



# PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°17 - NOVEMBRE 2021



Entretien avec  
**Cédric Lefebvre**



La liste de Noël  
**Tric Trac & Philiboyz**



Carnet d'illustratrice  
Carnet d'auteurs

JEU DE DÉMO INCLUS : RICOCHET

3 AVENTURES PLEINES D'ÉNIGMES DANS LES UNIVERS DES JEUX

LES AVENTURIERS  
DU RAIL

PANDEMIC

MYSTERIUM

# UNLOCK!

GAME ADVENTURES



Suivez les Barons du Rail dans leur périple, élucidez le mystère du manoir Warwick et sauvez le monde en trouvant le remède !

Ensemble, fouillez les lieux, combinez les objets et résolvez les énigmes de ces 3 aventures !



Âge



Durée



Joueurs



Décembre 2021



Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride – the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2021 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.  
© 2021 Z-Man Games. Pandemic, Z-Man Games et son logo sont ® de Z-Man Games.



ZMAN  
games

Libellud

DAYS OF  
WONDER

Il n'est pas nécessaire de connaître Mysteryum, Les Aventuriers du Rail ou Pandemic pour jouer aux aventures de cette boîte.

www.spacecowboys.fr



# Sommaire du PhiliMag n°17 (Oh, oh, oh !)

- 4 Liste de Noël**  
Pour jouer à 2
- 8 Expo Photos**  
Stellar
- 10 Open Ze Bouate**  
Bubble Stories
- 12 Liste de Noël**  
Pour les enfants
- 16 Open Ze Bouate**  
Mon premier calendrier
- 18 Open Ze Bouate**  
Gloutons Mignons
- 19 Open Ze Bouate**  
Kids Chronicle
- 20 Archives Ludiques**  
Le verger
- 22 Open Ze Bouate**  
La chasse aux Gigamons
- 26 Liste de Noël**  
Pour la famille
- 28 Jeu de Démo**  
Ricochet
- 30 Open Ze Bouate**  
Gorynich
- 31 Open Ze Bouate**  
Kami
- 32 Open Ze Bouate**  
Wonder Book
- 34 PhiliBulle**  
Discussion avec Cédric Lefebvre
- 36 Open Ze Bouate**  
Living Forest
- 38 Open Ze Bouate**  
Carcata
- 39 Open Ze Bouate**  
Into the blue
- 40 Open Ze Bouate**  
Néoville
- 42 Comment c'était après ?**  
La déduction par l'image
- 44 Open Ze Bouate**  
Stella
- 46 Liste de Noël**  
Pour un ami
- 49 Règle Express**  
Nouvelles Contrées
- 53 Open Ze Bouate**  
Sandwich Masterclass
- 54 Open Ze Bouate**  
Docteur Piuule
- 56 Expo Photos**  
Slide Quest
- 58 Open Ze Bouate**  
Speed Letters
- 59 Open Ze Bouate**  
Mot pour mot
- 60 Open Ze Bouate**  
Lipogram
- 62 Liste de Noël**  
En solo
- 66 Open Ze Bouate**  
Logiquest - Shadow Glyphs
- 67 Open Ze Bouate**  
Logiquest - Zip City
- 68 Open Ze Bouate**  
Perplaxus Go! Harry Potter
- 70 PhiliBulle**  
F. Toscano, J. Rodriguez, Bony
- 74 PhiliGraph**  
Pauline Détraz
- 78 Open Ze Bouate**  
Cartzzle
- 80 Liste de Noël**  
Pour les passionnés
- 84 Open Ze Bouate**  
L'insondable
- 85 Open Ze Bouate**  
Extensions de Seeders from Sereis
- 86 Open Ze Bouate**  
Vampire : The Masquerade - Rivals
- 88 Derrière le Paravent**  
Liste de Noël
- 90 Expo Photos**  
Time Stories
- 92 Open Ze Bouate**  
Brazil : Imperial
- 93 Open Ze Bouate**  
Tiny Epic
- 94 Open Ze Bouate**  
Chambres à louer
- 96 Paroles de Joueurs**  
Quel jeu sur votre liste au Père Noël ?
- 98 L'oeil de Martin**  
Une BD de Martin Vidberg



**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.

# Liste de Noël

Pour jouer à 2

## Blitzkrieg !

Avec Blitzkrieg !, revivez la Seconde Guerre Mondiale en 20 minutes. Un jeu de deckbuilding et de gestion dynamique et rapide, aux règles simples.

