : mort ou vif ! et Sherlock Holmes : L'Affaire des Anges Brûlés.

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

### #2 MicroMacro : Crime City



3

### #3 Cartaventura : Lhassa

Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs et immersifs dans lesquels les joueurs vivent ensemble une aventure historique. En jouant avec des choix différents ils tentent d'en découvrir tous les secrets. Avec Cartaventura : LHASSA, partez en Inde et au Tibet sur les traces de l'exploratrice Alexandra David Neel.

La construction du temple dédié à Sobek bat son plein. Un énorme marché voit le jour juste à côté, dont votre guilde marchande est déterminée à tirer profit. Récupérez les meilleures marchandises, mais gare à votre corruption !

### #4 Sobek - 2 Joueurs

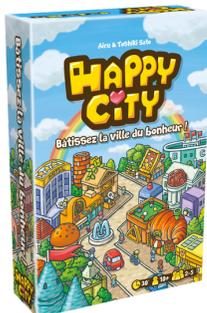


### #5 Cartaventura : Vinland

Dans Cartaventura : VINLAND, partez chez les Vikings sur les traces de votre père, l'explorateur Erik le Rouge. Arrivez-vous à prouver son innocence ? Prendrez-vous la mer vers les terres de l'ouest ou commanderez-vous votre colonie au Groenland ? Resterez-vous fidèle aux dieux nordiques ?

## #6 101 - Le Match

Dans 101 - Le Match, chaque joueur va former astucieusement un carré de 5 par 5 en essayant de réaliser sur les 5 colonnes et les 5 lignes les meilleures combinaisons.

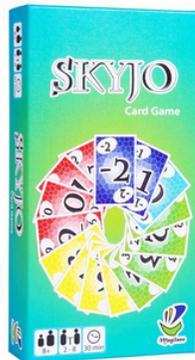


## #7 Happy City

Bâtittez votre ville et mettez-y du cœur ! Cherchez les bonnes tactiques pour gérer vos revenus, faire venir des habitants et les rendre heureux. Créez un petit paradis plus attirant que les villes adverses !

## #8 Marvel Champions : Venom Hero Pack

Ce paquet Héros de 60 cartes comprend le deck pré-construit pour Venom dont 27 nouvelles cartes Héros et un set de Némésis. Nécessite le jeu de base pour être joué.



## #9 Skyjo

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

## #10 Horreur à Arkham : Renouveau - Le Cercle Brisé

Cette extension de mise à jour regorge de nouvelles cartes de scénario et d'ensembles de rencontres que vous pouvez ajouter à chaque scénario du cycle Le Cercle Brisé, enrichissant vos enquêtes de nouveaux dangers et de nouveaux objectifs.





<b>Auteur(s)</b>	Matthias Cramer
<b>Illustrateur(s)</b>	H. Noack, J. Coates
<b>Éditeur(s)</b>	Super Meeple
<b>Thème(s)</b>	Écosse, Commerce
<b>Mécanisme(s)</b>	Gestion
<b>Âge</b>	12 +
<b>Durée</b>	90 - 120 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Dans **Glen More II : Chronicles**, vous incarnez un clan écossais cherchant à influencer le pays par le commerce et la gestion de son territoire.

### Glen More II : Chronicles (jeu de base)

Les pions représentant les joueurs sont placés sur une piste circulaire. C'est toujours le pion en dernière position qui avance d'autant de cases que son propriétaire le souhaite pour prendre la tuile où il s'arrête. Elle est ajoutée à son territoire, adjacente à une autre tuile et à l'un de ses pions Écossais, et peut avoir un effet immédiat : gain d'une carte Lieu emblématique, d'un nouvel Écossais sur son territoire, pose d'un pion sur le plateau de Clan pour divers bonus... Puis la tuile est activée, ainsi que toutes les tuiles adjacentes ! Cette activation peut ajouter un pion au plateau de Clan, rapporter (ou échanger) des ressources, des pièces, des points de victoire et déplacer ses Écossais. Certaines tuiles sont des personnages, que l'on ne pose pas sur son territoire mais qui placent un pion sur le plateau de Clan. Quand les piles de tuiles A, B et C sont vides, on totalise ses Écossais sur sa tuile initiale, son whisky, ses personnages et lieux emblématiques, et l'écart entre les joueurs détermine la quantité de

points gagnée. Enfin, quand tous les joueurs ont dépassé la tuile La Fin (dans la pile D), la partie s'achève, et l'on gagne des points pour ses pièces, tout en retranchant des points si un joueur a un territoire plus petit que le nôtre.

### Pour aller plus loin

Un dé peut simuler les mouvements d'un joueur virtuel, qui se contente de défausser les tuiles où il s'arrête pour dynamiser la partie, surtout à 2 joueurs.

Le jeu de base contient 8 chroniques, qui sont autant d'extensions combinables les unes avec les autres, ajoutant règles, histoire et matériel !

### Highland Games (extension)

Highland Games contient de nouveaux éléments pour les chroniques 6 et 8, de nouvelles tuiles, et quatre nouvelles chroniques, dont l'une propose d'affronter en solo un joueur virtuel se déclinant en cinq difficultés, y compris dans les chroniques !

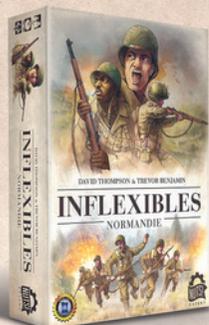
S.W.



DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

# INFLEXIBLES

## NORMANDIE



Dans *Inflexibles : Normandie*, utilisez vos cartes pour prendre l'initiative, renforcer vos effectifs ou contrôler vos troupes sur le champ de bataille.

Mais attention, chaque perte sur le terrain vous fera retirer une carte de votre pioche, limitant vos options !

# MINI ROGUE



1-2



14+



30 MIN.



Mini Rogue est un jeu de cartes tendu et compact dans lequel vous explorez un donjon dans le but de récupérer le rubis de Og. Affrontez des monstres et des pièges et tentez de survivre en accumulant de l'expérience et des ressources.



**NUTS!**  
PUBLISHING

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



Les jeux de plis sont principalement des jeux de cartes, où chaque joueur possède une main. Une main signifie que des cartes sont attribuées à chaque joueur (qu'il tient généralement dans sa main). On dit que celui qui « a la main » ouvre le pli. C'est lui qui décide quelle couleur sera jouée. On joue chacun son tour une carte (de la couleur annoncée), et la valeur la plus forte l'emporte. Si l'on ne possède pas la couleur demandée, on dit que l'on renonce, ou que l'on pisse, en jouant une carte qui n'a rien à voir. Au bridge, on utilise le terme « jeu de levées », car il faut réaliser plus de levées que ses adversaires. En anglais, on parle de Trick Taking, trick signifiant plis, et taking vient du « taker », le gagnant, celui qui remporte le pli. La mécanique du jeu de plis est très populaire dans les jeux dits « classiques ». On pourra citer le Bridge, la Belote ou le Tarot qui existent et

sont joués depuis plus de 500 ans. Dans les années 90, des jeux de plis plus modernes comme Tichu ou Gang of Four ont fait leur apparition. Niveau thématique, ça reste encore un peu austère. Même si des jeux comme Le Roi des Nains tentent de remplacer les couleurs par des clans, et plus récemment Hagakure qui met en scène des villageois et des samouraïs, gardons à l'esprit que ce n'est pas avec un jeu de plis que vous allez voyager. Tantôt en équipe comme dans le Tarot à 5, ou chacun pour soi comme dans Papayoo, il existe également des jeux de plis 100% coopératifs comme The Crew, un jeu de plis divisé en 5 missions. Bref, le jeu de plis est une mécanique incontournable, qui se combine très bien avec les jeux d'enchères comme dans For Sale, ou les jeux de majorité comme dans Joraku.

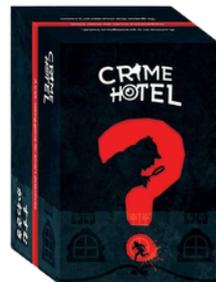


## Contre-Temps

Contre-Temps est un jeu de plis comportant une subtilité majeure : vous avez la possibilité de revenir aux plis précédents, appelés événements, pour en modifier le résultat. Un pli remporté n'est donc pas encore gagné. Défendez-le jusqu'à la fin de la partie, ou défiez ceux de vos concurrents. Le premier joueur qui parvient à prendre le contrôle de trois événements de la ligne du temps est déclaré vainqueur !

## Crime Hotel

Crime Hotel est un jeu de plis et de déduction dans lequel vous devrez tenter de découvrir dans quelle chambre se cache un meurtrier.



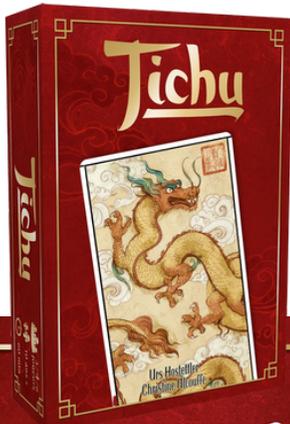
## Graal

Dans Graal, incarnez un héros légendaire du cycle arthurien et affrontez vos adversaires pour réaliser les quêtes qui vous mèneront au tournoi final désignant le grand vainqueur... à moins que vous ne soyez le plus chanceux et trouviez le Graal avant tous les autres !



L'édition est d'une élégance folle. Tout est absolument magnifique et pertinent, du format des cartes, au vernis sélectif incrusté de la boîte en passant par l'idée de génie des aides de jeu prenant la forme de cartes à intégrer directement dans le jeu pour un meilleur apprentissage. Car **TICHU** possède une courbe d'apprentissage conséquente pour maîtriser tous ses rouages et ses subtilités. Les règles ont beau être accessibles et très bien écrites, tout n'est pas instantanément évident. Disons plutôt que le système de jeu est déstabilisant. Le principe est de défausser le plus rapidement possible ses cartes. Sauf qu'entre la tension liée aux annonces de début de manches, les échanges de cartes, les

pouvoirs des cartes spéciales, la rotation inversée, la prise en compte de son coéquipier et les combinaisons contraignantes de Poker à suivre, **TICHU** apparaît très singulier tout en imposant une grande rigueur tactique. D'ailleurs, l'originalité se remarque dès la répartition des cartes, qui sont piochées au lieu d'être distribuées. Ça n'a l'air de rien à première vue sauf que c'est un détail de plus qui amène les joueurs dans un univers unique et exotique. Les sensations d'après sont tout aussi originales. **TICHU** est un jeu de cartes traditionnel mêlant prise de risque, observation et reposant sur des interactions directes très tactiques. Les situations se renversent en un rien de temps. Ces bouleversements permanents provoquent des émotions intenses et rares, bases d'une addiction presque instantanée. Les discussions autour des choix de chaque joueur sont inévitables et déclenchent des fins de soirées animées. **TICHU** est un bijou, sublimé par son nouvel écrin. Il est le jeu de cartes qu'il vous faut si vous souhaitez créer des souvenirs communs avec votre entourage. Les émotions et les discussions qu'il crée en font un véritable jeu de société au sens strict du terme.



# Tichu

**TIKI**  
EDITIONS



Didier Jacobée

Ann&Seb

# KODIAK

L'ÎLE AUX SAUMONS



-  2-6
-  7+
-  20'

Alaska, ultime frontière. Les équilibres de la vie sauvage restent précaires. Sur l'île Kodiak, les grands animaux dépendent pour leur survie de la manne des saumons qui remontent la rivière...

  
LUDISTRI

  
multivers

Le Festival Ludique International de Parthenay (FLIP) a fêté sa 35ème édition. Après l'annulation de l'édition 2020 en raison du contexte sanitaire, le FLIP a fait son grand retour du 7 au 18 juillet 2021. Afin de répondre aux mesures sanitaires, les organisateurs ont dû adapter leur proposition. En effet, ce festival à ciel ouvert, qui a habituellement lieu dans le centre-ville de Parthenay avec une multitude d'espaces éphémères, a eu droit cette année à une version restreinte à la place du drapeau et à l'esplanade Georges Pompidou. Malgré les contraintes du Pass sanitaire, nous sommes parties, Adeline et moi, heureux et impatient de participer à cet événement ludique incontournable. Après un passage à la pharmacie pour réaliser un test antigénique, nous étions fins prêts pour participer au FLIP. Nos objectifs étaient multiples : rencontrer les éditeurs et les auteurs, entretenir et créer de nouveaux liens avec les professionnels du secteur, découvrir les toutes dernières nouveautés, vous concocter un article pour le PhiliMag... et accessoirement, prendre du plaisir ! Nous partîmes aux aurores depuis la Sarthe, direction Parthenay. Quelques jours auparavant, nous avons reçu une invitation par mail de la part des organisateurs du FLIP. En effet, le président de la collectivité Parthenay-Gâtine, qui est également maire de Parthenay, souhaite mobiliser des élus au niveau national sur la question du jeu comme objet culturel. Nous avons donc été invités à participer à une matinée d'échanges entre professionnels et élus sur cette question. Un moment riche et intéressant sur le travail de reconnaissance culturelle et législative du jeu de société.



Après une brève pause repas, nous nous sommes dirigés vers l'entrée du festival. Il était 13h, l'ouverture était imminente et déjà une belle file d'attente s'était formée. Armés de nos badges pros, nous esquivons la file d'attente. À peine le seuil du festival franchi, nous reconnaissons des visages familiers, nous discutons, avançons d'un mètre, saluons de nouveaux visages familiers qui s'approchent au loin, discutons de nouveau, avançons encore d'un mètre... La progression fut lente mais riche en relations sociales ! Finalement, nous sommes parvenus à entrer dans un premier stand au bout d'une heure et demie.



Ce premier stand était celui de MAD. Nous avons été chaleureusement accueillis par Léo Blandin, de Chèvre Édition (**Saline, Parasite, Dans les cordes**). Il nous a parlé d'un nouveau jeu de cartes minimaliste composé de seulement 24 cartes, avec



un thème complètement déjanté : **Drone vs Pélicans** ! Encore à l'étape de prototype, nous avons pu essayer ce jeu d'affrontement pour deux joueurs. Le principe ? Il y a 7 cartes qui sont disposées entre les joueurs et pour gagner il faut qu'elles soient toutes retournées sur la face de sa couleur. Un jeu simple à comprendre avec une forte interaction et des combos qui font chauffer les neurones. Affaire à suivre !



Sur ce même stand, nous avons ensuite été invités par Valérie Clément (alias Tartenpionne sur Youtube), l'autrice du jeu **Escargot Sprint**. Un jeu de course d'escargots pour enfants (et adultes !) basé sur une mécanique simple et efficace de « Stop ou encore ». Le jeu avait été sélectionné dans la catégorie « Enfant » pour les Trophées FLIP. Même s'il n'a pas gagné, nous avons passé un chouette moment autour de ce jeu.



Enfin, nous avons rencontré Ghislain Masson, auteur spécialisé dans le jeu asymétrique avec notamment **Not Alone** et nouveau membre de l'équipe de

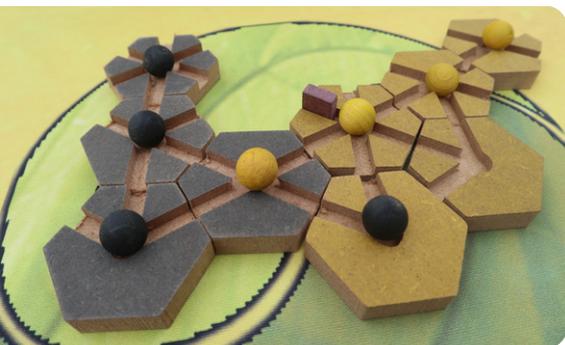
l'éditeur Don't Panic Games. Il nous a fait un pitch global des prochaines sorties prévues en 2021 / 2022 avec notamment le retour tant attendu de **Badass Force**, un jeu de bluff avec des personnages caricaturés qui avait déjà tenté sa chance il y a quelques années sur Kickstarter. Mais il nous a aussi teasé des jeux sous licence qui sont en développement, comme **Gang of Gotham** avec la licence de Batman, **Silex and the City** ou **Ça suffit !**



Pendant que nous nous accordions une petite collation, nous avons entendu une annonce au micro : « Wilfried et Marie Fort... Stand d'Haba... pendant une demi-heure... ». Vraiment ? Nous nous sommes rendus sur le stand illico presto ! Et en effet, Wilfried et Marie Fort, auteur et autrice spécialisés dans les jeux « enfants » (**Dragomino**), étaient présents sur le stand d'Haba pour faire une animation de leur jeu (surdimensionné) **La Vallée des vikings** qui a obtenu le Kinderspiel en 2019. Un jeu où l'on doit dégingluer des tonneaux avec une boule, le rêve de tous !



Nous avons continué de marcher dans l'allée principale et nous sommes arrivés au niveau d'un stand bien particulier. Uniquement des jeux en bois. De grosses boîtes portant la mention « Grain de Créa ». Nous avons été accueillis par Nico et Élo qui nous ont présenté leur nouvelle création : **Sly'ne**. Il s'agit d'un jeu abstrait pour 2 à 6 joueurs, composé uniquement de tuiles et de billes en bois. Un hybride entre le **Puissance 4** et **Hive**. Malin ! En plus de jeux de société, Grain de Créa fabrique aussi des boîtes de type Escape. Toutes leurs productions sont, comme Nico et Élo le revendiquent eux-mêmes, « Made in mon garage » !



En continuant notre périple ludique, nous avons reconnu un logo familier qui représente une oie déjantée sur la façade d'un stand. Oka Luda, la maison d'édition dordognaise qui a notamment perdu **Poule Poule**, **Kami**, **Doudou**, **Samsara**, **Phare Andole** et plus récemment **Graal**. Ce dernier, nous vous en parlons dans un précédent PhiliMag, est une revisite du 8 américain, avec pouvoirs et twists, sur une thématique chevaleresque et arthurienne. Juste parfait pour coller à l'ambiance après avoir été voir Kaamelott au cinéma !



Juste à côté, sur le stand voisin, un appareil électronique qui s'active sur des tables... **OLEM** peut-on lire sur les flyers laissés à disposition sur les tables. Aucune place disponible, nous reviendrons demain pour en savoir plus. En continuant de marcher, nous avons entendu des gens chanter... Interpellés, nous nous sommes approchés. Et rapidement, nous avons reconnu le stand de l'éditeur Fée Mumuz et son jeu de société musical **Singin'in the game** ! L'auteur, Benjamin Lavie, nous a raconté qu'il a écrit un ouvrage complet de plusieurs centaines de pages sur son expérience de création de jeu et de création de maison d'édition. Si le sujet vous intéresse, nous ne pouvons que vous recommander cette lecture (en PDF) : **D'une idée ludique à la création d'une maison d'édition : le génèse de Singin'in the game** ! et Fée Mumuz.

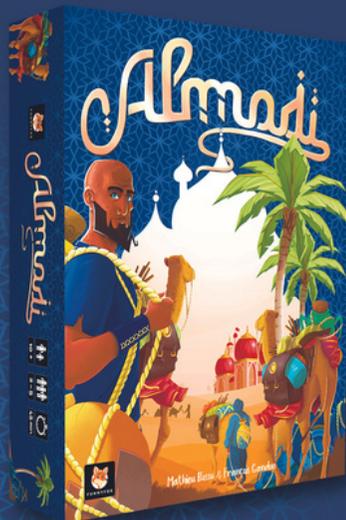


Pour finir la journée, nous nous sommes arrêtés sur le stand de 404 on Board, une nouvelle maison d'édition fraîchement créée, issue de 404 Éditions, initialement un éditeur de livres et d'escape box. Nous nous sommes essayés au jeu **Osirium**. Il s'agit d'un jeu avec des cartes représentant des Amulettes. Le but étant de les poser sur un plateau commun et de les disposer d'une certaine manière pour accomplir ses objectifs. Magnifiquement illustré par Miguel Coimbra (que nous avons déjà interviewé dans le PhiliMag numéro 3), le jeu met à l'honneur la mythologie égyptienne. Nous vous en parlerons bientôt plus dans un prochain PhiliMag.



# Almadi

Un jeu de Mathieu Bossu et François Gandon



1

Choisissez et positionnez stratégiquement les paysages dans votre royaume.



2

Activez leurs effets pour récupérer rubis, mosaïques et marchandises mais aussi déplacer des paysages avec le génie ou réaliser des objectifs.



3

Recrutez des personnages iconiques des Mille et Une Nuits pour vous aider.

4

Composez le royaume le plus prospère pour remporter la partie !



SEPTEMBRE 2021



funnyfoxgames

Pour le deuxième jour de notre présence au FLIP, nous sommes arrivés un peu avant l'ouverture pour être certain d'avoir une place pour tester **OLEM**. C'est Alexis, un des trois porteurs du projet, qui nous le présente. Il en parle comme d'un « compagnon de jeux de société ». OLEM, développé par 3 jeunes ingénieurs français, est un robot capable de se déplacer et d'interagir avec son environnement. Parmi les 10 jeux déjà proposés, nous avons essayé un jeu d'évasion coopératif à communication limitée. OLEM, connecté à un smartphone, se déplaçait sur mes ordres sur le plateau de jeu. Mes coéquipiers me fournissaient des informations partielles et je devais les associer pour deviner l'itinéraire que devait prendre OLEM. Si OLEM percute un mur, alors il retournera à son emplacement initial et nous devons recommencer depuis le début. La technologie au service du jeu de société offre des possibilités supplémentaires qu'il est difficile de cerner aujourd'hui mais nous sommes curieux de voir ce qui sera proposé lors du financement participatif qui se déroulera sur Kickstarter fin 2021.



Le prochain stand était celui de l'éditeur belge SmartGames, principalement connu pour ses jeux solo de logique comme Camelot Jr. ou la gamme IQ. Chose étonnante, nous avons découvert que SmartGames proposait désormais des jeux pour 2 joueurs ou plus. En effet, une animatrice du FLIP nous a expliqué les règles de leur dernière nouveauté : **Les Dragons 100 Flammes**. Un jeu de placement de tuiles pour 2 joueurs dont le but est d'avoir le royaume le plus étendu. Évidemment, si vous pouvez envoyer un dragon cramer une partie du royaume adverse, c'est mieux...



Sur le stand de Goliath, nous avons pu découvrir le jeu **Carcata** de monsieur Roberto Fraga. Une île avec une montagne en son centre... Ok. Mais il y a de la lave qui s'écoule et qui brûle les Meeples qui sont sur le chemin... Ah ! Et il y a des rubis, saphirs, émeraudes et diamants que l'on peut catapulter depuis le volcan ! Habitué à d'autres types de jeux de la part de Goliath, nous n'attendions rien de particulier de ce jeu... mais ce fut une très bonne surprise ! Nous ne sommes pas étonnés qu'il ait obtenu le Grand prix du Jouet 2020 dans la catégorie Jeu de stratégie.



Après un petit goûter ressourçant, nous sommes arrivés sur le stand de Cocktail Games. Bien que nous le connaissions déjà, nous avons fait une petite partie bien plaisante d'**Happy City**. Simple, efficace, rapide. Puis, nous avons discuté avec monsieur Matthieu d'Epenoux qui nous a confié une information palpitante... une version **Top Ten 18+** va bientôt débarquer ! Au vu de l'efficacité de Top Ten comme jeu d'ambiance, Top Ten 18+ pourrait bien rivaliser, voire même surpasser, des jeux comme **Blanc Manger Coco** ou **Limite Limite**. C'est tout le malheur qu'on lui souhaite !



Arrivé au stand de Bragelonnès Games, nous avons été pris en charge par Sébastien. Il nous a tout d'abord présenté les anciennes nouveautés de 2020, **Butine !** qui est un jeu de placement de tuiles sur une thématique bourdonnante, et **Peco Peco** qui est un jeu de bluff sur une thématique de mets japonais.



Pour 2021, Sébastien a pris le temps de nous présenter aussi 3 prototypes dont nous reviendrons vous causer dans les mois à venir : **Pantacle**, **Ratapolis** et un « Roll and Write » prometteur répondant au nom de **Captain War**.



Alors que nous nous dirigeons vers la grande tente des auteurs sélectionnés pour le concours de prototypes (FLIP créateurs), nous sommes passés à côté du stand de Gigamic. Nous n'avons pas pu résister à faire une courte halte pour jouer une partie de **Pitch Out**. Un jeu de pichenettes dont nous vous parlons déjà dans le PhiloMag numéro 2. Sur notre site ([www.grammesedition.fr](http://www.grammesedition.fr)) vous pourrez lire l'interview d'Adrien Charles, son auteur.



Enfin arrivé dans la grande tente des auteurs sélectionnés pour le concours de prototypes, nous avons d'abord fait un petit tour d'observation. Nous avons repéré 4 jeux. Le premier que nous avons essayé fut **123 Lune**, de Louis Tiersonnier, ergothérapeute de profession. Il nous a paru évident que le jeu avait été testé moult fois par les premiers intéressés, les enfants ! Et cela ne nous a pas surpris lorsque nous avons appris le lendemain que son jeu 123 Lune remportait le Trophée FLIP Créateur dans la catégorie Enfant.

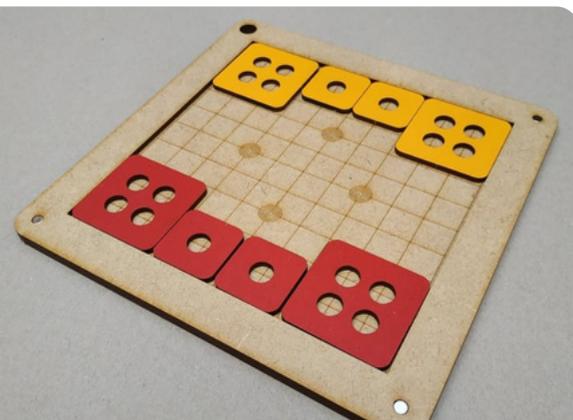


Puis, nous avons essayé le jeu **Bla Vlox Fluk Zik** de Vinca. Expérience étonnante ! Pour vous donner une idée du type de jeu, nous le classerions dans les jeux de discrimination auditive, comme **[Kosmopoli:t]**. Encore au stade embryonnaire, nous suivrons l'évolution de ce jeu au nom imprononçable avec intérêt. Vinca est aussi l'auteur de l'excellent **Titles** - un jeu d'ambiance pour les cinéphiles paru chez Kyf Edition il y a peu.

Ensuite, nos yeux se sont arrêtés sur une table avec une boîte affichant **Brigands**, un jeu asymétrique de bluff, jouable jusqu'à 6 joueurs. Nous avons été étonnés de découvrir ce prototype. Pourquoi ? Parce que rien ne laissait penser qu'il s'agissait d'un prototype. Le matériel, les illustrations, l'ergonomie... tout était impeccablement pensé. Et en effet ! En discutant avec son auteur, nous avons découvert qu'il était aussi éditeur (Aspic Games) et que le jeu allait être édité en financement participatif pour l'automne 2021. Ceci expliquant cela.



Et enfin, nous avons découvert le prototype **Frame**, de Romaric Galonnier et Nicolas Walter. Amoureux des jeux abstraits, nous avons immédiatement flashé sur ce jeu. Une évidence. Une évidence qui semblait être partagée par les joueurs puisque nous avons dû faire la queue pour jouer alors qu'il y avait deux exemplaires du prototype disponibles sur la table. A son tour, un joueur déplace une de ses pièces et la pousse. Toutes les autres pièces sur son passage sont aussi poussées, jusqu'à ce que l'une d'elles soit bloquée par les bords du plateau. Le but étant qu'après son déplacement, un des quatre points fixe imprimés sur le plateau soit à l'intérieur d'une de ses pièces. Règle simplissime, réflexion profonde et subtile. On croise les doigts pour qu'un éditeur qui s'intéresse aux jeux abstraits soit titillés !



À cette étape de notre aventure FLIPiesque, il ne nous restait plus qu'une demi-heure avant la clôture du festival. En marchant dans l'allée principale, nous sommes repassés devant le stand d'Haba. Nous nous sommes rapprochés et nous discutons des jeux étalés sur la table de démonstration. François, le responsable du stand d'Haba, comprend que nous apprécions particulièrement le jeu **Roi et compagnie**. Si vous ne connaissez pas ce jeu, sachez que Roi et compagnie est au Yams ce que **Kingdomino** est au Dominos ! François sortit de dessous son stand une grosse boîte. Il nous la montra, et immédiatement, nos yeux brillèrent d'envie. Il s'agissait ni plus ni moins que du prototype allemand d'un standalone de Roi et compagnie. Même mécanique basé sur le Yams avec un gameplay ayant plus de profondeur, avec un plateau favorisant l'interaction entre les joueurs, des ressources à collectionner... Nous avons hâte de pouvoir vous en dire plus à son sujet.



Clap de fin pour nous. Ce furent deux jours très intenses. Ce furent deux jours où nous avons retrouvé un peu de notre vie d'avant. Deux jours hors du temps. Nous remercions sincèrement les organisateurs du FLIP et les élus de Parthenay d'avoir travaillé aussi durement pour maintenir cette édition du festival ludique incontournable. Chers lecteurs, un conseil : si vous ne deviez faire qu'un festival, ce serait celui-ci, assurément ! Alors, nous vous donnons RDV pour la 36ème édition du FLIP, du 6 au 17 juillet 2022 !

# BICYCLE RACE

À un jet de dés du podium !



En famille et entre amis,  
revivez les meilleures  
courses cyclistes !  
Chaque étape est unique, sortez  
du peloton grâce à vos combinaisons  
de dés et montez sur le podium !

asmodee





# Trophées FLIP - Éditeurs 2021

Dans un univers uchronique où la vapeur et le diesel propulsent encore des machines volantes pour distribuer du courrier, pilotez votre engin le long des célèbres lignes de l'Aéropostale ! Évitez les cimes de montagnes embrumées ainsi que les tempêtes, mais surtout... attention aux **Turbulences** !



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



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



Vous avez été nommé « dresseur de dragon » et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ? **Dragomino** est une version enfant de Kingdomino à jouer à partir de 5 ans, dans laquelle vous retrouverez les sensations de Kingdomino !



### Une chasse aux trésors dans un labyrinthe en mouvement !

Créé par Max J. Kobbert et édité par Ravensburger en 1986, ce jeu qui se joue à partir de 7 ans, a reçu pour sa version Labyrinthe Master le Spiel des Jahres du plus beau jeu en 1991. **Labyrinthe** est un jeu de réflexion où les joueurs doivent créer des chemins en déplaçant les tuiles d'un labyrinthe afin d'atteindre un maximum de trésors.

### Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur regarde secrètement la première carte de sa pioche pour découvrir quel trésor doit être trouvé. À son tour, le joueur actif modifie le labyrinthe en insérant une tuile sur le plateau et en la poussant jusqu'à ce que la tuile opposée soit expulsée. Il peut ensuite déplacer son pion aussi loin qu'il le souhaite en suivant un couloir ininterrompu. Si le joueur atteint le trésor recherché, il retourne sa carte face visible devant lui et prend connaissance de son prochain objectif. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a retourné toutes ses cartes trésors et a ramené son pion à son point de départ. Il est alors déclaré vainqueur.

### Découvrez la gamme Labyrinthe

Depuis sa sortie, on décompte 37 versions du jeu. Ravensburger a édité 16 variantes du jeu de base telles que le Labyrinthe Junior qui se joue à partir de 4 ans, une version voyage Labyrinthe « Coup de cœur » ou encore une version 3D. Il existe également de nombreuses versions reprenant des licences de films, de dessins animés ou de jeux vidéo comme Super Mario, Pat Patrouille, Pokémon ou encore Harry Potter.



### Bon anniversaire Labyrinthe !

Labyrinthe fête cette année ses **35 ans**. À cette occasion, Ravensburger a sorti une édition collector du jeu de base avec de nouveaux personnages, de nouveaux trésors et de nouvelles figurines.





# RITUELS

## OPEN BOUQUATE

For the Story

<b>Auteur(s)</b>	Nicolas Le Vif
<b>Illustrateur(s)</b>	Nicolas Le Vif
<b>Éditeur(s)</b>	Bragelonne Games
<b>Thème(s)</b>	Rituels occultes
<b>Mécanisme(s)</b>	Créativité, Ambiance
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	30 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 5

**Rituels** est un jeu de la série **For the Story**, où l'on crée ensemble une histoire en répondant aux questions posées par une série de cartes. Ici, on incarnera des cultistes préparant un mystérieux rituel...

### Comment jouer ?

On commence une partie en choisissant son contexte, que l'on invente ou parmi huit propositions : le vaudou dans la Louisiane contemporaine, une dystopie cyberpunk à Néo-Tokyo, les trips d'une communauté hippie utopique dans les années 60... Puis on choisit le rituel que l'on cherchera à accomplir : réveillera-t-on une entité cosmique pour détruire le monde, rendre tous les autres humains stériles, obtenir la vie éternelle, invoquer des légions surnaturelles... ? On peut aussi l'inventer d'embée, ou au cours de la partie ! Enfin on pioche une carte Acte 1, portant une question à laquelle on répond : pourquoi considère-t-on le culte comme notre famille ? pourquoi a-t-on jadis tenté de quitter le culte et ne recommencera-t-on jamais ?... Les autres interrogent alors le joueur pour enrichir son récit. Puis quelqu'un d'autre pioche une question, et à la fin de l'acte 1, on répond à tour de rôle aux questions de l'acte 2.

En prenant en compte les réponses données par les autres cultistes au moment de répondre à ses questions, on crée ainsi un récit commun, dans lequel notre personnage essaye de trouver sa place. Si la question ne nous plaît pas, on peut la passer à quelqu'un d'autre. De même, à tout moment, si une question ou une réponse ne nous convient pas, il suffit de toucher la carte X au centre de la table pour qu'elle ne soit pas prise en compte, sans avoir besoin de se justifier.

### Comment s'achève la partie ?

À la fin de la pile de cartes Acte II, on pioche la carte Rituel final et on lit le contenu de l'enveloppe Dernier Acte. Chaque cultiste décide alors d'être loyal au rituel ou de trahir les autres pour tenter de l'empêcher, et l'épilogue dépendra du nombre de votes dans chacun des deux camps.

### Pour aller plus loin

Un nouveau personnage pour Donjons et Siphons, le jeu précédent de la gamme For the Story, est proposé dans la boîte de Rituels.

S.W.



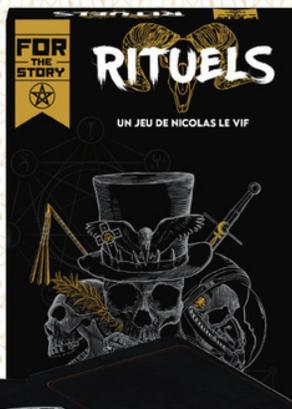
**FOR  
THE  
STORY**



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

# RITUELS

UN JEU DE NICOLAS LE VIF



© Bragelonne Games 2021

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

**SORTIE 14 SEPTEMBRE 2021**

**RETROUVEZ ÉGALEMENT DANS LA COLLECTION FOR THE STORY**

**DONJONS  
ET SIPHONS**  
SORTIE 14 SEPTEMBRE 2021



**POUR  
LA REINE**  
DÉJÀ DISPONIBLE



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



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

Bonjour, c'est difficile de se définir en tant que personne. Disons que je suis éditeur de jeux de société, auteur, et bricoleur du monde ludique. J'ai 40 ans et je suis marié et père de deux enfants de 14 et 10 ans. Je suis aussi ce qu'on appelle désormais communément un Geek. Que ça soit au niveau de la pop culture, de l'amour du jeu vidéo, de la lecture, de l'informatique... J'ai toujours joué et été attiré par le jeu, quelles que soient ses formes. Je parlais plus haut de mon amour pour le jeu vidéo mais également pour le sport, qui sont des jeux. J'ai été élevé dans une famille où il y avait toujours une boîte pleine de jeux de cartes traditionnels, de jeu de dames (chinoises ou classique), d'échecs et set de dés et nous jouions au minimum une fois par semaine. Je n'ai vraiment pu embrasser mon départ dans le monde ludique que tard, vers 18 – 20 ans, mais une fois la boîte de Pandore ouverte, j'ai plongé dans le toboggan ludique, avec beaucoup de rencontres (particulièrement une association de jeu près de chez moi, les Ludochons) qui m'ont accompagné dans mon parcours ludique.

### PHILIMAG : Dans quels objectifs avez-vous créé la maison d'édition Bankiiiz ?

À la base, j'ai fait des études de prof d'EPS, puis fait quelques années de remplacement, avant de découvrir que ce n'était pas ma vocation et changer de voie. J'ai travaillé comme vendeur dans l'informatique et créé ma société de vente prestation, que j'ai revendue au bout de 11 ans, estimant en avoir fait le tour. J'ai créé Bankiiiz en 2015, après un an de recherche et comme idée de m'en servir comme tremplin transitoire, et quoi de mieux pour changer d'air qu'un nouveau projet dans un nouveau milieu. Et le milieu ludique est un milieu accueillant et relativement bienveillant. Pour la création de Bankiiiz, je me suis appuyé sur mon premier jeu créé un tant qu'auteur et sur un associé, Stéphane Escapa, avec qui nous avons travaillé très dur pour faire de Dino Twist et de Bankiiiz une réalité, à l'époque où c'était encore possible. Nous nous sommes ensuite séparés et j'ai repris la gestion de Bankiiiz seul. Depuis 2018, Bankiiiz c'est également une représentation France pour Lifestyle Boardgames qui est une maison d'édition russe. Je gère pour eux la localisation des jeux en français, le marketing, les festivals, tout ce qui touche à la France. La double gestion et double casquette n'est pas évidente tous les jours en termes de charge de travail.



### PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre ligne éditoriale ? Avez-vous une spécificité ?

À la création de Bankiiiz, il n'y avait pas vraiment de ligne éditoriale, nous étions partis pour éditer les jeux qui nous plaisaient quel que soit leur format et avec le recul, je pense que c'était un peu naïf et idyllique. Aujourd'hui, j'essaie de me concentrer sur des jeux familiaux, faciles d'accès

avec une intuitivité inhérente avec soit une réelle efficacité soit une originalité qui leur permettent de sortir du flot des sorties du monde ludique (et pourquoi pas les deux). Après, il ne faut jamais dire jamais, peut-être que demain je sortirai de ce cadre pour me faire plaisir ou pour éditer un jeu que je pense assez exceptionnel, mais ça me semble risqué. Je ne pense pas avoir de spécificités propres que ce soit dans les processus éditoriaux ou même de production, j'accorde une place importante aux illustrations dans les projets, mais je ne suis pas le seul éditeur à le faire. Travaillant seul, mon travail avec les auteurs et illustrateurs se fait en échanges constants. Ils sont pleinement impliqués et décisionnaires dans les processus créatifs. C'est important pour moi de pouvoir échanger avec eux et il est très rare que j'impose une vision, tout passe par les échanges et les idées. Évidemment, s'il faut trancher, je sais le faire, mais le but est vraiment de construire un projet commun où chacun puisse se reconnaître et s'impliquer.



utilisait des fruits et légumes dans ses tableaux, dans lequel il n'y a pas de contrainte de temps et où les joueurs peuvent utiliser des magnets en forme de fruit légumes, céréales ou fleurs pour créer des compositions sur leur tableau aimanté. Un des joueurs va former un titre avec un nom et un complément issu d'une pioche, comme par exemple « une école sur la lune » et tous les joueurs peuvent utiliser l'ensemble des magnets pour créer leur composition. Quand tout le monde a terminé, chacun va pouvoir présenter son œuvre, en expliquant le pourquoi et le comment de la création. C'est rare un jeu de dessin dans lequel on prend le temps et où on récompense l'esprit créatif, plutôt que la rapidité ou l'efficacité. Que ça soit sur l'ambiance, les discussions autour de la table, il ressort de ce jeu une atmosphère bienveillante et créative, c'est un projet qui me tient beaucoup à cœur. Ensuite toujours en 2022 on travaille avec Yoann Levet sur une gamme de jeux de logique, sans plastique, facilement transportable à moins de 15€. Nous avons déjà terminé un jeu dans la gamme, mais attendons d'en avoir plusieurs pour lancer le concept. Les premiers retours des tests et présentations en avant-premières sont très encourageants. Il y a bien entendu d'autres prototypes en cours de travail pour la suite, mais c'est un peu tôt pour en discuter ici.



### PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir ?

Tout d'abord « Gasha », qui vient juste de sortir fin juillet, un jeu de collection ultra efficace et accessible de Jason Levine, illustré avec brio par le combo Christine Alcouffe et Miguel Coimbra. C'est un des jeux les plus accessibles que j'ai édités et je suis assez content de l'accueil public et pro. Pour 2022, normalement premier trimestre, « À la manière d'Arcimboldo » de Marie et Wilfried Fort et Nathalie et Rémi Saunier. C'est un jeu de dessin basé sur l'univers du peintre italien qui



<b>Auteur(s)</b>	Jason Levine
<b>Illustrateur(s)</b>	C. Alcouffe, M. Coimbra
<b>Éditeur(s)</b>	Bankiiz Éditions
<b>Thème(s)</b>	Distributeurs de jouets
<b>Mécanisme(s)</b>	Collection
<b>Âge</b>	7 +
<b>Durée</b>	20 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 6

**Gasha** est un jeu de collection imitant le plaisir des distributeurs de jouets (ou Gashas) : piochez des cartes Gasha et essayez de compléter les plus belles collections de petits jouets en vous aidant des probabilités de gagner ceux qui vous intéressent !

#### Comment jouer ?

À son tour, un joueur a le choix entre deux actions :

- Soit il pioche deux cartes Gasha parmi les quatre piles de cartes face cachée (deux cartes d'une même pile ou une carte dans deux piles différentes). Le dos des cartes représente en effet deux ou trois types de jouets, et l'objet apparaissant sur la carte sera forcément de l'un de ces types (un petit robot, un porte-clef sushi...)
- Soit il échange des cartes Gasha de sa main contre l'une des quatre cartes Collection face visible, à condition que les objets sur les cartes défaussées correspondent aux objets représentés dans la collection. Une nouvelle carte Collection est alors piochée.

Les cartes Collection ont une valeur en points et peuvent représenter un ticket. Quand un joueur possède deux cartes Collection avec un ticket, il gagne un jeton Bonus, et il pioche en plus une carte Gasha si les deux tickets sont de la même couleur. Ces jetons Bonus permettent de rejouer immédiatement un tour, de disposer de deux Gashas joker pour compléter une collection, ou rapportent 3 points de victoire.

#### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand le dernier jeton Bonus a été récupéré, que la pioche Collection est vide ou qu'il ne reste pas assez de cartes Gasha pour constituer quatre piles. Les joueurs additionnent alors les points de leurs cartes Collection, leurs jetons Bonus représentant 3 points, et 1 point par cartes et jetons Gasha non utilisés, et celui qui possède le plus de points remporte la partie !

S.W.





# Chats Ninjas VS Chiens Shaolins

Le combat débute le 06/09/2021



享!想  
Enjoy Thinking



LUDISTRI



### PHILIMAG : Bonjour Guillaume, qui êtes-vous ? Quel est votre parcours dans le milieu du jeu ?

Bonjour, je m'appelle Guillaume et j'aime les jeux de société. Joueur de jeux de cartes depuis le collège, je suis réellement tombé amoureux du jeu de société moderne lors d'une partie de Quarto de Blaise Müller. J'ai ensuite commencé à bricoler des variantes et j'ai rapidement été attiré par la création. Dès que j'ai décidé de sauter le pas, ma vie a changé et j'ai rencontré des personnes merveilleuses : membres de forums, collectif d'auteurs Troadé (notamment Christophe Coat, Delphine Louvion et Pascal Louvion), autrices, auteurs, joueurs, joueuses, bénévoles de festival, etc. Aujourd'hui, j'ai la chance de travailler dans le monde du jeu pour plusieurs éditeurs (sourcing, développement, financements participatifs, animations, etc.) et d'être auteur de jeux. Je suis le plus heureux des hommes.

### PHILIMAG : Comment créez-vous des jeux ? Pouvez-vous nous décrire votre processus créatif ? Avez-vous une spécificité ?

Je crée des jeux au fil de mes inspirations, principalement pour jouer avec mes amis (ils ont des goûts particuliers alors je m'adapte). Pour créer, je pars rarement du thème (j'ai du mal à mettre des mécaniques sur un thème). Je pars le plus souvent d'une idée de mécanique, d'une sensation de jeu que je veux susciter ou encore du matériel. Parfois, je tente de forcer les idées mais la plupart du temps j'ai un flash quand je commence à m'endormir puis j'affine les mécaniques le matin quand je suis sous la douche. Procrastinateur dans l'âme, mes jeux comportent peu de matériel et la plupart de mes « bonnes idées » viennent quand je commence à bloquer dans la création d'un autre jeu. J'adore m'imposer des défis loufoques et voir ce qu'il en émerge. Quand j'utilise des contraintes pour progresser, le jeu qui en découle est rarement très convaincant mais cela me permet de pratiquer et de m'épanouir à ma façon (les coups d'épée dans l'eau permettent de se muscler).



**PHILIMAG : Votre jeu Olé Guacamolé vient d'être publié. Avez-vous d'autres actualités ludiques à nous partager ?**

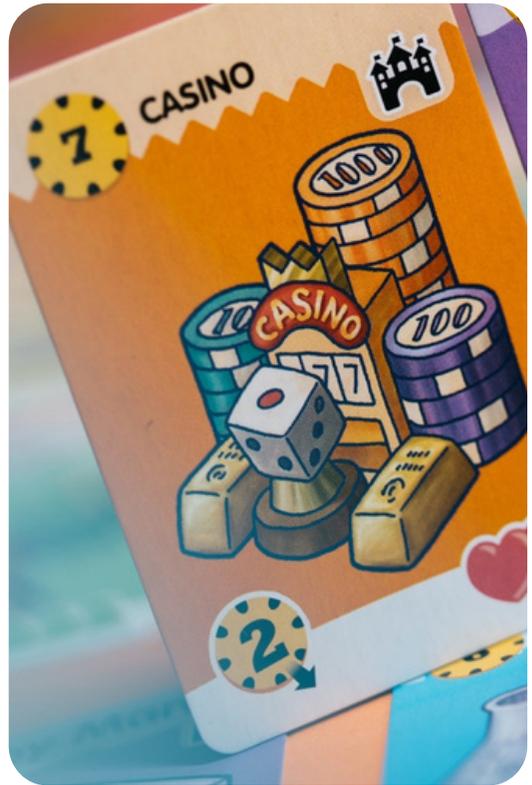
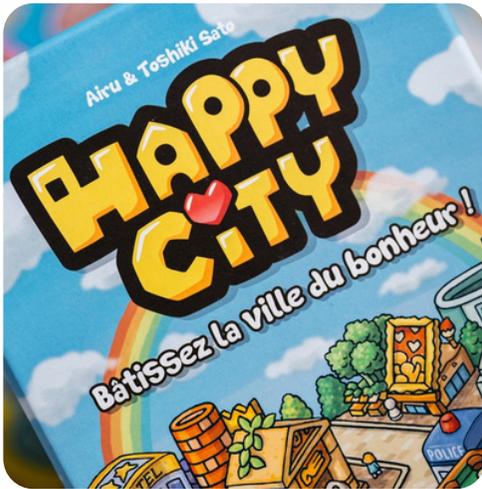
En jeu minimaliste, l'un de mes jeux devrait sortir chez Nuts ! Publishing au premier semestre 2022. J'ai fait un jeu minimaliste qui tient sur une carte chez eux (300 : Thermopyles) et je travaille sur un mini-jeu promotionnel pour l'un de leurs prochains titres : Port Arthur (un wargame compact sur la guerre russo-japonaise). En objet ludique non-identifié, le dé premier joueur (un dé qui sert à désigner le joueur qui commence la partie) devrait sortir chez Offline Edition à la rentrée 2021. Une première version de ce dé était passée par un financement participatif mais elle était restée assez confidentielle. Cette édition devrait être l'occasion de rendre ce gadget, inutile donc indispensable, disponible pour toutes et tous. Du côté des jeux de plateau, Barbaou (un jeu co-créé avec Frédéric Langlois), est actuellement à la recherche d'un nouvel éditeur. Il s'agit d'un jeu coopératif familial très rythmé sur un thème actuel (la lutte contre la pollution des océans). Pour résumer : c'est un petit jeu avec un grand message. Côté auto-édition, je travaille actuellement sur un jeu qui tient sur une gomme et dont le titre est aussi la règle du jeu. Il devrait passer via Kickstarter en octobre (si plus de 20 personnes sont intéressées par ce projet, ce sera pour moi un énorme succès). J'ai quelques prototypes dans les cartons (dont un party game pour enfants co-créé avec Yohann Hériot, auquel je crois énormément) mais rien de finalisé.



**PHILIMAG : Vous êtes un membre fondateur de l'association Do It Your Game. Pouvez-vous nous parler de cette association et de ses objectifs ?**

DIYG est une association qui a pour but de promouvoir les jeux au format Print N Play (jeux que l'on peut imprimer et découper directement chez soi pour pouvoir jouer) qui sont en français. Plusieurs amis (Samantha et Vianney Carvalho pour ne pas les nommer) m'ont proposé de les rejoindre pour lancer une association (avec un groupe Facebook, un site et un Discord) un peu avant le premier confinement. D'autres passionnés nous ont ensuite rejoints et nous nous sommes amusés comme des petits fous. Les conditions sanitaires particulières ont fait que cela répondait aux attentes de nombreuses personnes (pouvoir jouer directement depuis son domicile) et le groupe a pris de l'ampleur rapidement. Nous avons aussi eu la chance de pouvoir organiser des Game Jams virtuelles (concours de création de jeux de société au format PNP où il faut respecter une série de contraintes). Les objectifs de l'association restent inchangés depuis le premier jour : faire découvrir le monde du PNP francophone en étant ouvert à toutes et à tous.







# Maka Piana

15<sup>ème</sup>  
anniversaire

ENVIE DE SABLE CHAUD ET DE BLEU DES MERS DU SUD ?



LA FILOUTERIE TROPICALE DE FRANÇOIS HAFFNER  
REVIENT EN OCTOBRE !





<b>Auteur(s)</b>	Kate Jenkins, Zak Walton
<b>Illustrateur(s)</b>	John Felix
<b>Éditeur(s)</b>	Panthermaludi
<b>Thème(s)</b>	Abstrait
<b>Mécanisme(s)</b>	Ambiance, Défis
<b>Âge</b>	9 +
<b>Durée</b>	40 - 90 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 8

Dans **Beat that !**, lancez une séquence de 10 défis farfelus à d'autres joueurs, mais attention, pour triompher, il faudra être prêt à faire tout et n'importe quoi, y compris à utiliser de toutes les manières possibles un matériel original, 10 grands gobelets, 5 balles de ping-pong, 2 épaisses baguettes chinoises, des dés, un sablier et même des post-it !

**Comment jouer ?**

On commence par tirer l'une des 160 cartes Défi, et tous les joueurs doivent miser en même temps un de leurs dix jetons. Ils en possèdent en effet cinq valant 1 point, trois valant 3 points et deux valant 5 points, qu'ils ne récupéreront pas. Il s'agit donc de savoir déterminer assez précisément à quel point on se sent apte à relever le défi, afin de ne pas gaspiller un jeton 5 points par exemple.

Ces défis sont répartis en 4 catégories :

- Solo : chacun le relève à tour de rôle. Il pourrait s'agir de s'allonger sur le dos avec un gobelet sur le front et de se relever sans le faire tomber, ou de taper dans trois balles de ping-pong avec une baguette afin de les faire rebondir dans trois gobelets...
- Battle Royale : le défi est simultané. On pourrait lancer 4 dés et à l'aide de toutes les opérations simples possibles être le premier à déterminer le chiffre positif le plus proche de 0 en 30 secondes, ou tous les joueurs pourraient avoir un gobelet sur leur tête et essayer de faire tomber le gobelet des autres en soufflant dessus...
- Duo : le défi est relevé en équipes de deux. L'un peut s'attacher un gobelet autour de la taille avec le mètre ruban, et devoir rattraper cinq balles envoyées par son coéquipier.
- Duel : chaque joueur s'oppose à un adversaire, comme pour empiler cinq gobelets en une tour stable mais en étant en position de pompe.

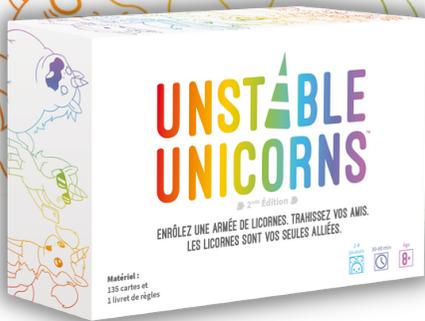
Une fois le défi achevé, celui (ou ceux) qui l'a remporté conserve son jeton pour indiquer ses points (mais il ne pourra plus le miser), tandis que les perdants remettent leur jeton parié dans la boîte. On pioche alors une nouvelle carte Défi.

**Comment s'achève la partie ?**

Après 10 défis, le joueur avec le plus de points remporte la partie !

S. W.





Unstable Unicorns

OPEN BOUQUATE

Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	Ramy Badie
<b>Illustrateur(s)</b>	Ramy Badie
<b>Éditeur(s)</b>	TeeTurtle
<b>Thème(s)</b>	Licorne
<b>Mécanisme(s)</b>	Collection
<b>Age</b>	8 +
<b>Durée</b>	30 - 60 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 8

Dans **Unstable Unicorns**, rassemblez dans votre écurie... les licornes les plus extraordinaires, aussi belles et adorables qu'impitoyables !

### Comment jouer ?

Chaque joueur commence avec un Bébé licorne devant lui et cinq cartes en main. Quand vient son tour, il pioche une nouvelle carte, puis peut soit en piocher une nouvelle, soit en jouer une :

- Les cartes Licorne sont ajoutées à son écurie. Si une licorne standard n'a pas d'autre effet que d'avoir une place dans votre cœur, les licornes magiques ont divers effets, comme l'addition de nouveaux bébés licornes à notre écurie, l'invulnérabilité à la magie, le vol d'une carte dans la main d'un adversaire...
- Les cartes Attaque sont ajoutées à une écurie adverse pour rendre sa main visible, considérer ses licornes comme des pandas, obliger à défausser une carte à chaque arrivée ou départ d'une licorne...

- Les cartes Magie octroient un bonus et son immédiatement défaussées. Elles peuvent échanger une licorne d'une écurie contre une licorne d'une écurie adverse, renvoyer une licorne dans la main de son propriétaire, détruire toutes les améliorations et attaques des écuries, faire piocher 2 cartes, en défausser 3 et rejouer un tour...
- Les cartes Amélioration sont ajoutées à n'importe quelle écurie pour lui conférer un effet récurrent, par exemple la possibilité de défausser 2 cartes pour détruire 1 licorne au début de son tour, l'indestructibilité de ses licornes, le droit de jouer 2 cartes pendant son tour...

Le joueur défausse alors des cartes de sa main jusqu'à en avoir 7, et le tour de table se poursuit. Seules les cartes Huuuu et Super Huuuu peuvent être jouées pendant le tour d'un adversaire pour défausser immédiatement une carte qu'il tenterait de poser !

### Comment s'achève la partie ?

Dès qu'un joueur possède 7 licornes (à 2 - 5 joueurs) ou 6 licornes (à 6 - 8 joueurs) dans son écurie, il remporte la partie ! Si le paquet est épuisé avant, celui dont l'écurie contient le plus de licornes est le vainqueur.

S.W.