Paolo Mori  Paul Sizer  20'  2  14+



« Qui a dit que le Wargame était moche, long et compliqué ? Bon ok, c'est très souvent moche, car la lisibilité est plus importante que l'esthétique. Mais aussi improbable que cela puisse paraître, Blitzkrieg nous prouve qu'un wargame peut être fun, nerveux et parfaitement accessible. Si vous cherchez un jeu à deux, ne cherchez plus, celui-là va vite devenir un indispensable, au même titre que 7 Wonders Duel ou Schotten Totten avant lui. » **Maxime**



« Un indispensable, comme tous les jeux de Paolo Mori. Une petite merveille mêlant bluff, tactique et gestion de ressources. 6 ans d'histoire en 30mn...et quelques pions "unités" tirés du sac. » **Guillaume de Tric Trac**



## IT'S A WONDERFUL KINGDOM

It's a Wonderful Kingdom est un jeu de cartes pour 1 à 2 joueurs, où les duchés de Valados et de Térésie s'opposent pour l'accession au trône.

Frédéric Guéard  Anthony Wolff  45'  1-2  14+



« Après un premier opus, voici que la mécanique de It's a Wonderful World est de retour mais cette fois en version deux joueurs. Pour le coup, peu de changement dans la mécanique de construction de moteurs, mais tout le sel du jeu est dans la sélection des cartes. Elle est juste géniale et permet de mettre en place de très jolis coups de bluff. Pour moi, le vrai plus de cette version 2 joueurs est dans cette mécanique. J'ai vraiment aimé jouer à ce jeu et je pense qu'il va ressortir encore plusieurs fois ne serait-ce que pour la mécanique de bluff dans le choix des cartes. » **Gautier**



## Objection !

Objection ! est un jeu de cartes asymétrique pour deux joueurs qui vous propose de participer à un procès dans le système judiciaire américain : un joueur incarnera la noble Accusation et l'autre l'inébranlable Défense.

M. Gnade, S. Bailey  V. Christiaens, M. Zeilinger, J. Finch  60'  2  13+



« Plongez-vous au cœur d'un procès, et faites triompher votre camp. À vous de jouer vos cartes au bon moment, avec le bon tempo pour faire pencher le jury de votre côté. Un jeu de fin tacticien, avec un thème fort. » **François de Tric Trac**



## Jekyll vs Hyde

Jekyll vs Hyde est un jeu de plis pour 2 joueurs inspiré, du roman L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde de RL Stevenson. Chaque joueur incarne une facette de la personnalité du personnage principal.



Geonil V. Dutrait 60' 2 13+

« Commençons par un petit compliment à Monsieur Dutrait (l'illustrateur), son travail est sublime. J'adore l'ambiance qui se dégage de ses illustrations. Maintenant, vous savez tout sur le jeu, vous pouvez l'acheter. Plus sérieusement, vous êtes face à un jeu de plis, mais pour 2 joueurs ce qui n'est pas banal et en plus, ça marche. Une partie se joue en 3 manches, la force des couleurs varie au cours des manches, à vous de faire un écart de plis ou pas avec adversaire, cela dépendra de votre rôle pour l'emporter. Encore quelques petits pouvoir par-ci par-là et vous avez tous les éléments du jeu. J'ai vraiment accroché, vivement les parties suivantes et surtout n'hésitez pas à alterner le fait de jouer le Docteur Jekyll, ou Monsieur Hyde. » **Gautier**



Les Failles ont changé notre monde ! Ce qui semblait jadis sans vie commence à se réveiller. Serez-vous contrôler ces Élémentaires dans ce jeu de confrontation pour 2 joueurs ?

C. Bortolini M. Coimbra 30' 2 14+



« Maîtriser le placement de ses éléments le long des emplacements du Rift combinés aux pouvoirs de ses élémentaires pour l'emporter sur votre adversaire, rien de moins facile ! Tactique et stratégique, placement et opportunisme, renouvelable, l'énergie des éléments n'en finira pas de vous amuser. » **Guillaume de Tric Trac**

## Les Dragons 100 Flammes

Les dragons cent flammes met les joueurs au défi de construire de façon stratégique le plus grand royaume de la vallée du Dragon. Mais attention ! Les dragons cracheurs de feu peuvent réduire les royaumes en cendres... mais si vous êtes malin, vous pouvez aussi vous servir du feu infernal du dragon contre votre adversaire. Le joueur ayant le plus grand royaume à la fin du jeu l'emporte.

NC NC 15' 2 7+

« Smart games, c'est l'éditeur connu et surtout reconnu pour ses jeux solo. Mais voilà qu'ils s'attaquent aux jeux à 2 et c'est une réussite. Les dragons 100 flammes est un jeu tactique pour enfant (dès 7 ans) qui va vous permettre de développer votre royaume tout en essayant de brûler celui de votre adversaire. A chaque tour, vous poserez une de vos tuiles royaume sur le plateau en tentant de récupérer des œufs de dragon pour devenir le maître des dragons et pouvoir les utiliser contre votre adversaire. Le feu des dragons s'étend sur les royaumes et c'est le joueur qui aura le plus réussi à préserver son territoire des flammes qui l'emportera. Un jeu qui sera une belle initiation familiale au jeu de placement. » **Gautier**



# BOÏANIK

Botanik est un jeu tactique de placement de tuiles pour deux joueurs, dans lequel vous allez devoir créer un réseau d'irrigations pour vos plantes.

F. Crittin, S. Pauchon, G. Largey  F. Dion  30'  2  10+



« Voilà un de ces jeux qui possède le secret du revenez-y. Construire un réseau d'irrigation pour un jardin extraordinaire, avec une pointe de fourberie, des échanges et trop de couleurs à gérer. »  
François de Tric Trac



# SObek

2 Joueurs

Sobek est un jeu de collection. 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 par tous les moyens, mais gare à votre corruption !

B. Cathala, S. Pauchon  Naiade  20'  2  10+



« Sobek, c'est un jeu « d'avant ». D'une époque où les jeux à deux, ça se faisait pas encore trop. D'une époque où on avait le temps de pratiquer encore et encore un jeu pour en extraire la substantifique moelle. La bonne nouvelle, c'est que ce nouveau Sobek, c'est un jeu « d'avant » mais maintenant. On est aussi passé sur un jeu de tuiles, plutôt qu'un jeu de cartes, mais cela permet d'amener une composante que Bruno Cathala semble apprécier tout particulièrement dans ses créations : forcer les coups adverses et anticiper sur plusieurs tours. Sobek est un jeu comme on en faisait avant, mais qui n'a pas pris une ride en 10 ans. » **Manu**

# NICODEMUS

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.

B. Cathala, F. Sirieix  F. Bubastis  45'  2  14+



« Un univers biomécanique steampunk et un duel où les coups bas peuvent pleuvoir dans des parties où la réflexion, l'anticipation et l'optimisation l'emporteront... Gérez vos ressources, réparez des machines... Et l'ingénieur ingénieur d'en face ne s'en relèvera pas. » **La rédac de Tric Trac**



# KICKSTARTER

9 AU 24 NOVEMBRE 2021

8+ 1-2 15'

# CLASH OF DECKS SEASON 2



## RECEVEZ GRATUITEMENT

- UNE BOITE DE JEU STARTER KIT
- UNE CARTE CHAMPION PERSONNALISÉE

EN PARTICIPANT À LA CAMPAGNE KICKSTARTER

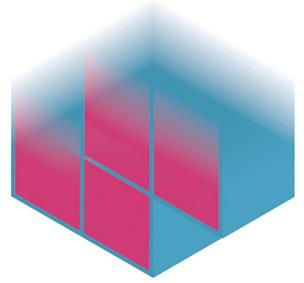


GR  
EDITION

[WWW.CLASHOFDECKS.COM](http://WWW.CLASHOFDECKS.COM)



Florian Sirieix  
&  
Benoit Turpin



# NUMBER Drop



*Retro Roll & Write*

Disponible sur



Plus d'infos sur  
[debacl.fr](http://debacl.fr)



Trailer





<b>Auteur(s)</b>	Matthew Dunstan
<b>Illustrateur(s)</b>	Simon Douchy
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange
<b>Thème(s)</b>	Aventures
<b>Mécanisme(s)</b>	Observation
<b>Âge</b>	4+
<b>Durée</b>	10'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 2

Dans **Bubble Stories**, tu voyageras de bulle en bulle dans votre maison, votre école à l'occasion d'un cache-cache, une fête foraine ou une île pirate pour trouver tes amis, des trésors ou tes affaires ! Mais tous les chemins ne mènent pas à l'aventure, et il faudra essayer d'éviter les impasses.