UNSTABLE UNICORNS





<b>Auteur(s)</b>	Christophe Luras
<b>Illustrateur(s)</b>	Mary Pumpkins
<b>Éditeur(s)</b>	Sweet Games
<b>Thème(s)</b>	Zombies
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopératif
<b>Âge</b>	8 +
<b>Durée</b>	20 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 5

Dans **Zombie Bus**, vous êtes le Creepy Gang, une équipe de base-ball confrontée à un assaut de zombies, et tentant héroïquement de sauver des cheerleaders prises au piège dans un bus scolaire. Mais vous sentez-vous capable de toutes les secourir, ou préférez-vous fuir en abandonnant vos amis plutôt que d'être transformé en zombie ?

### Comment jouer ?

Au début du tour d'un joueur, on retourne des cartes Zombie pour les placer autour du bus. Puis il lance les six dés, et peut en mettre de côté ou en relancer jusqu'à deux fois. Si le symbole d'un dé est identique au symbole Blessure d'un zombie, on le blesse, voire on l'élimine quand tous ses symboles sont recouverts ! Un certain nombre de blessures lui fait cependant attaquer le joueur... Risqué, d'autant que l'on lance moins de dés quand on a des zombies sur soi, et que trois zombies nous transforment, mais aussi le seul moyen de le fouiller une fois vaincu pour prendre un équipement ! Ainsi pourra-t-on éloigner tous les zombies basketteurs, détourner un zombie vers un allié, sauver un joueur zombifier, relancer les dés... Avec une face Action, il est même possible d'aider des coéquipiers assaillis, et avec le

bon nombre de faces, de libérer une cheerleader ! Il faudra ainsi exploiter au mieux le pouvoir de son personnage et se coaliser contre les terribles zombies spéciaux pour sauver les cheerleaders. Si vous sentez que cela va être difficile... mieux vaut fuir. Attention cependant, le marqueur Fuite du van avance quand certains zombies apparaissent et quand des joueurs fuient, de sorte que la fuite devient toujours plus coûteuse en faces Action.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand : il reste 4 zombies autour du bus à la fin d'un tour, la carte Horde est piochée, tous les joueurs ont fui ou sont devenus des zombies, ou la dernière cheerleader est libérée. Les joueurs dans la mêlée remportent la partie s'ils ont libéré toutes les cheerleaders. Si ce n'est pas le cas, seul le joueur du van ayant tué le plus de zombies et sauvé le plus de cheerleaders remporte la partie.

S.W.





# THE SOUND MAKER™

SCRITCHH!

PFLICHT!

## FAITES DU BRUIT !

Un son par carte et 5 cartes à faire deviner...  
Le plus rapide à trouver la bonne associa-son l'emporte !

MIMES, ONOMATOPÉES ET MOTS INTERDITS



1



2



3



4



5



6



7



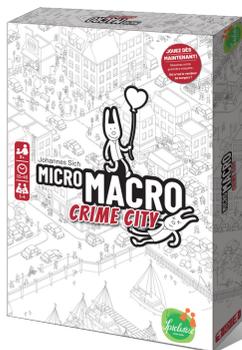
8



Le Spiel des Jahres est l'un des prix les plus renommés dans le milieu du jeu de société. Ce prix allemand a été créé en 1978. Le Jury qui décerne le prix est composé de journalistes et de spécialistes. Ils évaluent les jeux en fonction de l'originalité, des règles, de la jouabilité, de la présentation et des mécanismes.



Vous avez été nommé « dresseur de dragon » et vous avez la chance de partir à leur rencontre sur une île mystérieuse. Mais vous n'êtes pas le seul dresseur envoyé sur ces terres. Qui de vous découvrira le plus de bébés dragons ? **Dragomino** est une version enfant de Kingdomino à jouer à partir de 5 ans, dans laquelle vous retrouverez les sensations de Kingdomino ! Partez explorer l'île aux dragons et tentez de découvrir un maximum de bébés dragons dans les différents paysages que vous traversez !



Ensemble, résolvez des affaires criminelles, identifiez les mobiles, trouvez des preuves et arrêtez les coupables. Bienvenue à Crime City, une ville où le crime rôde à tous les coins de rue. Des secrets ignobles, des vols perfides et des meurtres de sang-froid sont à l'ordre du jour ici. La police locale n'est plus en mesure de contrôler la situation. C'est pourquoi le travail d'enquêteurs astucieux est nécessaire. **MicroMacro - Crime City** est un jeu d'enquête coopératif. Ensemble, les joueurs résolvent 16 affaires criminelles corsées en déterminant les mobiles, en trouvant des preuves et en condamnant les auteurs. Un œil attentif est tout aussi important qu'un talent de déduction afin de résoudre toutes les énigmes sur le grand plateau de jeu de 75 x 110 cm.



Dans **Paleo**, les joueurs vont décider collectivement de la répartition des tâches : exploration, mission, invention. Ce n'est qu'en arrivant dans un lieu que vous saurez vraiment ce qui vous y attend. Plus vous l'explorerez, plus vous disposerez d'informations, ce qui vous permettra de surmonter les obstacles que vous rencontrerez, grâce à des outils adéquats et grâce à l'aide de vos compagnons.



# Kingdomino ORIGINS

LA SAGA KINGDOMINO CONTINUE  
AVEC 3 NOUVEAUX MODES DE JEU



OCTOBRE 2021

Bruno Cathala  
Cyril Bouquet



blueorangenews

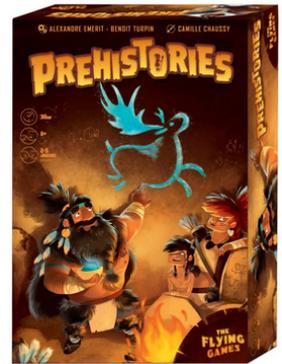


### Honga

Honga se déroule à l'âge de pierre et les joueurs effectueront différentes tâches : aller dans la forêt sombre, ramasser des ingrédients, rendre hommage aux dieux de la nature, attirer des mammouths et les échanger avec d'autres tribus. Il ne faudra néanmoins pas oublier le Honga, cet impressionnant tigre aux dents de sabre. Si vous l'ignorez, il viendra manger toutes vos provisions ! Placez intelligemment les disques d'action sur le plateau de jeu et utilisez vos options pour être le premier à accumuler les points de victoire qui feront de vous le chef du clan !

### Prehistories

Les Grands Anciens viennent de vous confier une mission : célébrer les exploits de votre tribu. Choisissez judicieusement les membres de votre clan, chassez, peignez. Bienvenue dans Prehistories !



### L'Aube Des Tribus

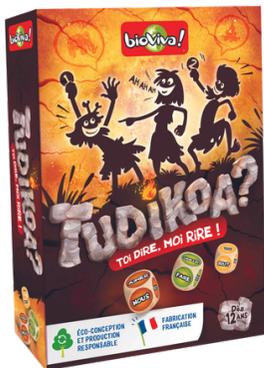


Tentez d'élever votre tribu préhistorique au dessus des autres en développant votre peuple, en construisant des villages, en explorant de nouveaux territoires et en récoltant des ressources. C'est la naissance d'un nouveau monde ! Les dés que vous lancez se combinent avec les choix de vos adversaires pour déterminer l'efficacité de vos actions. Affrontez les mammouths, les tigres à dent de sabre et même les éruptions volcaniques pour atteindre la victoire.

### Panic Island

Panic Island est un party game coopératif en temps réel qui se joue en 2 minutes. La mission est simple : il faut évacuer l'île le plus rapidement possible en sauvant le maximum d'habitants. Pour cela, les joueurs devront découvrir progressivement les 25 cartes qui composent l'île Gouga et réaliser des combinaisons de cartes pour sauver les insulaires. Panic Island est un jeu de mémoire. N'oubliez pas de communiquer pour vous aider à vous souvenir des bons emplacements.





## Tudikoa ?

Tudikoa ? vous propulse au temps de Cro-Magnon... Et plus précisément, aux débuts du langage ! La tribu se réunit pour décider quels mots utiliser dans les situations les plus invraisemblables...

## Ouga Bouga



Dans Ouga Bouga, mémorisez des mimiques ou des sons indiqués sur les cartes qui s'entassent progressivement pour réussir à les restituer dans le bon ordre.



## Carcassonne : Chasseurs et Cueilleurs

Carcassonne : Chasseurs et Cueilleurs combine le principe de pose de tuiles du jeu original avec de nouvelles caractéristiques thématiques et de nouvelles règles de score. Au lieu de construire un paysage médiéval avec des villes, des routes, des champs et des monastères, les joueurs placent des tuiles remplies de particularités naturelles comme des forêts, des rivières, des lacs et des prairies, qu'ils revendiquent et complètent pour marquer des points.

## L'Age de Pierre Junior

Faites découvrir l'âge de pierre aux enfants ! Avec Jono et Jada, ils exploreront le monde, construiront leur maison de A à Z, cueilleront des baies, pêcheront et vivront des aventures palpitantes. Bâissez votre village et soyez le plus prospère !



## Story Cubes Mix - Préhistoire



Découvrez 1 mini set de 3 dés pour Story cubes, pour se raconter encore plus d'histoires ! Lancez les 3 dés et imaginez des histoires ou augmentez la richesse du jeu en le mélangeant aux autres sets ! Préhistoire : créez des aventures à l'ère des premiers prédateurs !



# Kingdomino ORIGINS

## OPEN BOUQUETE

Prochainement

<b>Auteur(s)</b>	Bruno Cathala
<b>Illustrateur(s)</b>	Cyril Bouquet
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange
<b>Thème(s)</b>	Préhistoire
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement
<b>Age</b>	8 +
<b>Durée</b>	15 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans **Kingdomino Origins**, développez votre tribu préhistorique en apportant le feu dans vos régions ! Ce jeu de dominos se décline en trois modes de jeu.

### Mode découverte

Au début de la partie, les joueurs reçoivent une tuile de départ, et on dévoile 4 dominos placés dans l'ordre numérique. On pioche les chefs de guerre des joueurs, et ceux-ci les attribuent aux dominos. Enfin, on pioche 4 nouveaux dominos. Le joueur ayant choisi le premier domino commence, en le récupérant pour le poser dans son territoire. Il doit être connecté à la tuile de départ ou à un paysage identique à celui qu'il représente d'un autre domino, et le territoire d'un joueur ne peut jamais excéder un carré de 5x5 cases. Il ne lui reste plus qu'à poser son chef de guerre sur un nouveau domino inoccupé de la nouvelle ligne de dominos. Certains dominos représentent des volcans. On place alors aussitôt un jeton Feu sur son territoire, dont le nombre de feux qu'il porte et la distance du volcan à laquelle on peut le poser dépendant du volcan. La partie s'achève quand les

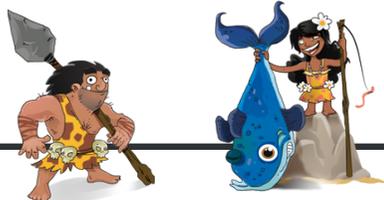
derniers dominos sont placés. On compte les points en multipliant le nombre de cases de chaque région (chaque ensemble de tuiles connectées représentant le même paysage) par le nombre de feux dans cette région.

### Mode Totem

On ajoute aux règles du mode découverte des pions Mammouth, Poisson, Champignon et Silex, placés sur certains paysages. En obtenant la majorité absolue d'une ressource, on récupère la tuile Totem correspondante. Mais attention, le feu peut détruire les ressources ! En fin de partie, ces dernières rapportent des points, de même que les totems.

### Mode Tribu

On retire les totems, et on ajoute aux règles de ce mode un plateau Grotte, sur lequel sont disposés 4 Cro-Magnon. En payant le coût d'un Cro-Magnon par la dépense de ressources, on le recrute et le place sur une case vierge de son paysage. Un chasseur-cueilleur rapportera des points par rapport aux ressources, feux ou Cro-Magnons l'entourant. Les guerriers valent d'autant plus de points qu'ils forment une horde en étant connectés.





# L'ÂGE DE PIERRE

(ZMAN GAMES)

ENVOYEZ LES MEMBRES DE VOTRE TRIBU COLLECTER DES RESSOURCES. DÉVELOPPEZ VOTRE CIVILISATION GRÂCE AUX OUTILS ET À L'AGRICULTURE. AGRANDISSEZ VOTRE TRIBU ET CONSTRUISEZ DES HUTTES. SPÉCIALISEZ-VOUS DANS UN DOMAINE ET COLLECTIONNEZ LES OBJETS DE LA VIE QUOTIDIENNE POUR MENER VOTRE TRIBU VERS LA VICTOIRE.



## 1 / MISE EN PLACE



- Posez les **jetons Nourriture / Bois / Argile / Pierre / Or** sur leurs emplacements respectifs.
- Posez les **tuiles Outils** en 2 tas distincts ( $\frac{1}{2}$  et  $\frac{3}{4}$ ) sur leur emplacement au centre du plateau.
- Mélangez puis formez 4 piles identiques avec les **tuiles Bâtiment**. Disposez autant de piles que de joueurs sur l'emplacement prévu **en bas à gauche du plateau**
- Mélangez les **cartes Civilisation** puis posez-en 4 sur l'emplacement en bas à droite du plateau.
- Posez votre **marqueur Agriculture** sur la case 0 de la piste Agriculture à gauche.
- Posez votre **marqueur de score** sur la case 0 de la piste de score.
- Chaque joueur reçoit sur son plateau **Village 5 Figurines** et **12 jetons Nourriture**.

## 2 / TOUR DE JEU



UNE MANCHE SE COMPOSE DE 3 PHASES = POSER LES FIGURINES / FAIRE LES ACTIONS / NOURRIR LES FIGURINES.

### 1) POSER 1 OU PLUSIEURS FIGURINES

- Lors de votre tour, vous pouvez poser **1 ou plusieurs Figurines** sur une **unique** zone du plateau (*Matières premières / Village / cartes Civilisation / Bâtiments*). Les *Figurines* restantes seront placées sur des zones **différentes** lors de vos prochains tours.
- Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé la **totalité** de leurs *Figurines* sur le plateau. Attention, les places sont limitées aux **Cercles d'emplacements** ⇨ pour chaque zone.

### 2) FAIRE LES ACTIONS OÙ SE TROUVENT VOS FIGURINES

**EMPLACEMENTS MATIÈRES PREMIÈRES (NOURRITURE/BOIS/ARGILE/PIERRE/OR) :**

- Le nombre de *Figurines* présentes sur l'emplacement correspond au **nombre de dés** à lancer pour gagner ces *Ressources*.
- Le résultat des dés est **divisé selon l'emplacement** (*Nourriture*+2, *Bois*+3, *Argile*+4, *Pierre*+5, *Or*+6).
- Le résultat **final** détermine le nombre de *Ressources* récupérées, **arrondi à l'inférieur**.

**EMPLACEMENTS VILLAGE :**



- **Fabricant d'Outils** : Permet de gagner un *Outil* (+1) qui **augmente le résultat des dés** lors d'une production de *Matières premières*. Usage **permanent**, se renouvelle à chaque manche.
- **Hutte (2 pions)** : Permet d'avoir une *Figurine supplémentaire* à partir du tour suivant.
- **Champs** : Permet de gagner 1 point d'*Agriculture*. Lors de la phase **Nourrir ses personnages**, les points d'*Agriculture* représentent autant de points de *Nourriture* en moins à fournir.

**EMPLACEMENT CARTE CIVILISATION :**



- Payez le nombre de *Matières premières* (au choix) indiquées au-dessus de la carte. Il y a **2 parties** sur les cartes :
- **Les parties inférieures** : Elles donnent des points lors du comptage final selon votre score d'*Agriculture* (*Paysans*), votre nombre d'*Outils* (*Fabricants d'Outils*), de tuiles *Bâtiment* (*Bâtisseurs*) et de *Figurines* (*Chamans*). Les objets différents sur fond vert se multiplient entre eux en fin de partie pour apporter autant de points de victoire.
- **Les parties supérieures** : Elles donnent des bonus applicables immédiatement.

**EMPLACEMENT BÂTIMENTS :** Payez les *Ressources* de la carte **réservée** et marquez **immédiatement** le nombre de points indiqué sur la carte. Certaines cartes offrent des points selon les ressources utilisées.



### 3) NOURRIR LES FIGURINES

Comptez le nombre de *Figurines* que vous possédez et dépensez le **même nombre** de *Nourriture* (**déduire les points d'Agriculture**). Sinon, dépensez autant de *Ressources* (*Bois, Argile, Pierre, Or*) que de *Nourriture* manquante **ou** perdez 10 points.



## 3 / FIN DE PARTIE

- La partie s'achève quand il n'y a plus assez de cartes *Civilisation* pour en distribuer 4 ou quand 1 pile de tuiles *Bâtiment* est épuisée.

- En plus des point victoire de la piste de score, ajoutez les points de la partie inférieure des cartes civilisation :

- **Fond vert** : multipliez au carré les symboles différents. Exemple : 4 cartes différentes = 16 points.
- **Fond sable** : Les personnages dessinés représentent les différents métiers. Multipliez le nombre de personnages présents sur vos cartes avec leur spécialité : Total de *Paysans* x score d'*agriculture* / Total de *Fabricants d'outils* x nombre d'*outils* / Total de *Bâtisseurs* x nombre de tuiles *Bâtiment* / Total de *Chamans* x nombre de *Figurines*.
- Ajoutez 1 PV pour chaque ressource encore en votre possession.



Un jeu de  
**Vinca**

# Titles

**Titres de films**



**1**

Posez une carte critère à côté d'une autre carte.

**2**

Proposez un film qui respecte les critères de la ligne ou de la colonne.

**3**

Marquez les points des critères de la ligne ou de la colonne.

**3 points !**

AOÛT  
2021

2-6   
14+   
30' 



 KYF EDITION  
 KYF\_EDITION  
 @EDITIONKYF





# Enigme démo de **RICOCHET** <sup>N°8</sup>

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**

Finis les vacances.

Ô joie.

Travail, horaires, embouteillages...

**Rébus de 4 mots - Mots de départ : Biche - Comte**

Crayon	Cerf	Vampire	Trait
Dent	Galerie	Aisselle	Mine
Noir	Dracula	Déclasse	Tableau
Hareng	Blanc	Bois	Requin

NOUVELLES RÈGLES, NOUVELLES TACTIQUES, NOUVEL UNIVERS !

# Splendor™



# MARVEL

© 2021 MARVEL



Accumulez le pouvoir des Gemmes de l'Infini, recrutez des super-héros et des super-vilains, rassemblez les Avengers et remportez la partie en assemblant le Gant de l'Infini !



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



10+

30'

2-4

COMMANDEZ MAINTENANT !