**Comment jouer ?**

Tu commences par choisir l'aventure que tu souhaites vivre : plutôt commencer par une découverte du jeu, ou te lancer dans un cache-cache dans l'école, une fête foraine ou l'île pirate ? À chaque univers correspond un paquet de cartes, dont tu prends la carte de départ (un panorama qui représente le lieu où tu commences l'aventure) et la carte Objectif (qui représente des objets ou personnages). Toutes les autres cartes sont étalées devant toi, face bulle visible. Sur la carte de départ, plusieurs endroits sont entourés par une bulle. Tu choisis celui vers lequel tu souhaites te diriger : pour cela, regarde bien ce qui apparaît dans la bulle... et cherche la carte dont la bulle contient la même image, puis retourne-la. Tu as découvert un nouveau

lieu, avec de nouvelles bulles ! Tu vas ainsi continuer de découvrir des lieux en allant regarder de plus près les bulles de tes différentes cartes. Certaines cartes portent une étoile. Cela signifie que tu as trouvé l'un de tes objectifs ! Mais tu tomberas aussi parfois sur des cartes Impasse. Elles ne portent aucune bulle : tu n'as plus qu'à faire demi-tour pour explorer un autre lieu. Certaines cartes enfin sont des personnages qui t'aideront dans l'aventure en t'indiquant un lieu vers lequel te diriger, parfois en te demandant d'abord de posséder une carte Étoile précise.

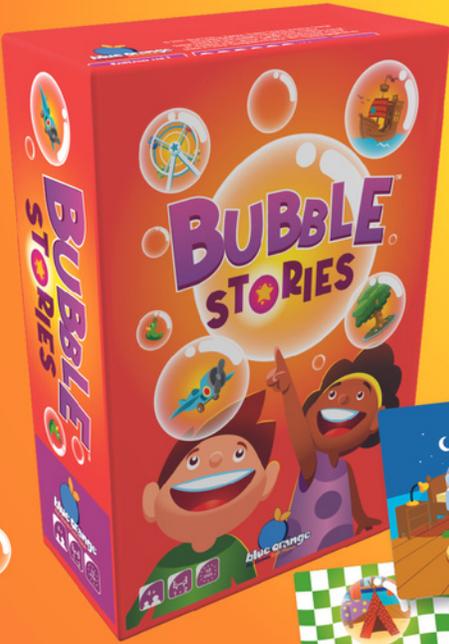
**Comment s'achève la partie ?**

La partie s'achève quand tu as trouvé tous les objets de ta carte Objectif ! Tu calcules alors ton niveau d'exploratrice ou d'explorateur, en fonction du nombre de cartes Impasse que tu as découvertes. En effet, moins tu en as, meilleure aura été ton exploration. Tu pourras ensuite refaire la même aventure en essayant d'éviter toutes les impasses !



S.W.

Le premier escape game  
pour les tout-petits !



1 Choisis un scénario



2 Balade-toi de bulles en bulles



3 ... et imagine ta  
propre histoire !



NOVEMBRE 2021



MATTHEW DUSTAN  
SIMON DOUCHY

4+



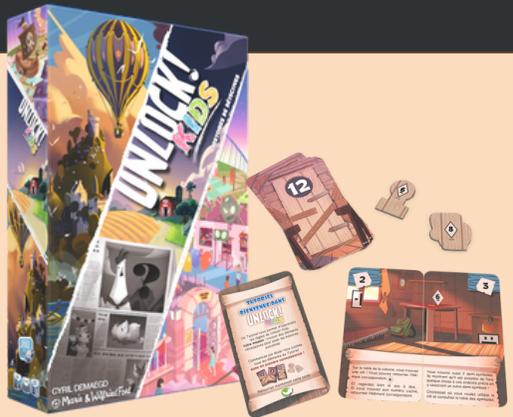
10  
min

f t i y  
blueorangenews

## Unlock! Kids

Avec Unlock Kids, le best-seller des jeux de société d'échappée game arrive enfin dans une version pour les enfants. La boîte contient 3 scénarios originaux à résoudre.

W. et M. Fort, Cocow, C. Demaegd M. Chalmel, A. Bordon, O. Danchin 20' 1-4 6+



« Voilà un bel objet ludique. La boîte et le matériel invitent à l'aventure et à la rêverie. C'est beau, coloré, chargé de détails et de références. Voici une bonne « échappée game » familial. Le tutoriel permet de découvrir les mécanismes sans avoir besoin de parcourir des règles en long et en large. Autant dire que l'on est prêt

à jouer dès l'ouverture de la boîte. Un vrai plus face à des jeunes impatientes de jouer. Contrairement aux autres boîtes d'Unlock, vous n'aurez pas besoin d'application. Ici tout se fera par manipulation physique, observation et déduction. Si vous êtes bloqué, le livret d'aide remplacera les indices/solutions proposés par l'application dans les scénarios des autres boîtes. Il n'y a que peu de texte (en introduction et en conclusion de scénario) rendant le jeu vraiment accessible. Les énigmes sont ingénieuses et cohérentes. Le plaisir et la fierté de découvrir des choses cachées et d'obtenir des récompenses sont vraiment présent. Tout s'enchaîne parfaitement jusqu'à la conclusion et l'on s'amuse à découvrir le dénouement (au bout de 20/30 minutes). Il est extrêmement difficile de résister à l'envie d'enchaîner sur un autre scénario. Je vous conseille de respecter l'âge minimum recommandé sur le jeu (6 ans) pour que l'enfant en profite pleinement. Pour finir, le jeu comporte 3 scénarios différents pouvant chacun être entamé de 2 manières. Cela fera 6 sessions de jeu ... ou plus car un enfant adore revivre les mêmes aventures encore et encore (qui n'a jamais relu 20 fois l'histoire préférée de son enfant ?). Lancez-vous et partez à l'aventure en famille! » **Kenny**



« C'est le jeu pour enfant le plus attendu par les parents qui ont déjà vécu l'expérience Unlock! Vos bambins vont eux aussi pouvoir vivre six aventures en équipe, et découvrir une toute nouvelle façon de s'amuser. » **La rédac de Tric Trac**



## DRAGOMINO™

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

B. Cathala, W. et M. Fort M. Da Silva, C. Deschamps 15' - 20' 2 - 4 5+



« Un vrai jeu pour les tout-petits, et qui n'est pas une torture pour les parents. Un territoire de dominos à créer, des dragons à apprivoiser... Et même un soupçon d'initiation aux probabilités ! As d'Or jeu de l'année et Kinderspiel des jahres : un prestigieux doublé mérité. » **François de Tric Trac**

« Avec des règles épurées, simplifiées et exemptées de toute notion un peu trop ardue, Dragomino vise juste. Si bien entendu, il reste compliqué de ne pas le comparer à Kingdomino, le principe du jeu est ici moins dans l'anticipation et un peu plus dans la spontanéité, ce qui siéra parfaitement à un enfant de 5 ans (même si très honnêtement il est tout à fait possible de démarrer un peu avant...). Dotés d'illustrations ravissantes aussi bien sur les tuiles que sur les jetons, chaque dragon est unique parmi les 7 proposés pour chaque terrain. Si vos enfants ont encore un peu de mal avec quelques concepts de Kingdomino, n'hésitez plus, Dragomino vous permet de les initier tout en douceur. C'est beau, c'est bien, c'est cool ! » **Johan**



## Moonlight Heroes

Sauvez les pierres précieuses du sorcier Zirroz ! En se déplaçant stratégiquement dans le parc du château, les joueurs collectent, puis échangent des cailloux colorés contre des pierres précieuses de la même couleur pour éviter que le sorcier ne vole le trésor. Le joueur qui récupère un maximum de pierres précieuses remporte la partie.

W. et M. Fort  M. Pierazzi Mitri  30'  2 - 4  5+

« Dans Moonlight Heroes, vous devrez protéger votre trésor du maléfique sorcier Zirroz, sa Magie fait voler les pierres précieuses à vous de les remplacer par de bêtes cailloux colorés. Le matériel du jeu est génial, on ressent ce côté magique et ça émerveille les enfants, la mécanique n'est pas en reste non plus, optimiser et se projeter et loin d'être évident pour un enfant. Le tout s'articule à merveille et vous allez passer de très bons moments en famille autour de ce jeu. » **Gautier**



## La Maison des Souris

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

É. Clément, T. Rivière  J. Aucomte  20'  2 - 6  5+



« Quel plaisir, lorsque la lumière s'allume, de regarder par un trou de souris et de laisser libre cours à notre curiosité de géant. Mais il faut vite repérer les objets cachés dans cette maison des souris car ensuite, place à la mémoire et à l'échange d'information. Ensemble, nous allons y arriver. » **Guillaume de Tric Trac**

## Gloutons Mignons

Gloutons Mignons est un jeu hybride coopératif, qui associe jeu de cartes physique et application mobile. Votre but est de terminer chaque niveau en nourrissant toutes les créatures des aliments qu'elles aiment.