# So Clover!

## OPEN BOUATE

Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	François Romain
<b>Illustrateur(s)</b>	N.C
<b>Éditeur(s)</b>	Repos Production
<b>Thème(s)</b>	Abstrait
<b>Mécanisme(s)</b>	Association de mots
<b>Age</b>	10 +
<b>Durée</b>	30 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 6

**So Clover !** est un jeu coopératif dans lequel chaque joueur devra faire deviner quatre couples de mots à ses coéquipiers, à partir de l'indice qu'il aura trouvé pour les connecter. En lisant « Crème », ils devraient comprendre que ce mot est lié à Marron et Appétit. Mais quel mot pourrait permettre de leur faire deviner Doudou et Pari par exemple ?

### Comment jouer ?

Au début de la partie, les joueurs reçoivent quatre cartes Mot-Clé, qu'ils fixent dans un sens aléatoire sur les quatre emplacements de leur plateau Trèfle. Chaque carte Mot-Clé porte quatre mots, un par orientation. Ainsi, chaque côté du trèfle est-il associé à deux mots différents, par exemple Étable et Virus. Il faut alors noter au feutre sur chaque côté du trèfle un seul mot connectant les deux mots correspondant à ce côté du trèfle, en l'occurrence « Troie » par exemple. Une fois que tous ont écrit leurs quatre mots, un joueur (le Spectateur) retire les quatre cartes de son trèfle, y ajoute une carte de la pioche, ou davantage pour augmenter la difficulté. Il les mélange et les place face visible au centre de la

table. Le Spectateur se tait pendant que les autres débattent afin de retrouver les quatre cartes initiales et de les replacer dans le trèfle dans le bon sens, en associant bien les mots. Quand ils sont d'accord, le Spectateur retire les cartes mal placées ou mal orientées, en laissant celles qui sont bien positionnées, et les autres joueurs ont encore une chance de trouver la disposition initiale. Toute l'équipe marque 1 point par carte placée correctement, et 2 points de plus si la disposition a été parfaitement retrouvée à la première tentative. Puis le joueur suivant dans le sens horaire devient Spectateur.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand tous les joueurs ont tenu une fois le rôle de Spectateur. Ils notent alors leur score sur le Tableau des Légendes, et essaient de faire mieux que les groupes précédents !

S.W.





# THE SOUND MAKER

## OPEN BOUATE

Prochainement

<b>Auteur(s)</b>	J. Favre Godal, C. Lebrat
<b>Illustrateur(s)</b>	Photographies
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange
<b>Thème(s)</b>	Sons
<b>Mécanisme(s)</b>	Déduction
<b>Âge</b>	7 +
<b>Durée</b>	15 minutes

**Nombre de joueurs** 3 - 6

Dans **The Sound Maker**, vous devrez imiter des sons parmi une sélection de bruitages. Les autres joueurs devront les identifier le plus rapidement possible, mais en étant sûrs d'eux !

### Comment jouer ?

Chaque joueur commence la partie avec trois cartes Bruitage (son stock). L'un d'entre eux est le bruiteur : il pioche 4 des 140 cartes Bruitage recto-verso, et les dispose en rangée sur la face de son choix. Il pioche alors secrètement une carte Séquence, qui lui indique quelles cartes de la rangée faire deviner et dans quel ordre. Il essaye alors de reproduire le bruit associé à l'image indiquée, sans parler ou mimer. Il ne doit pas nécessairement imiter ce bruit à la perfection, et peut se baser sur les autres cartes Bruitage présentes pour faire deviner la bonne par élimination : un « clic » permettra de distinguer une manette d'une poêle, d'un éclair, de roses ou de patins à glace ! Dès qu'un autre joueur pense avoir identifié le bruit, il doit taper sur la bonne carte Bruitage. S'il a raison, il récupère la carte Bruitage devinée. Sinon, la partie continue, et si aucun joueur n'a trouvé la bonne carte, le bruiteur la défausse et perd une carte de son stock. Dans les deux cas, le bruiteur pioche deux nouvelles cartes Bruitage,

l'une pour remplacer la carte retirée de la rangée, et l'autre pour ajouter une carte à la rangée. Il doit alors faire deviner le bruitage suivant, toujours en se conformant à la même carte Séquence. Quand le bruiteur a fait deviner cinq sons, on défausse la rangée et la carte Séquence, et le joueur suivant devient bruiteur.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand tous les joueurs ont été bruiteur une fois. Celui qui a alors le plus de cartes dans son stock remporte la partie.

S.W.





# Titles OPEN BOUATE

En précommande

<b>Auteur(s)</b>	Vinca
<b>Illustrateur(s)</b>	Alexis Vanmeerbeeck
<b>Éditeur(s)</b>	Kyf Edition
<b>Thème(s)</b>	Cinéma
<b>Mécanisme(s)</b>	Connaissance, Ambiance
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	30 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

### Comment jouer ?

À son tour de jeu, le joueur peut :

- Jouer une carte : le joueur pose l'une de ses cinq cartes au centre de la table à côté d'une carte déjà présente sur la table. Il annonce ensuite le titre d'un film correspondant à tous les critères de la ligne ou de la colonne formée. Si la proposition est validée par les autres joueurs, il marque autant de points que de cartes de la ligne et/ou de la colonne concernée. Une fois son tour terminé, le joueur pioche une nouvelle carte afin de toujours avoir cinq cartes en main.
- Renouveler sa main : le joueur défausse de une à cinq cartes et pioche autant de cartes afin d'en avoir cinq en main.

**Titles** est un jeu d'ambiance et de culture générale sur le thème du cinéma dans lequel les joueurs doivent proposer des titres de films en fonction de critères.

### Comment s'achève la partie ?

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint au moins 30 points. Les joueurs terminent le tour de jeu. Celui qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur.



**1** Posez une carte critère à côté d'une autre carte.

**2** Proposez un film qui respecte les critères de la ligne ou de la colonne.

**3** Marquez les points des critères de la ligne ou de la colonne.

**3 points !**

# QU'EST-CE TU VEUX QU' J'TE DISE ?

34.38 % D'ABSURDE, 34.12 % D'INSOLITE,  
31.24 % DE CULTURE, 0.26 % DE FROMAGE BERBÈRE\*

\* chiffres non contractuels

COMMENT ON JOUE ?

1 LANCE LE DÉ

2 RÉPONDS À UNE QUESTION  
DE L'UN DES 5 THÈMES

✗ TU PENSES QU'IL Y A PLUS DE ?

Tu penses qu'il y a plus de centimètres  
sur un écran Samsung de 55 pouces,  
OU sur une jambe d'Adriana Karembeu ?

♥ C'EST QUOI ÇA ?

Une *liaison covalente*, c'est : le titre d'un épisode de  
Nestor Burma, un phénomène psychologique par  
lequel une personne entretient une relation avec des  
objets, ou un truc en chimie ?

■ QUI A ÉTÉ PREM'S ?

Qui est né en premier : l'insipide Brad Pitt  
OU l'irrésistible Bernard Cazeneuve ?

● C'EST FOU NON ?

Tu penses qu'il a existé un enfant élevé  
par des faucons pèlerins retrouvé en 1976 lors d'une  
promenade, OU qu'un coq a vécu  
sans tête pendant 18 mois ?

▲ C'EST QUI/QUOI DÉJÀ ?

Dans ta vie bien rangée, où règnent la routine et  
l'ennui, tu as sûrement déjà dû lire quelque part  
« Pont-A-Mousson » OU « PAM ».  
Mais sur quoi exactement ?

+DE 1000  
BONNES  
QUESTIONS

3 REMPORTE SUFFISAMMENT DE CARTES  
POUR GAGNER LA PARTIE !

DES CHOSES SIMPLES

BIÈRE &  
COOKIES  
10H21

PIXE  
GAMES



### PHILIMAG : Bonjour Antoine, pourriez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Je suis un jeune quarantenaire épanoui et dans une condition physique irréprochable acceptable. Je conçois des jeux de société depuis 2007, et j'exerce cette activité à plein temps depuis la sortie de 7 Wonders en 2010. Je suis le papa d'un petit « gamer » avec lequel j'ai conçu Kraken Attack (2020). J'occupe également au sein d'une bande de grands enfants, la Team Kaedama (Draftosaurus, Arkeis...). Je traîne également mes neurones et mes dés du côté du jeu de rôle, une des premières amours. Je contribue peu au média mais je suis régulièrement bluffé par la créativité qui l'anime. Et quand je laisse les boîtes et les livres de jeu de côté, c'est pour faire du vélo, du ukulélé, de la menuiserie, du japonais et, idéalement, voyager !

**PhiliMag : Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Oltrée (auteur du JdR, éditeur, illustrateur...) et de la manière**

### dont vous avez collaboré sur ce projet ?

À tout seigneur, tout honneur, le jeu n'existerait pas sans John Grümph, l'auteur et l'illustrateur du jeu de rôle Oltrée, paru aux éditions John Doe (2013). Grümph est un vieux briscard du jdr, connu comme le loup blanc dans la communauté francophone. On se connaît depuis très longtemps et on a bossé ensemble sur des jeux de rôle avant que je mette le pied dans le jeu de société. J'ai toujours suivi son travail (il est très prolifique !) et j'ai adoré Oltrée à la lecture.



Vincent Dutrait est un illustrateur qu'on ne présente plus dans le milieu ! Nous nous connaissons depuis longtemps et travailler avec lui a toujours fait partie de mes envies. Oltrée était le jeu idéal pour concrétiser cette envie. C'est un univers que Vincent maîtrise très bien. La masse de travail était colossale et des renforts lui ont été adjoints (Ivan Gil, Ronan Toulhoat, Jérôme Lereculey, Albertine Ralenti). Enfin, le projet doit sa concrétisation à Hicham Ayoub Bedran, le boss de Studio H et à son équipe : Vincent Jamgotchian, Frédéric Wulff, Thibault Lion : ils ont tous investi une énergie colossale dans ce projet de longue haleine, qu'ils soient ici infiniment remerciés !

### Oltrée - Acte 1 : de l'idée au prototype

C'est après avoir lu le Compagnon d'Oltrée, un second livre de John Grümph venu enrichir le jeu de rôle, que l'idée d'adapter le jeu de rôle en jeu de plateau s'est dessinée. Dans ce supplément, Grümph met en place de nombreuses mécaniques destinées à permettre aux joueuses de gérer leur QG, le fameux « Fortin ». Il liste des bâtiments et propose des idées d'aventures qui ouvrent aux joueuses la possibilité de réunir des ressources pour les bâtir et ainsi développer leur influence sur la satrapie dont les Patrouilleurs ont la responsabilité.

Ces propositions lorgnaient déjà beaucoup sur des expériences et des mécaniques classiques du jeu de plateau. Il ne tenait qu'à moi de pousser encore plus l'exploration de ces pistes pour proposer une expérience complète. Dès ses premiers pas, le prototype est clairement défini par son hérité avec son « papa jdr » : un jeu coopératif et narratif, à scénario dans un univers médiéval plus pragmatique que fantastique. C'est un aspect important de l'univers : les joueuses n'interprètent pas des héros hauts en couleur dans un univers débordant de fantastique mais plutôt des gens ordinaires qui s'efforcent de remplir leur mission de protection des communautés du mieux possible.

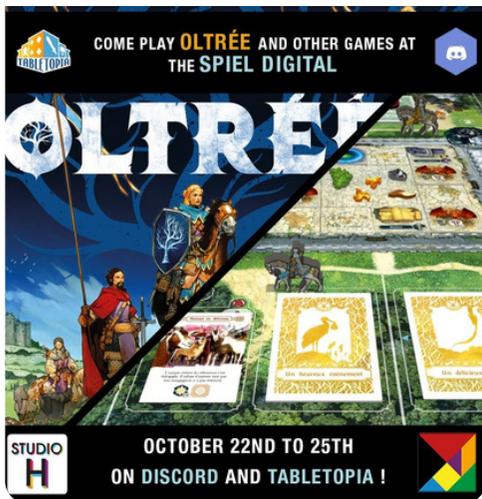
### Oltrée - Acte 2 : du prototype à l'édition

Le développement fut une longue, très longue gestation. Oltrée, c'est beaucoup, beaucoup de travail d'écriture ! En temps normal, le gros du temps de développement d'un jeu est occupé par les parties de tests et les réglages. Dans le cas d'Oltrée, il y a énormément de textes à rédiger, d'idées à trouver, à trier, à mettre en forme avant de pouvoir inviter des playtesteurs à la table. Heureusement, je n'étais pas tout seul dans cette aventure : John Grümph a mouillé sa chemise et m'a fourni de nombreuses idées pour rédiger les 100 péripéties de la boîte. Pour les Chroniques, je suis allé demander un peu d'aide à des proches, afin d'avoir des Chroniques aux thématiques et aux tons radicalement différents (Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, Françoise Sengissen). Le développement s'est découpé en deux grandes phases. La première était articulée autour de la mise en place, l'interaction et les réglages des différentes mécaniques du jeu : les Missions doivent répondre aux Chroniques et doivent s'articuler avec les Péripéties, les événements et les Problèmes. Tout ceci doit fonctionner ensemble comme un tout mais chacun doit avoir sa place et son identité, c'est délicat à obtenir. La deuxième phase est plus centrée sur les scénarios, que le jeu nomme Chroniques. On est loin d'un jeu de rôle, il faut que le scénario se déroule tout seul, sans un maître du jeu, via l'intermédiaire de cartes lues par les joueuses. Il faut à nouveau trouver un équilibre entre la richesse et la simplicité pour que l'expérience soit satisfaisante.



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

Je sais plus exactement à quel moment le jeu a été accueilli par Hicham. Une chose est sûre, à l'époque, il était encore chez Matagot et le projet a migré avec lui chez Studio H. Le début du travail éditorial a mis en chantier plusieurs aspects, le premier étant celui du matériel ! Oltrée est un gros jeu avec un grand nombre de cartes et beaucoup de formats différents. La question du format des Chroniques s'est aussi posée. En plus des Chroniques initiales, les Chroniques longues, nous voulions proposer des Chroniques courtes, principalement destinées aux parties de découvertes et aux parties en famille. Il restait enfin la question des traductions ! Je n'ai pas fait le compte mais Oltrée, c'est un paquet de signes, de termes spécifiques et de conventions. Une véritable gageure à traduire. Il a donc été décidé que le lancement du jeu se ferait en deux langues : français et anglais. Bien sûr, on espère que le jeu rencontrera le succès et que d'autres langues viendront progressivement s'ajouter à l'offre. Parallèlement à ces chantiers éditoriaux, le jeu a été montré au public sous diverses formes durant plus d'un an par l'équipe de Studio H. Le prototype était présent aux Rencontres ludiques - organisées par Bien OUEJ - en version numérique sur la plateforme Tabletopia. Il était également jouable, toujours en numérique, au festival virtuel Ludistories et au Spiel Digital.



Avec le retour des festivals « physiques », il a également été présenté à la UK Game Expo et il sera bien sûr présent aux gros événements internationaux que sont la Gencon US et les Essen Spieltag. Du côté de l'hexagone, les joueuses pourront faire leurs armes à Orléans Joue, au festival de Vichy et à Octogônes.

**PHILIMAG : Quelles sont les particularités auxquelles vous avez été confronté en ce qui concerne l'adaptation du jeu de rôle en jeu de société ?**

La plus grosse problématique est celle de la narration. Il n'est pas aisé de raconter des histoires en jeu de société. Les contraintes d'écriture sont fortes, le cadre est étroit. En plus de ses contraintes, il faut ajouter celle de la rejouabilité. Dans un jdr traditionnel, il y a généralement une Meneuse de jeu qui guide les joueurs dans un scénario plus ou moins écrit à l'avance. Une fois qu'un scénario est joué, on passe à la suite. Dans le jeu de société, il est préférable que les scénarios soient rejouables (même si les jeux d'enquêtes et d'énigmes ont bougé les lignes), qu'ils soient légers (pas de gros pavés à lire) tout en étant compréhensibles. C'est un équilibre délicat à trouver. Je dirai que les autres problématiques sont plus liées au statut de jeu coopératif qu'à celui d'adaptation : garantir que tout le monde s'amuse, limiter l'effet leader, proposer une difficulté de partie qui convient au plus grand nombre. Des aspects avec lesquels je commence à être familier mais qui demandent toujours beaucoup de travail...

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

En 2019, alors que je participais aux Rencontres Ludopathiques organisées par Bruno Faidutti, j'ai eu l'opportunité de faire tourner le prototype d'Oltrée et d'animer une partie à laquelle à participait, entre autres, Mathieu Gaborit, un écrivain français de fantasy (et un rôliste de longue date !) que je lis depuis de nombreuses années. Ce fut une partie mémorable et un beau baptême du feu pour le jeu !

**PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de vos autres actualités ludiques ?**

En parallèle d'Oltrée, j'ai deux autres jeux qui sortent cet automne :

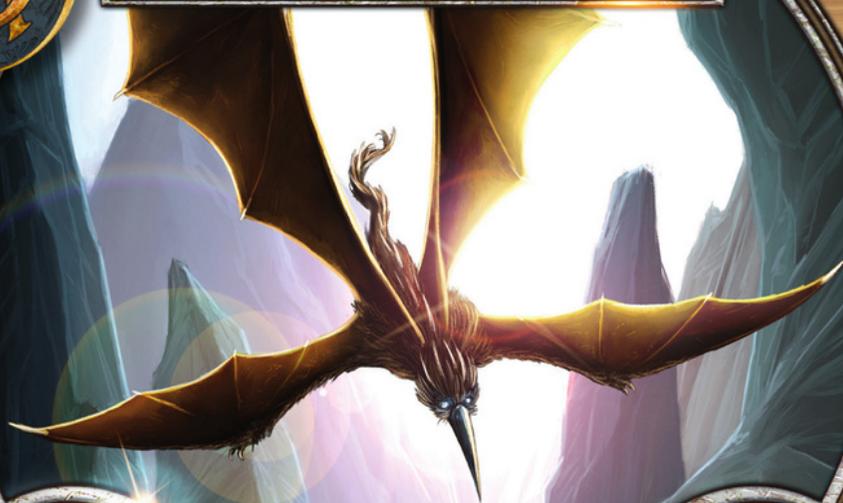
- Namiji, un spin-off de Tokaido qui a été financé sur Kickstarter. Le jeu a pris beaucoup de retard pour tout un tas de raisons mais il arrive enfin. Toujours avec le talentueux Naïade aux illustrations et toujours édité par Funforge.
- J'ai également un jeu, édité par (indice !) Repos Production, dont je ne peux pas encore parler ! Ceci étant dit, l'annonce officielle est probablement parue au moment où vous lisez ces lignes !

Je travaille également depuis plusieurs mois sur la 1ère extension pour Oltrée. Bien sûr, la publication de cette extension sera conditionnée par l'accueil réservé au jeu. Mais Oltrée est un jeu qui se prête naturellement à l'ajout de contenu (nouveaux événements, nouveaux scénarios...) et Studio H m'a demandé de rester investi pour pouvoir publier une extension dans un délai raisonnable. Enfin, j'ai toujours des projets avec la Team Kaedama...