A. Wilde  J. Van Gool, J. Dancsevska  20'  2 - 4  6+

« Apprendre les couleurs c'est bien. Apprendre le mélange des couleurs, c'est mieux. Apprendre le mélange des couleurs en s'amusant, c'est parfait ! Gloutons Minions c'est tout ça à la fois ! Conçu pour les enfants, à jouer avec les parents, nourrissez les monstres du grenier dans une série de scénario avec l'application dédiée. Attention les monstres n'aiment pas les fruits, que les jouets et de la bonne couleur ! Une belle découverte pour les enfants. » **Le Meeple Reporter**



# DREAM QUEST



Dream Quest est un jeu d'aventure coopératif dans lequel vous incarnez 2 Héros : 1 Rêveur et 1 Protecteur. Choisissez ensemble votre chemin, prenez les bonnes décisions à l'unisson, combattez les monstres, lancez les dés et parvenez au bout de l'aventure... triomphalement !

F. Vincourt, N. Jarry Y. Thomas, V. Powell 30' - 60' 2 6+

« C'est une aventure pour 2 joueurs, j'ai vécu cette histoire avec ma fille qui a joué la rêveuse et moi sa protectrice ! Les règles sont simples. L'enfant fait ces choix et ensuite relève le défi, on va devoir lancer des dés pour réussir le test en perdant le moins de point de rêve. Si la rêveuse a perdu tous ces points de rêve, dans ce cas-là, on recommence l'histoire en prenant d'autres décisions ou pas. Une histoire très sympa avec de très belles illustrations ! » **Karine**



## Trésors Légendaires

Dans Trésors légendaires, vous incarnez des pirates sillonnant les mers à la recherche de trésors... à moins de les piller directement sur le pont de vos adversaires ?

A. Lobet A. Nepogoda, D. Protsenko, A. Grishin, D. Giarletti 30' 2 - 4 8+



« Dans cette boîte, "embarquez pour de nouvelles aventures" n'est pas un vain mot. De parties en parties, vous découvrirez de nouveaux trésors, de nouveaux horizons. Le Black Pearl n'a qu'à bien se tenir. Un nouveau jeu legacy par l'autrice de Zombie Kidz et Zombie Teenz. » **Guillaume de Tric Trac**



## Dali le Renard

Dali le Renard est un jeu de "Stop ou encore", simple, fun et efficace pour toute la famille présenté dans une superbe boîte-jouet.

V. Bonnard C. Bouquet, I. Parovel 15' 2 - 4 5+



« "Tu relance les dés au risque de tout perdre, ou tu t'arrêtes là pour récupérer ton gain ?". Voilà comment votre enfant va apprendre la prise de risque. "Si tu prends le dé Jaune et Rouge, tu récupère l'oeuf de quel couleur ?". Voilà comment votre enfant va s'initier aux couleurs primaire et secondaire. » **Julien de Tric Trac**



# On offre quoi aux petits à Noël ?

Enroulez vos ficelles autour de vos plateaux pour guider vos chats. Faites les passer sur un maximum de jouets pour gagner.

Un peu de **planification** et de **stratégie**, mais surtout **beaucoup de fun pour les petits** (dès 6 ans) **comme pour les grands !**



- ▶ Potentiel pédagogique important (motricité, planification...).
- ▶ Matériel très original et de qualité.



« **Quelle réussite ! Un gros coup de cœur.**

C'est très **malin** et totalement **addictif.** » **PLATEAU MARMOT.**

« **J'ai envie d'y rejouer ! Il rentre dans ma ludothèque !** »

**UN MONDE DE JEUX.**



## Dali le Renard

Lancez les dés et ouvrez les portes correspondantes pour collecter les œufs. Mais arrêtez-vous à temps sinon le fermier pourrait reprendre tout votre butin !

Un **Stop ou Encore** très **astucieux** pour toute la famille (dès 5 ans) dans une **superbe boîte-jouet !**



« Quelle boîte magique !

Tout est de qualité et très ludique. »

LE PETIT LUDIGAUME.



« Dali Renard est un véritable coup de cœur pour mes enfants ! » **UNDECENT.**





Mon premier calendrier de l'aveit

**OPEN**  
**BOUATE**

Noël à la ferme

<b>Auteur(s)</b>	NC
<b>Illustrateur(s)</b>	Martina Leykamm
<b>Éditeur(s)</b>	Haba
<b>Thème(s)</b>	Ferme, Forêt
<b>Mécanisme(s)</b>	Imagination
<b>Âge</b>	2+
<b>Durée</b>	24 jours
<b>Nombre de joueurs</b>	1

**Que d'agitation à la ferme !**

Cette année, Théo le corbeau souhaite fêter Noël avec ses amis de la ferme et de la forêt. Mais il reste tant à faire avant la grande fête : préparer des

petits biscuits, décorer le sapin de Noël, emballer les cadeaux... La ferme est en pleine effervescence et tous les animaux mettent la main à la pâte. Bien évidemment, chacun souhaite apporter un petit cadeau... Que peut-il bien y avoir à l'intérieur ?

**Mon premier calendrier de l'Avent : Noël à la ferme** est adapté aux enfants à partir de 2 ans. Tous les jours, du 1er au 24 décembre, les enfants pourront découvrir un nouveau chapitre du conte de Noël qui accompagne le calendrier.

Pour donner vie aux scènes du conte, les enfants récupéreront une figurine en bois, en ouvrant chaque jour une fenêtre du calendrier. Ils les placeront ensuite sur le décor de jeu.

Ainsi grâce aux figurines et aux illustrations représentant des objets ou des scènes présents dans l'histoire, les enfants pourront rejouer les différents chapitres du conte.

Ils auront également la possibilité d'inventer leur propres histoires.

**Contenu**

- 24 figurines en bois
- 1 livre d'histoire
- 1 décor de jeu en 3D



**HABA**

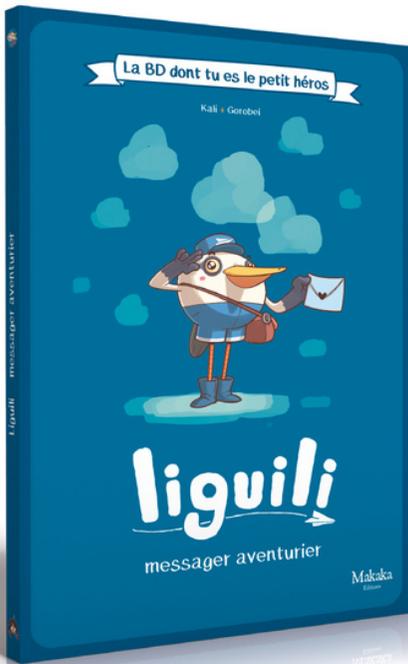
# Makaka

Editions

La BD dont tu es le petit héros

UNE COLLECTION INÉDITE POUR LES ENFANTS DE 3 À 7 ANS

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



- Deviens le héros, l'héroïne de l'aventure. Aide tes amis, qui te confient des missions importantes, pars le cœur ouvert aux surprises et aux belles rencontres.
- Fais des jeux et récolte plein d'objets.
- Choisis tout.e seul.e tes actions et tes chemins en suivant les **symboles** et les **onglets colorés**



Déjà paru



Déjà paru



Sortie le 11 février

Découvre la collection sur [www.makaka-editions.com](http://www.makaka-editions.com)



# Gloutons Mignons

## OPEN BOUATE

En précommande

<b>Auteur(s)</b>	Andreas Wilde
<b>Illustrateur(s)</b>	J. Van Gool, J. Damcevskaja
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Monstres, Nourriture
<b>Mécanisme(s)</b>	Association, Coopération
<b>Âge</b>	6+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Les monstres peuplant la maison de votre grand-père sont adorables... mais aussi affamés. Combinez des objets pour donner à ces **Gloutons Mignons** la couleur qu'ils aiment... en évitant les vitamines !

### Comment jouer ?

Il est possible de jouer en mode Histoire, à travers 12 niveaux à la difficulté croissante, permettant de débloquer de nouveaux lieux, objets et rencontres, ou en mode Fête, pour réaliser un niveau indépendant avec le matériel déjà débloqué.