# MONSTER EXPEDITION

UNE AVENTURE DANS LE MONDE DE CARNIVAL OF MONSTERS



DISPONIBLE



Alexander Pfister vous invite à rejoindre la Royal Monstrolological Society, pour capturer les spécimens les plus rares de ces contrées sauvages et inexplorées où il faudra oser prendre des risques.



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



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

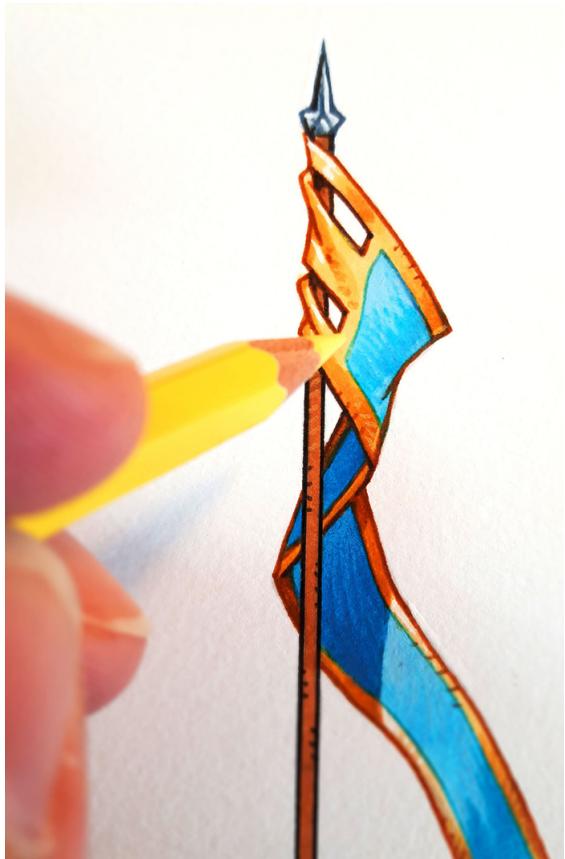
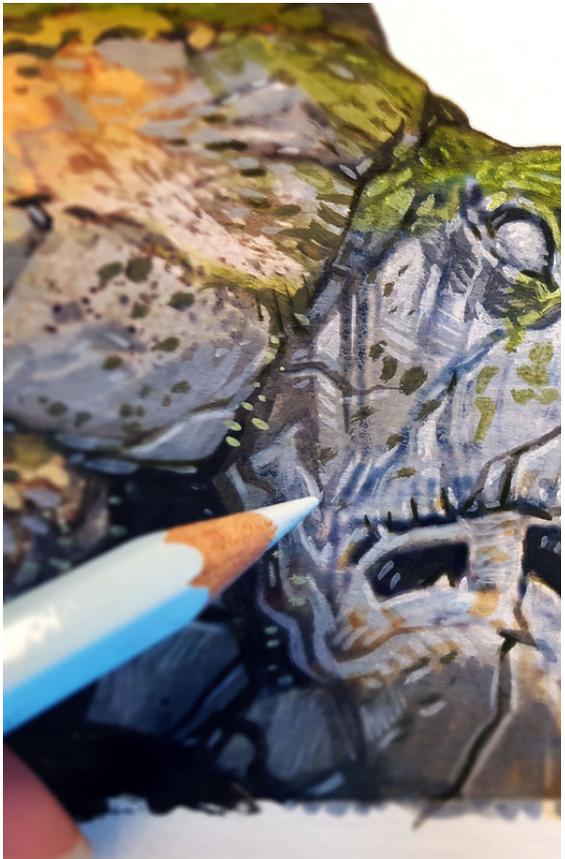
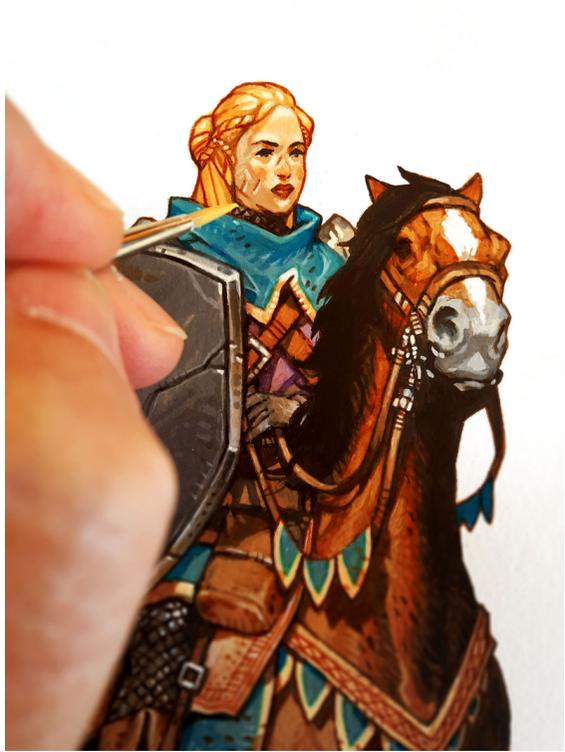


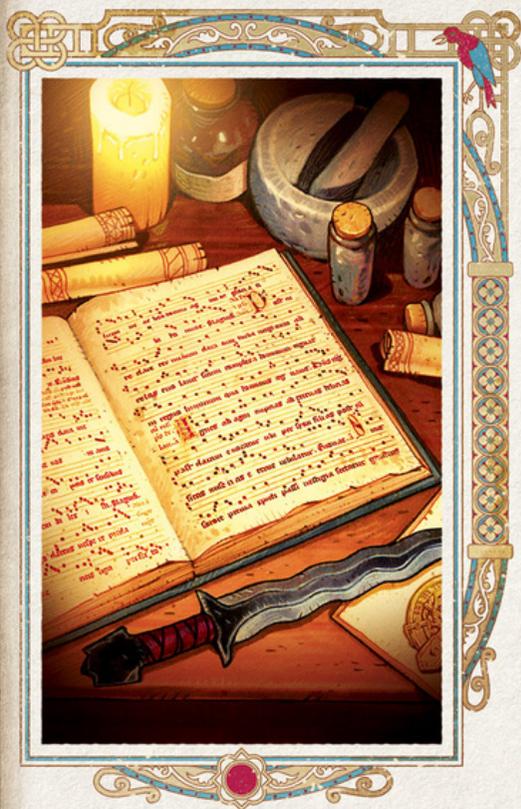
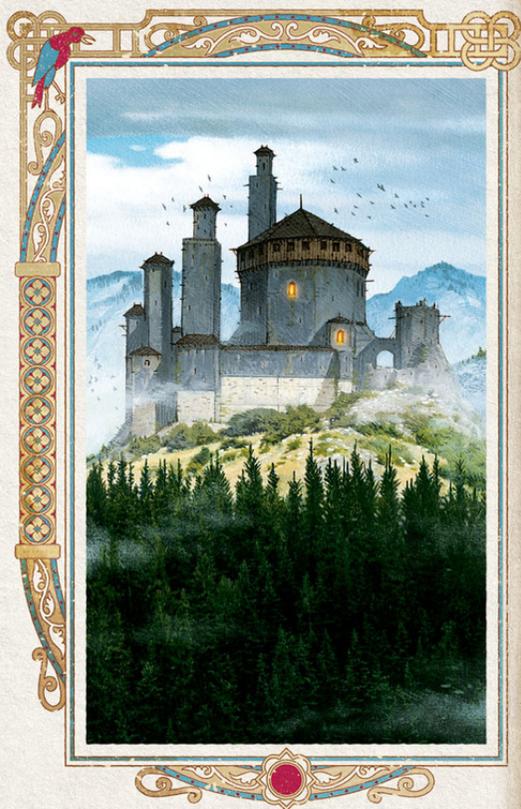
**PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur Oltréé ?**

Cela faisait longtemps qu'Antoine et moi souhaitions travailler ensemble, Oltréé fut l'occasion idéale ! Familier des univers médiéval-fantastiques et ayant aussi œuvré sur les classiques du jeu de rôle comme Donjons et Dragons, j'étais comme un poisson dans l'eau. Oltréé est un vaste bac à sable créatif et la narration y est prédominante. La conception et l'élaboration de ses illustrations ont sensiblement différé du travail graphique habituel d'un jeu. Dans Oltréé, le rapport texte-image est plus proche de celui du roman, du récit, avec des textes lus à haute voix la plupart du temps. L'illustration complète et enrichit les textes, peut suggérer ce qui n'est pas décrit voire créer des ellipses pour surprendre le joueur, soutenir et amplifier l'immersion, et par touches successives dépeindre l'univers Oltréé dans son entier. Techniquement et artistiquement, j'ai profité des différents formats et types de cartes pour expérimenter et mettre en place des esthétiques fortes et marquées. Par exemple ce qui y est suggéré et symbolique est traité en silhouettes et motifs, en imitant d'anciennes techniques de gravure. En revanche, tout ce que les joueurs vont vivre et voir de leurs yeux pendant leurs aventures est représenté de manière détaillée, crédible et réaliste, avec une approche très cinématographique. La réalisation fut épique et de longue haleine. Une odyssee qui m'aura permis de m'exprimer pleinement dans cet univers unique et si particulier tout en y développant une écriture graphique originale pour un ensemble qui, je l'espère, saura combler les joueurs et les patrouilleurs !









# GLORY

Joutez pour l'honneur et pour la gloire !



30 min / J.



14+



1-4





<b>Auteur(s)</b>	Antoine Bauza
<b>Illustrateur(s)</b>	Vincent Dutrait
<b>Éditeur(s)</b>	Studio H
<b>Thème(s)</b>	Médiéval fantastique
<b>Mécanisme(s)</b>	Narration, Coopération
<b>Âge</b>	10 +
<b>Durée</b>	60 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Oltrée** est un jeu coopératif où des patrouilleurs viennent en aide aux habitants d'un ancien Empire en accomplissant plusieurs tâches malgré les imprévus. En assurant ainsi la défense et le prestige de leur fortin, ils pourront conclure de glorieuses chroniques !

### Comment jouer ?

On commence par choisir la chronique que l'on souhaite jouer ( parmi 6 ), une mission ( parmi 11 ), constituée de 3 objectifs et définissant les péripéties que l'on rencontrera, ainsi que son patrouilleur, possédant un métier ( soldat, artisan, érudit, voyageur ) et une capacité propre. Au début de son tour, un patrouilleur commence par lancer le dé Adversité pour avancer le pion Adversité sur sa piste, et selon la case d'arrivée, dévoiler le chapitre suivant de la chronique, ajouter une péripétie à l'une des 8 régions, infliger un problème à une région ( qui empêchera d'en solliciter la communauté ), appliquer

un événement. Puis il réalise deux actions différentes : déplacer son patrouilleur sur une zone adjacente ( une région ou le fortin central ), se reposer ( pour regagner provisions et santé ), solliciter la communauté de la région où il se trouve ( pour obtenir des ressources – pierre, fourrure, plante, feu, trésor -, gagner de la défense, du prestige, se soigner ), tenter de résoudre un problème connu, vivre une péripétie qu'il ne connaît que comme rumeur ( souvent par un test à base de dés ), construire l'un des 12 bâtiments dans le fortin pour un bonus permanent ( dés, défense, prestige ) en payant son coût en ressources, réparer un bâtiment, construire une tour pour sécuriser des régions.

### Comment finit la partie ?

Si la défense ou le prestige tombent à 0, l'équipe perd immédiatement la partie. Le dernier chapitre de la chronique définit une ultime situation à surmonter, ce qui peut mener à la défaite en cas d'échec, ou à une victoire majeure ou mineure si elle est réussie ( ce qui sera facilité par la complétion des objectifs de mission ).

S.W.





Descent : Légendes des Ténèbres Acte I

**OPEN**  
**BOUATE**

En précommande

<b>Auteur(s)</b>	K. Centell-Dunk, N. Hajek
<b>Illustrateur(s)</b>	Divers
<b>Éditeur(s)</b>	Fantasy Flight Games
<b>Thème(s)</b>	Médiéval fantastique
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopération, Exploration
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	180 - 240 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

L'Acte I de **Descent : Légendes des Ténèbres** contient la campagne À Feu et à sang, au cours des nombreuses quêtes de laquelle les héros s'allieront pour explorer Terrinoth et forger leur légende en affrontant barbares et morts-vivants...

### Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs lancent le prochain scénario dans l'application, une quête de campagne ou annexe, choisissent leur héros parmi 4 (puis 6 quand ils auront débloqué les deux autres),



dont ils pourront changer en cours de campagne, et les équipent. L'application fournit narration et objectifs, dévoile le plateau et les ennemis, sauvegarde l'inventaire et la progression (plusieurs campagnes pouvant être menées simultanément), et informera les héros qu'ils ont remporté ou perdu le scénario. Pendant la phase des héros de chaque round, les joueurs se déplacent, étendant éventuellement le plateau, en prêtant garde à la diversité de l'environnement (cases de braises ou empoisonnées, escaliers, arbres, zone en altitude...); ils attaquent les monstres ennemis (matérialisés sous la forme de 36 figurines) à leur portée et dans leur champ de vision. Ils lancent alors un dé dépendant de l'arme utilisée pour déterminer le nombre de succès et résoudre des capacités augmentées diverses. Ils peuvent aussi s'organiser en retournant cartes Héros, Attaque ou Compétence pour bénéficier de nouveaux effets ; ils explorent en interagissant avec des pions et objets du décor (un coffre, une porte...). Pendant la phase des ténèbres, les ennemis s'approchent des héros pour les attaquer et affichent leur intention d'employer une tactique particulière au round suivant. Des événements peuvent également survenir pour ajouter des ennemis ou altérer la quête. Après la plupart des quêtes, les héros retournent dans la cité de Passegivre où ils peuvent utiliser les recettes trouvées pour confectionner et améliorer des équipements à partir de leurs ressources. Les héros peuvent gagner de l'expérience, pour débloquer des compétences, et réaliser des exploits personnels afin d'obtenir de précieuses récompenses. En outre, chacun dispose de deux attributs, qui varieront selon leurs choix narratifs et le confronteront à des dilemmes spécifiques.

S.W.



<b>Auteur(s)</b>	I. Vega, J. A. Ellis, Mr. Bistro
<b>Illustrateur(s)</b>	N. Tikhomirova, A. Fadeev
<b>Éditeur(s)</b>	Plaid Hat Games
<b>Thème(s)</b>	Pirates
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopération, Exploration
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	120 - 180 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 7

Dans **Forgotten Waters**, vous incarnez des pirates naviguant vers la gloire à travers plusieurs scénarios autonomes, explorant les mers à la recherche de trésors. Mais il faudra coopérer pour que le bateau reste à flot, tout en faisant les meilleurs choix pour faire briller les étoiles de sa destinée...

### Comment jouer ?

Les joueurs commencent par choisir l'un des scénarios sur le site [fwcrossroads.com](http://fwcrossroads.com), puis prennent chacun une fiche joueur différente et se répartissent les différents rôles, Responsable des Écritures, Quartier-maître, Second, Bosco, Cambusier, Canonnier, Vigie. À chaque round, tous placent leur pirate sur une action du guide d'exploration ouvert devant eux, en 40 secondes : charger les canons, enterrer les trésors, se rendre à la Tortue torchée... Puis ils réalisent ces actions, de la plus haute à la plus basse. Il s'agira souvent d'effectuer un test de compétence, en additionnant le résultat d'un dé, la compétence personnelle (améliorable) du pirate et les bonus dont il peut jouir grâce à ses cartes Trésor et Histoire, puis de comparer le total à une grille des récompenses. Quand un pirate gagne une compétence, il la coche sur sa fiche, et cela lui

permet souvent de cocher de surcroît une étoile de sa constellation personnelle. Certaines étoiles, les plus lointaines, lui octroient des pions Événement qui compléteront les Compléments d'histoire de sa fiche. Il faudra aussi déplacer le navire sur la Carte Marine, où l'on pourra ajouter des pions Navigation (Soleil, Orage, Bateau, Brouillard, Île) et explorer des lieux en indiquant dans l'application le numéro correspondant. On lira enfin l'entrée de fin de round indiquée dans le guide d'exploration, qui pourra demander de tourner la page afin de progresser dans l'aventure et d'avoir accès à de nouvelles actions.

### Comment s'achève la partie ?

Les pirates remportent un scénario s'ils ont coché 4 événements Constellation de leur fiche au moment où une entrée du scénario indique son achèvement, avant que la coque se brise, que l'équipage se mutine ou que la menace soit trop forte. Ceux qui se sont couverts d'infamie à force de mauvais choix lisent leur fin alternative.

S.W.



# L'INSONDABLE



Un jeu de loyautés secrètes  
et de suspicion  
pour 3 à 6 joueurs





Une des principales difficultés pour un MJ consiste en l'élaboration de ses aventures / scénarios / campagnes. C'est en effet un exercice pas toujours facile (surtout si on est débutant). J'en ai moi-même fait les frais à mes débuts, et mes premières histoires s'en retrouvaient déséquilibrées. Ce qui est frustrant autant pour les joueurs que le MJ et peut mener à une certaine forme de découragement. Heureusement, les éditeurs proposent toujours des scénarios officiels pour leurs jeux. Ces derniers ont l'avantage d'être prêts à jouer et demandent de fait une moindre préparation de la part du MJ. À tout seigneur tout honneur donc, comme j'ai carte blanche, voici un recueil de scénarios pour l'ancêtre des JdR, D&D. Il s'agit du dernier supplément sorti il y a peu en VF.

**Les Contes du Portail Béant** propose aux MJ 7 scénarios parmi les plus célèbres et emblématiques de D&D. Ils couvrent tous les niveaux (de 1 à 12+), et sont indépendants. Ils sont donc parfaits lorsque le MJ souhaite ne faire qu'un scénario unique avec un groupe, ou pour effectuer la transition entre deux parties de sa campagne. Ce sont des scénarios dits

« Old School » dont la trame scénaristique est plutôt précise et où les joueurs vont avoir un « chemin » plus ou moins évident à suivre. Cela évite au MJ l'écueil de voir ses joueurs partir dans une direction totalement inattendue et pour laquelle il n'a rien prévu (ce qui peut être déstabilisant lorsqu'on débute). Certains joueurs n'apprécient pas ce type d'histoires « linéaires » et préfèrent les scénarios « bac à sable » où la sensation de liberté est plus importante. C'est vrai qu'il est tout aussi agréable d'avoir un « monde ouvert » dans lequel laisser ses joueurs vagabonder, mais ici, il est peu probable que vos joueurs divergent tant ils auront déjà à faire avec ce qui est proposé. D'autant que ces scénarios présentent un défi de taille : ils sont assez difficiles (très pour certains) et retors, et vont demander aux joueurs d'être particulièrement prudents pendant leurs explorations sous peine de se retrouver vite dans l'embarras. Parce qu'effectivement, il ne suffit pas de foncer « tête baissée » lorsque la voie semble toute tracée pour aller au bout. Il faut parfois faire preuve de nuance et de subtilité afin de déjouer certains écueils proposés par le scénario. L'univers « officiel » de DD5 est celui des Forgotten Realms (Royaumes Oubliés). Le livre s'ouvre donc sur une rapide présentation du Portail Béant, l'emblématique auberge de Waterdeep – Cité des Splendeurs –, tenue par le non moins célèbre Durnan, un des rares aventuriers à être ressorti vivant d'Undermountain – immense réseau de complexe souterrain dont l'entrée bée dans son auberge. Cette petite introduction fournit un point d'accroche pour les MJ, permettant de propager les rumeurs sur ces différentes histoires et d'envoyer ses joueurs sur la bonne piste. Évidemment, si vous ne jouez pas dans les FR, libre à vous de transposer la taverne et son propriétaire dans votre univers. Sept aventures, donc, et sept défis de taille à relever. Les joueurs vont être confrontés à tout un tas de menaces, d'énigmes et d'adversaires plus ou moins retors au cours de ces différentes aventures. Quel que soit votre choix, il est évident que vos joueurs vivront une expérience inoubliable. Les sept histoires sont présentées de la même façon.

Un bref résumé de ce qui attend les joueurs et des suggestions quant à la localisation de l'aventure dans les différents univers du jeu précèdent le descriptif de l'histoire en elle-même. Pour chaque scénario, un petit encart supplémentaire indique les origines de l'histoire (date d'écriture, contexte, etc.). Cela n'apporte rien de particulier, mais aide à se remettre dans l'état d'esprit de l'époque. Il vous suffit donc de choisir votre scénario en fonction du niveau de vos personnages et de vous lancer. Les deux premiers scénarios sont destinés aux personnages débutants. Parfaits pour l'initiation, même s'ils ne figurent pas parmi les meilleurs. Je leur préfère clairement celui de la boîte d'initiation, Les Mines perdues de Phandelver. Mais la suite est autrement plus intéressante ! Parmi le panel de scénarios proposé, certains s'avèrent plus dangereux que d'autres. Je citerai évidemment **La Tombe des Horreurs**, qualifiée par Gygax lui-même comme inclassable et très difficile à réussir (et ce, quel que soit le niveau des aventuriers). Il faut être honnête avec vos joueurs avant qu'ils s'y embarquent en les prévenant. Ce scénario est... rude. Cela dit, c'est celui demandant le niveau le plus important pour être abordé, donc on peut partir de l'idée que les joueurs seront aussi aguerris que leurs personnages.

**Haro sur les Géants** propose un challenge totalement différent, mais tout aussi intéressant. Ici, nul ne semble requérir de la subtilité : les personnages doivent aller affronter des géants qui ravagent la région et découvrir quelle entité intelligente a réussi à forger une alliance

rassemblant trois ethnies différentes d'ordinaire incapables de collaborer. Toute la difficulté va être d'éviter les confrontations directes, parce que déjà qu'un géant seul représente un certain défi, alors que dire d'une tribu entière...

**La Montagne au Plumet blanc** est tout aussi mythique. Plus court sans être moins retors, il permettra aux joueurs de découvrir certains objets fabuleux que des générations de joueurs ont rêvé de posséder (qui a dit Blackrazor ?). Un monument !

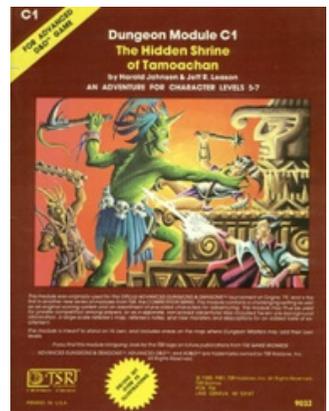
**Le Temple caché de Tamoachan** est une bizarrerie, une sorte d'ovni. Même s'il n'est pas de la même « violence » que la Tombe, il n'en reste pas moins particulièrement mortel. Encore une fois, prévenez vos joueurs avant de les entraîner dans ce piège...

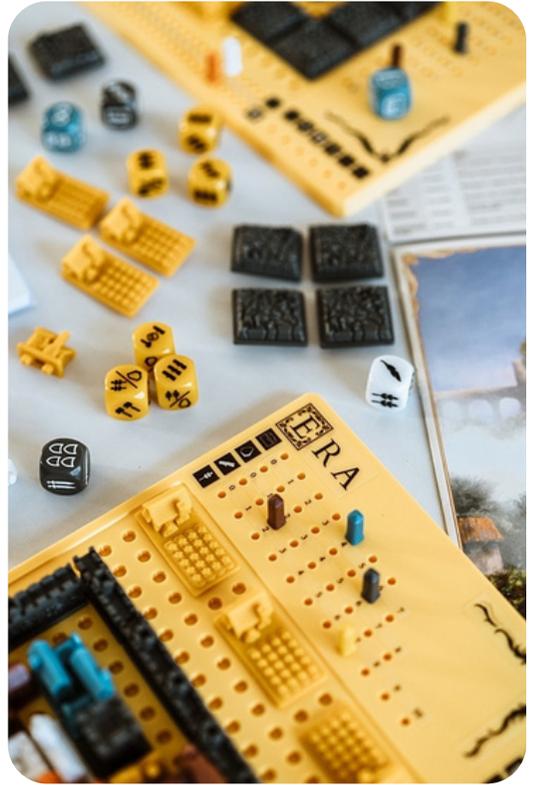
Enfin, mention particulière pour de **Thay à trépas**. Cette histoire se veut un hommage aux immenses « dungeons crawls » (d'immenses donjons sur plusieurs niveaux, comme le fameux Undermountain). C'est une grande réussite. Il est assez complexe à gérer pour le MJ, qui devra conserver de nombreuses notes, et il est lui aussi loin d'être évident, mais je vous garantis qu'il ne laissera pas vos joueurs indifférents.

Je pourrais continuer sur des pages tant il y a de choses à raconter sur ces histoires. Mais je pense que le mieux est de vous laisser le plaisir de la découverte...

Bonne chance !

Philippe Pinon





Disney  
**VILAINS**



# L'ASSEMBLÉE des VILAINS

DANS UN MONDE DE MÉCHANTS,  
EN QUI PEUT-ON VRAIMENT AVOIR CONFIANCE ?

©Disney

 Un jeu  
**Loops-Garous**  
de Thiercelieux

 asmodee

## ROLISTE TV



### PhiliMag : Bonjour Guillaume et Mathieu, pourriez-vous vous présenter brièvement ?

**Guillaume** : Bonjour, Guillaume Herlin, infirmier dans la vie civile, créateur de contenu ludique sous diverses formes également. Je suis dans le milieu du JDR depuis plus de 20 ans. Je suis désormais président de l'association et chroniqueur régulier sur Roliste TV et en parallèle je suis gérant de Antre Monde Éditions (Knight, Hong Kong : Chroniques de l'étrange).

**Mathieu** : Mathieu, chroniqueur et trésorier de RTV. Dans l'autre vie, je suis professeur d'anglais à l'université et ami avec les dés bizarres depuis 35 ans maintenant. J'ai rejoint l'aventure Roliste TV en étant débauché par Guillaume un soir très tard sur internet, et c'est ainsi que tout a commencé.

### PhiliMag : Pouvez-vous nous parler de « Roliste TV » ?

Roliste TV est un média dédié au JDR et à la culture de l'imaginaire. Nous sommes une association loi 1901 déclarée depuis plus de 10 ans. Devant l'importance de plus en plus présente des réseaux sociaux et des vidéos sur internet nous souhaitons être une source d'informations et de contenus comme ont pu l'être les magazines de notre jeunesse. Notre volonté est faire la jonction de tous les imaginaires avec le jeu de rôle en son cœur.

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

Notre activité principale est la réalisation de contenu vidéo diffusé sur YouTube et sur Twitch avec un contenu très divers : présentation-critique d'un jeu ou d'une gamme, conseils, interview, actual play, table ronde... Nous diffusons 3 émissions par semaine minimum. De plus, nous sommes présents sur les principaux réseaux sociaux pour partager l'actualité du monde rôliste. Avec le confinement, nous avons mis l'accent sur les live et cela permet une réactivité encore plus grande

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

Nous sommes présents sur Facebook, Instagram et Twitter sans oublier YouTube et Twitch.

Le plus simple est de nous retrouver sur <https://linktr.ee/RolisteTV>



[www.facebook.com/rolistetv](http://www.facebook.com/rolistetv)



[www.instagram.com/rolistetv](http://www.instagram.com/rolistetv)



Roliste TV



[twitter.com/Roliste\\_TV](https://twitter.com/Roliste_TV)



[rolistetv.com/](http://rolistetv.com/)



[www.twitch.tv/rolistetv/videos](https://www.twitch.tv/rolistetv/videos)



Podcast Ausha : [roliste-tv-podcast](https://roliste-tv-podcast.ausha.net/)



Podcast Deezer : Roliste TV Podcast



Podcast Spotify : Roliste TV Podcast



Podcast Google: Roliste TV Podcast



Podcast Apple : Roliste TV Podcast



## Retranscription de la présentation vidéo de Château Aventure

On va commencer par un jeu de chez lello, j'ai nommé Château Aventure et les onze autres histoires dont vous êtes le héros. Alors bien évidemment, vous vous doutez bien qu'il émerge un petit peu des livres dont vous êtes le héros mais pas que. Les plus aguerris peuvent reconnaître le haut d'un logo d'un jeu vidéo des années 80. Château Aventure est issu de la génération des jeux pc qu'on appelait les jeux textuels. C'est également une revisite, puisque chez lello travaille le créateur de la boîte à œufs, qui était une maison d'édition de jeux de rôles et jeux narratifs, qui étaient sorti il y a quelques années par Sally Games, et Château Aventure est une version reprise et refaite chez lello.

### Comment ça se présente ?

Vous avez une petite boîte qui contient tout le matériel principal. Le livre de Château Aventure avec les différentes règles et les différents scénarios que vous retrouvez en sommaire. Vous avez également les onze univers avec les cartes du monde et des petites aides de jeu.

### Pourquoi un seul et unique livre ?

Car à l'image des livres dont vous êtes le héros et des jeux de rôles, Château Aventure se joue de deux à une infinité de joueurs : un joueur va incarner l'ordinateur, le maître de jeu, et tous les autres vont incarner à tour de rôle la personne devant son ordinateur qui tape le code de textes.

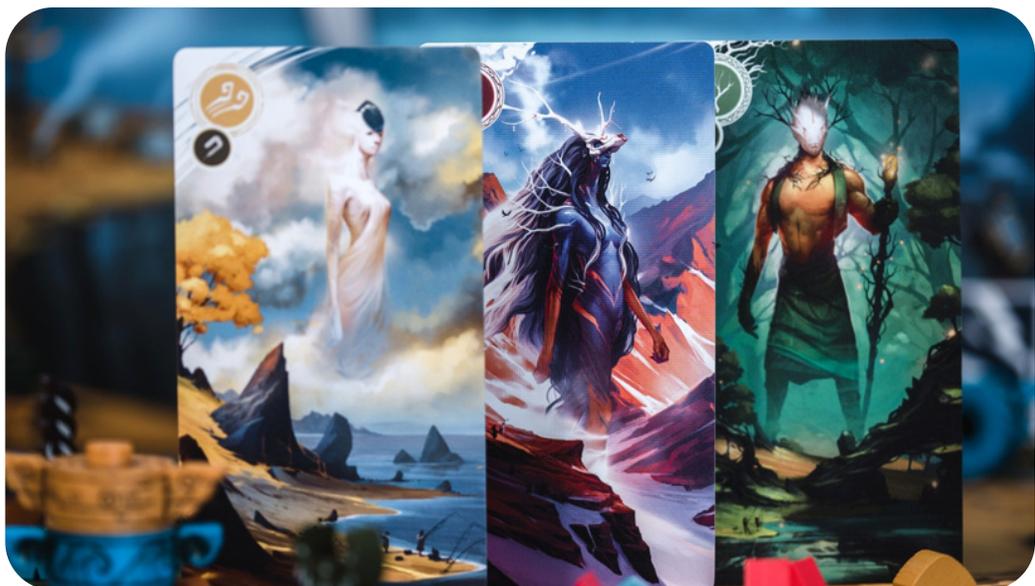
### Vous ne connaissez pas les jeux textuels ?

Voici une brève explication, grâce à la petite bande dessinée qui se trouve en quatrième de couverture de la présentation :

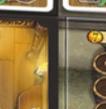
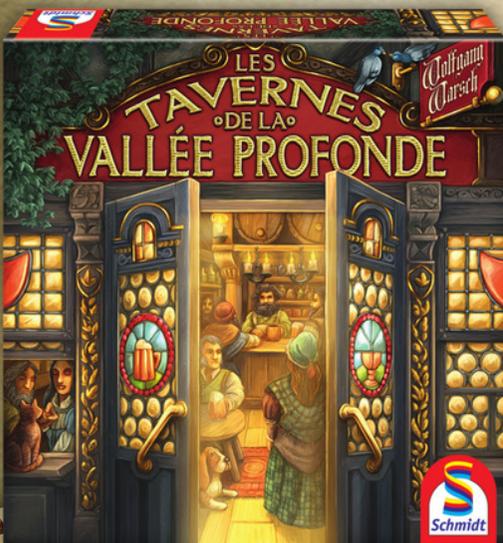
- L'ordinateur vous dit : « Vous êtes dans la cour du Château Aventure, il y a un garde qui bloque le passage vers le nord ».

- Le premier joueur va tout taper, et donc là dire oralement : « Je demande à passer »
- Le garde répond : « Je n'laisse pas passer les gueux comme vous »
- Le joueur suivant va dire : « Ouvrir inventaire »
- L'ordinateur vous répond : « Dans votre inventaire vous avez : torche, canne à pêche, branches mortes »
- Le joueur suivant reprend le contrôle et dit : « Frapper garde avec branches mortes »
- Enfin l'ordinateur vous répond : « Vous glissez sur nos lancements derrière le garde et l'assommez à l'aide de la branche morte. Prendre clé »
- Vous récupérez la clé attachée à la ceinture du garde, vous avez maintenant une clé dans votre inventaire.

Ce n'est pas plus compliqué que ça. C'est simplement des lignes de texte. Vous allez taper des codes comme « ouvrir inventaire », « prendre objets », « demander à »... Et vous allez au fur et à mesure avancer dans la partie. Vous allez pouvoir faire des boucles. Vous allez souvent mourir et revenir au début. Mais votre inventaire parfois reste. Vous avez plein d'aventures à vivre comme celle-ci, dans des univers très différents. Vous avez donc Château Aventure mais également du zombie, de la jungle, du rétrécissement (une aventure dans votre jardin, à la manière de Chérie j'ai rétréci les gosses), du donjon plus classique, le retour de Château Aventure, le fort des ogres, un petit voyage dans le fin fond de l'espace, après ça vous reprendrez bien une petite dose de Mon Petit Pony, du Harry Potter, du Nom de Zeus et enfin de l'horifique avec Alone. Vous avez onze aventures prêtes à jouer. Il ne reste plus qu'à l'ordinateur à prendre connaissance du scénario. Aux joueurs à s'installer pour donner leurs codes de texte. C'est parti pour des heures de jeu !



« Aubergiste, votre Taverne de la vallée profonde s'agrandit, sachez la faire prospérer » !



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

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





Fantastiques Fabriques

# OPEN BOUATE

Prochainement

<b>Auteur(s)</b>	J. Z. Chen, J. Faulkner
<b>Illustrateur(s)</b>	J. Z. Chen, A. Tien
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Usine
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement de dés, Draft
<b>Âge</b>	10 +
<b>Durée</b>	45 - 60 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 5

**Fantastiques Fabriques** est un jeu de draft et de placement de dés où vous devrez engager des prestataires, construire des usines et assigner vos ouvriers au siège social ou aux fabriques pour produire le plus de ressources possible !

### Comment jouer ?

Un tour commence par une phase de marché, où chaque joueur choisit de prendre gratuitement l'une des quatre cartes Plan visibles ou de payer pour utiliser immédiatement le pouvoir d'une carte Prestataire puis la défausser, et ainsi gagner des ressources, cartes Plan, dés... La phase de travail est ensuite simultanée : tous les joueurs lancent leurs dés (ouvriers), puis :

- Bâtissent des cartes Plan de leur main en payant leur coût et en défaussant une autre carte portant un symbole identique (parmi quatre symboles différents).
- Assignent leurs ouvriers à leur plateau Siège social pour gagner des cartes Plan (dans la zone Recherche), des jetons Énergie (au Générateur, qui n'accueille que des dés 1 à 3) et Métal (dans la Mine, que les dés 4 à 6). Placer plusieurs dés identiques dans la même zone octroie un bonus d'équipe.

- Assignent leurs ouvriers aux usines (les cartes Plan construites) pour produire des ressources (bâtiments utilitaires), produire des marchandises (production), ou former des ouvriers capables de modifier la valeur des dés (formation).

Certains bâtiments ne peuvent pas accueillir d'ouvriers, mais octroient du prestige (spécial) ou des effets divers, dont des capacités passives (spécial). Un judicieux équilibre entre les différentes capacités des usines sera ainsi indispensable. Les joueurs s'assurent enfin de ne pas posséder plus de 12 ressources et 10 cartes Plan en main, défaussant le surplus, et un nouveau tour commence.

### Comment s'achève la partie ?

Quand un joueur possède au moins 12 marchandises ou 10 bâtiments, tous jouent un dernier tour et la partie s'achève. La victoire revient à celui qui cumule le plus de marchandises et de prestige sur ses bâtiments ! S.W.





<b>Auteur(s)</b>	B. Cathala, F. Sirieix
<b>Illustrateur(s)</b>	Felideus Bubastis
<b>Éditeur(s)</b>	Bombyx
<b>Thème(s)</b>	Steampunk, Rêves
<b>Mécanisme(s)</b>	Gestion
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	45 minutes

**Nombre de joueurs 2**

**Nicodemus** est un jeu de gestion de ressources, issu de l'univers d'Imaginarium. Dans ce jeu, les joueurs incarnent deux assistants bricoleurs d'une usine à rêves. Afin de remplacer Nicodemus Gideon, le bricoleur de l'usine, les joueurs vont s'affronter en réparant des machines et en réalisant des projets le plus rapidement possible.

**Comment jouer ?**

À son tour de jeu, le joueur peut :

- Jouer une machine de sa main : le joueur pose une machine de sa main sur le plateau central, appelé bric-à-brac, et peut récupérer du charbonium, une ressource produite par la machine, ou activer l'effet de la carte. À la fin de son tour le joueur pioche des cartes machines afin de compléter sa main.

- Réparer une machine du bric-à-brac : le joueur choisit une machine à réparer. Si celle-ci est située avant la dernière machine posée, il doit placer du charbonium sur chaque machine séparant la dernière machine de celle qu'il souhaite réparer. Il doit ensuite dépenser les ressources nécessaires pour réparer la machine, soit sous forme de cubes présents dans son atelier, soit en utilisant les ressources produites par les machines de son atelier. Une fois la machine réparée, il la récupère et marque le nombre de points de victoire indiqué sur la carte. S'il y a du charbonium sur la carte, il le récupère également. Le joueur vérifie ensuite s'il peut valider un projet. À la fin de son tour, si le joueur possède quatre machines dans son atelier, il doit se défausser de trois machines.

**Comment s'achève la partie ?**

La partie s'achève quand un joueur atteint au moins 20 points ou lorsqu'il ne reste plus assez de cartes dans le pioche pour qu'un joueur complète sa main. Les joueurs terminent le tour en cours. Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.





<b>Auteur(s)</b>	B. Rosset, M. O'Malley
<b>Illustrateur(s)</b>	M. Pedro, J. Masino
<b>Éditeur(s)</b>	Renegade, Origames
<b>Thème(s)</b>	Espace
<b>Mécanisme(s)</b>	Déduction, Application
<b>Âge</b>	12 +
<b>Durée</b>	60 - 75 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 4

Dans **À la recherche de la planète X**, découvrez les objets célestes présents dans chaque secteur du système solaire, jusqu'à trouver enfin la planète X avant vos confrères ! Mais attention, il faudra bien gérer le temps que prend chaque méthode de déduction...

**Comment jouer ?**

Au début de la partie, une application attribue un objet céleste (comète, astéroïde, planète naine, nuage de gaz, planète X, vide) à chacun des 15

(partie standard) ou 18 secteurs (experte), et donne des indices aux joueurs selon le niveau de difficulté voulu par chacun. À son tour, on prend le téléphone (les joueurs peuvent aussi utiliser plusieurs appareils) et on y entre l'action souhaitée :

- Détecter un objet : on choisit un type d'objet et une zone de secteurs consécutifs pour savoir combien de ces objets s'y trouvent.
- Sonder un secteur : l'application indique quel objet se trouve dans un secteur choisi.
- Étudier un sujet : l'application donne un indice lié à la relation entre deux objets célestes.
- Localiser la planète X : on indique dans quel secteur on pense que la planète X se trouve, et quels objets contiendraient les deux secteurs adjacents.

Une fois l'action réalisée, on avance son pion du nombre d'unités de temps qu'elle coûtait. Or c'est toujours au joueur le plus en arrière sur la piste de réaliser une action. Selon l'avancement des pions, on peut alors être amené à tourner le plateau Planète Terre, modifiant la portion du ciel qui est observable (et donc les actions que l'on peut y réaliser). Cela peut déclencher une phase Conférence (tous obtiennent une nouvelle information) ou une phase Théorie (on place des jetons Théorie autour du plateau, selon les objets que l'on pense présents dans les secteurs).

**Comment s'achève la partie ?**

La partie s'achève quand un joueur a localisé la planète X. Puis l'application dévoile l'emplacement de chaque objet céleste, et les joueurs marquent des points selon le nombre de théories avérées, leur rapidité à deviner la présence d'objets célestes et la nature de ces objets, et celui qui a le plus de points remporte la partie.

S.W.



# Harry Potter™

## L'ASCENSION DES MANGEMORTS



CET AUTOMNE  
EN BOUTIQUE !



### Domination de Dominion

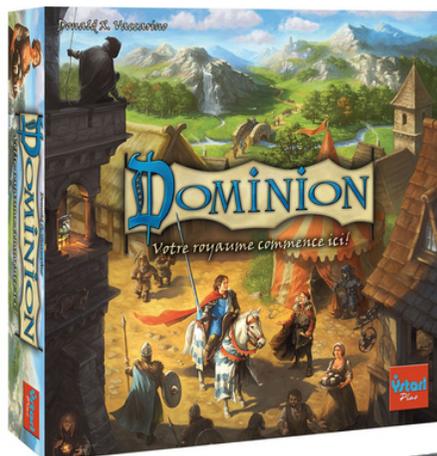
Développeur de logiciels, Donald X. Vaccarino était aussi un passionné de jeux de société, avant d'être happé par la sortie de Magic : The Gathering en 1993, créant même une extension fan-made, et discutant régulièrement avec son auteur Richard Garfield pour développer de nouveaux concepts. Quand il commença à imaginer son propre jeu de cartes à partir de 2006, il décida cependant de s'écarter de cette influence pesante, et même du genre du Jeu de Cartes à Collectionner (JCC). Ainsi Dominion était-il accompagné en 2008 d'une telle sensation de nouveauté que l'on inventa un nouveau terme pour qualifier son système, celui de deckbuilding.

Dans Dominion, on ne commence pas une partie avec un deck (paquet de cartes) construit préalablement, mais tous les joueurs disposent du même, constitué de 10 cartes volontairement assez médiocres. Le cœur du jeu tient alors dans l'amélioration du deck de départ, en acquérant en cours de partie les cartes d'un marché commun, notamment composé de cartes Trésor (pour gagner davantage d'or), de cartes Victoire (pour gagner des PV) et de 10 piles de cartes Royaume différentes. Ces dernières sont souvent changées d'une partie à l'autre (la boîte de base contenait par exemple 25 cartes Royaume en 10 exemplaires), mais une fois mises en place, sont constamment disponibles pour tous les joueurs jusqu'à leur épuisement. Et Vaccarino avait d'emblée songer enrichir Dominion d'extensions s'il fonctionnait bien, s'assurant donc que les cartes du jeu de base pourraient être parfaitement compatibles avec de futures additions, afin de proposer un jeu presque infiniment modulable. Une dernière particularité de Dominion allait proliférer : une carte achetée est ajoutée à la défausse d'un joueur, pas à sa main ou à sa pioche, et il faut attendre de vider sa pioche pour mélanger sa défausse et en faire une nouvelle pioche.

### Comment se construit un deckbuilding

Un jeu de deckbuilding est donc un jeu de cartes où tous les joueurs commencent avec un même paquet de cartes, généralement dix, dont ils piochent cinq cartes pour faire leur main de départ. Au cours de la partie, ils amélioreront ce deck en achetant de nouvelles cartes dans un marché, les ajoutant à leur défausse, et auront même parfois la possibilité de retirer définitivement des cartes de leur deck pour l'épurer. La plupart des très nombreux héritiers de Dominion renoncent cependant au marché fixe au profit d'une rivière : de nombreuses cartes différentes forment une seule pioche, dont on étale les cinq ou six premières. Le jeu y perd en rigueur ce qu'il peut gagner en variété et en tension, et surtout en sensation qu'à partir d'une base commune, chaque joueur construit un deck complètement personnalisé.

Bien sûr, de nombreux deckbuildings réadaptent ces concepts, jusqu'à devenir coopératifs, mêler la construction de deck à une autre mécanique comme le placement d'ouvriers, transformer directement les cartes plutôt que d'en ajouter, voire troquer le deck pour une réserve de pièces, un sac de jetons, des dés voire un mug de pions...



## Clank!, un deckbuilding qui fait du bruit

L'un des plus populaires est assurément le Clank! de Paul Dennen (2016), avec son univers médiéval-fantastique un peu décalé, et surtout son idée d'utiliser le deckbuilding pour que des aventuriers (les différents joueurs) se déplacent sur un grand plateau pour voler des reliques. Ainsi faut-il posséder des bottes sur ses cartes pour avancer, de la compétence pour acquérir de nouvelles cartes, mais aussi des épées pour traverser des tunnels infestés sans se blesser ou affronter des monstres du marché. Et tout cela en évitant de faire du bruit, matérialisé sous la forme de cubes placés dans un sac suite à divers effets, que l'on pioche ensuite à chaque attaque du dragon pour infliger des dégâts à chaque joueur dont on a tiré un clank. Après plusieurs extensions, Paul Dennen a proposé en 2021 le jeu indépendant **Clank! Legacy: Acquisitions Incorporated**. Comme son nom l'indique, il s'agit bien de Clank!... mais dans une campagne en 10 scénarios, où l'on ajouterait constamment quêtes, cartes, règles et même des autocollants au plateau en vivant une véritable aventure loufoque, débouchant sur deux plateaux personnalisés que l'on pourra utiliser après la campagne.

En recourant aux possibilités du Legacy, le concepteur approfondit ainsi celles du deckbuilding : si les joueurs commencent toujours avec le même deck de départ, ils pourront très vite commencer certaines parties avec des cartes exclusives, personnaliser leurs cartes de départ, tandis que le marché en rivière va considérablement s'enrichir de nouvelles cartes ou d'autocollants pour altérer celles qui existent déjà, tandis que le jeu sera bien plus permissif que son grand frère en bannissement de cartes (retirées du deck jusqu'à la fin de la partie), tout en y ajoutant des destructions de cartes... retirées définitivement du jeu.

Clank! Legacy rappelle à quel point un système mécanique que l'on aurait vite pu trouver figé peut en fait se déployer dans des directions différentes, proposer des expériences inattendues, mettre le deckbuilding au cœur d'une expérience riche et fraîche, sans du tout renier l'héritage de Dominion. Au contraire même, cet héritage est d'autant plus éclatant que les héritiers, loin de se contenter d'être des clones sans âme, savent parfois voler si bien de leurs propres ailes !

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Stanislav Kordonskiy
<b>Illustrateur(s)</b>	Mihajlo Dimitrievski
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Médiéval fantastique
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement d'ouvriers
<b>Âge</b>	14 +
<b>Durée</b>	60 - 90 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 5

Pour la première fois dans la série de jeux Valeria, vous incarnez des monstres dans **Sombres Royaumes de Valeria**, et briguez le titre de Commandant de l'Armée des Ombres en recrutant les pires des créatures et en repoussant brutalement Humains, Elfes et Nains !

**Comment jouer ?**

Quand vient son tour, un joueur commence par déplacer son Gardien dans une zone dont il récupère le dé et effectue l'action :

- Au Sanctuaire des Gemmes, il prend une Gemme (qui permettra de retourner un dé ou d'en changer la couleur lors d'un Stratagème).
- Au Sanctuaire de l'Or, il gagne autant d'or que la valeur de Réduction du dé.
- Au Sanctuaire de la Magie, il prend 2 Magies (qui pourront modifier la valeur d'un dé de 1 ou renouveler une carte Stratagème ou Champion), ou revendique une Distinction s'il remplit les conditions de l'une des trois cartes Distinction visibles. En ce cas, il y place un marqueur Conquête et gagne des PV.
- Au Sanctuaire des Champions, il peut acheter une carte Champion, qui offre un effet ponctuel, permanent ou des points de vie en fin de partie.

- Au Sanctuaire des Stratagèmes, il peut acheter une carte Stratagème visible et la placer sur son plateau. Le type du Stratagème (Embuscade, Confrontation, Siège) peut déclencher l'effet de Champions ou de Zones d'Escarmouche.
- Dans le camp de son plateau personnel, il met en œuvre un Stratagème (qu'il peut acheter à cette occasion). Il assigne alors ses dés Troupe aux emplacements correspondants du Stratagème, et calcule sa force (à partir de la valeur de ses dés, de ses champions et de son plateau), qu'il compare à son influence. La valeur la plus faible des deux définit combien il gagne de PV. Le joueur retire alors un marqueur Conquête de son plateau (ce qui y débloque un bonus) et le place sur son Parchemin de campagne pour d'éventuels PV supplémentaires et bonus.

**Comment s'achève la partie ?**

La partie s'achève quand un joueur a réussi son 7ème stratagème. On ajoute alors les points de ses cartes Champion et de ses dés Troupe aux PV acquis pendant la partie, et celui qui en possède le plus la remporte !

S.W.



# MONSTER APOCALYPSE<sup>®</sup>

## MINIATURES GAME



**LE JEU DE PLATEAU AVEC FIGURINES  
BIENTÔT SUR KICKSTARTER**

Quel est LE jeu dont la sortie a été annoncée et que vous attendez impatiemment ?

**Beyond the Sun** en VF chez Matagot. Je l'attends depuis Essen 2020, j'ai vu des vidéos, c'est le 1er jeu de son auteur donc ça apporte un peu de fraîcheur dans le monde ludique et surtout (important) l'arbre technologique est une mécanique qui m'a beaucoup plu dans ces vidéos. J'ai super hâte de l'avoir sur la table.

*Laurence Caillon*



**Dice Throne** VF par Lucky Duck Games. Déjà car j'ai participé au financement participatif mais surtout car le jeu a l'air parfait dans le format duel rapide ! Installation rapide et on rentre directement dans le sujet... Avec du matériel qui a l'air au top ! Et ne parlons même pas des possibilités à venir... Les extensions déjà existantes en VO sont vraiment intéressantes !

*Jeremy Roux*

La réédition de **IKI** en VF par Sorry We Are French. On a joué à la VO japonaise chez un ami joueur de longue date et on ne s'attendait pas à se prendre une claque pareille ! Un jeu stratégique avec ce qu'il faut d'interaction entre les joueurs et un brin de chance qu'on peut essayer de contrôler au détriment d'autres actions, mais au moins nos échoppes ne prendront pas feu. Bref nous avons adoré mais étions déçus de ne pas pouvoir trouver facilement ce jeu. Sorry We Are French nous a fait une très belle surprise ! Hâte de pouvoir y rejouer !

*PA Rigi*

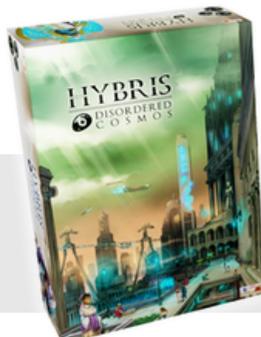


**It's a Wonderful Kingdom** parce que j'adore déjà It's a Wonderful World et que ce KS a été super bien vendu, com géniale.

*Delphine Laporte*

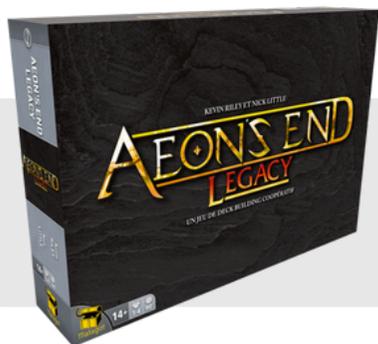
**Hybris Disordered Cosmos**, un des Kickstarter français les plus aboutis que j'ai vus ! On espère le recevoir en fin d'année et que beaucoup de personne le découvrent en boutique ! Un must have !

*Alexandre Odysseus*



**Cloudage**, le prochain Pfister qui va être localisé par Matagot fin 2021 car je suis un grand fan de cet auteur (Maracaibo, Great Western, Blackout Hong Kong...), que le thème et les mécaniques me parlent (deck-building, gestion de ressources) avec en plus le twist des sleeves avec des nuages qui cachent en partie les cartes ville. Pour finir un mode campagne, un mode solo. Le titre s'annonce moins lourd que les précédents de l'auteur, mais il a déjà prouvé par le passé qu'il savait aussi créer des jeux plus légers (notamment l'excellent Isle of Skye).

Olivier Coz

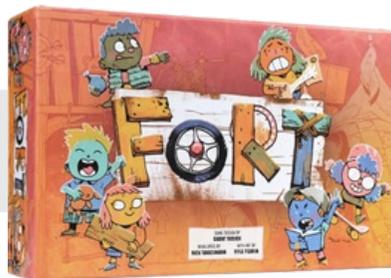


THE jeu que nous attendons est **Aeon's End Legacy** en français. Nous sommes totalement fans du jeu de base et de toutes les extensions ! L'idée d'un legacy autour de cet univers nous séduit grandement ! Cela fait tellement longtemps que nous attendons la version française !

Alexandra Cresteny Beninca

**Les Charpentiers de la mer du nord** ! J'aime beaucoup les 2 précédents jeux sortis dans la gamme, tout comme ceux de la saga des Royaumes de l'ouest. Chacun des jeux a été une très belle découverte et j'en ai apprécié chaque partie. Je suis donc impatiente de découvrir ce que me réserve ce dernier « opus ».

Françoise LeMen



**Fort** de Grant Rodiek un deckbuilding à la mécanique originale. J'ai hâte de le tester tout en mangeant une pizza !

Laenic Cay

**Rescue Polar Bears** chez Aurora Games. Un jeu coopératif dans lequel il faudra collecter des données scientifiques et sauver des ours polaires. Je trouve la thématique originale et il me semble important que certains jeux transmettent un message de préservation de la nature à l'heure actuelle. Et pour finir, je trouve les figurines très mignonnes et la boîte magnifique .

William Pokatar





## Réponse de l'Énigme démo numéro 8

Biche Comte → Cerf Dracula → Bois Vampire → Crayon Dent → Mine Requin → Galerie Blanc

Il reste «Aisselle - Hareng - Trait - Déclasse» = «Et c'est la rentrée des classes !»

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 !





LOGIQUE - DÉDUCTION - ASTRONOMIE

1

EXPLOREZ LE SYSTÈME SOLAIRE À L'AIDE D'INDICES SUR L'APPLICATION GRATUITE



UNE ENQUÊTE

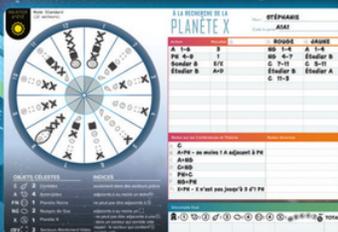
2

ÉTUDIEZ LE CIEL ÉTOILÉ POUR Y DÉBUSQUER DES OBJETS CÉLESTES

DANS LES ÉTOILES !

3

CONSIGNEZ SÈCRETEMENT VOS RECHERCHES ET DÉCOUVREZ EN PREMIER LA PLANÈTE X !



ESPACE & EXPLORATION



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES

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



© 2021 Renegade Game Studios. All Rights Reserved.

ENTREZ AU CŒUR DE L'ÉGYPTE ANTIQUE AVEC

# OSIRIUM

ALAIN T. PUYSSÉGUR / MIGUEL COIMBRA

ACCOMPLISSEZ DES RITUELS SACRÉS, AFFRONTÉZ-VOUS  
POUR HONORER VOS DIEUX ET MARCHEZ DANS LA DOUÂT !



DISPONIBLE EN BOUTIQUE DÈS  
SEPTEMBRE 2021

404  
ON BOARD