Sur l'application au centre de la table, un monstre demande à être nourri. Dans l'ordre de leur choix, les joueurs posent chacun une carte et scannent le QR Code apparaissant sur son dos. Certaines cartes permettent de bénéficier d'une capacité : un objet correspond exactement à la couleur voulue, un autre permet de donner une carte à son voisin... Une fois que chaque joueur a scanné une carte, l'application indique si le monstre est satisfait. Pour cela, il faut que le mélange des couleurs de tous les objets scannés produise une couleur identique au pelage du monstre. Une luge rouge et un vinyle bleu nourriront par exemple un monstre violet. Mais lui

donner des vitamines déclenche l'alarme vitamine : si un nouvel objet contenant des vitamines lui est donné parmi les trois prochaines cartes, la partie est perdue ! Au contraire, les lapins ne veulent que des vitamines. Si le monstre ou le lapin est satisfait, l'équipe passe en revanche au monstre suivant et pioche une nouvelle carte.

### Comment s'achève la partie ?

L'équipe perd la partie en donnant une vitamine à un monstre au cours d'une alarme vitamine, en donnant un objet non-vitaminé à un lapin, ou si le mélange des objets donnés à un monstre ne produit pas la couleur de son pelage. Elle remporte la partie si elle a nourri tous les monstres et lapins du niveau, et en mode Histoire, cela débloque le niveau suivant !

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	D. Cicurel, B. Bouchard
<b>Illustrateur(s)</b>	Lee, Nesterova, Torncharoensri
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Magie, Aventures
<b>Mécanisme(s)</b>	Application, Coopération
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	30' - 45'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Kids Chronicles** est la version pour enfants de la série des Chronicles of Crime. Jeunes apprentis magiciens, vous explorerez des scènes en 3D, interrogerez les personnages rencontrés et découvrirez les objets cachés qui résoudront les problèmes affectant le Royaume d'été et l'Empire d'hiver.

**Comment jouer ?**

Commencez par choisir le tutoriel ou l'un des 4 scénarios dans l'application (en les finissant tous, vous accéderez à un ultime scénario !). Il vous indiquera quelle face du plateau utiliser (Royaume d'été ou Empire d'hiver) et vous pourrez commencer l'aventure. Assez vite, vous serez confronté à une scène en réalité virtuelle, qu'il faudra explorer en tournant la caméra dans tous les sens en la décrivant à voix haute à son équipe. Celle-ci cherchera pendant ce temps dans le paquet de personnages et le paquet d'objets les éléments trouvés dans la scène. Les personnages sont placés sur le plateau, à l'emplacement où ils ont été vus, et les objets dans le sac à trouvailles. Au cours de l'aventure, vous rencontrerez des personnages, qu'il faudra interroger. Pour cela, pendant un dialogue,

vous scannerez le QR Code apparaissant sur une carte Objet ou la carte d'un autre personnage, et le personnage interrogé dira ce qu'il sait de l'élément scanné. Il faudra parfois vous déplacer dans le royaume pour faire des rencontres ou trouver de nouveaux indices : pour cela, vous scannerez les lieux du plateau. Par exemple si vous parlez à Merlin et scannez Arthur, l'Enchanteur pourrait vous dire que le Roi est dans son château avec de précieuses informations. Dans ce cas, vous placez la carte Arthur près du château, sur le plateau, puis vous scannez le château pour vous y rendre et discuter avec Arthur, et ainsi progresser dans l'aventure.

**Comment s'achève la partie ?**

Chaque scénario a ses propres objectifs, son problème à résoudre. Une fois que c'est fait, vous devrez répondre à une série de questions en scannant à chaque fois la bonne carte, et si vos déductions sont justes, vous aurez triomphé !

S.W.





### C'est l'heure de la cueillette de fruits !

Créé par Anneliese Farkaschovsky en 1986, **Le Verger** est édité par Haba. C'est un jeu de hasard coopératif pour les enfants à partir de 3 ans. Le jeu a été vendu plus de 1,8 millions de fois à travers le monde.

### Comment jouer ?

À son tour, le joueur lance le dé. S'il fait une couleur, il cueille un fruit (pomme, cerise, prune, poire) correspondant à la couleur du dé, qu'il place ensuite dans son panier. S'il fait panier, il cueille deux fruits de n'importe quel arbre. S'il fait corbeau, il pose une pièce du puzzle au milieu du plateau. Le jeu se termine soit lorsque tous les fruits ont été cueilli, les joueurs ont alors gagnés. Soit lorsque les joueurs ont fini le puzzle du corbeau, ils ont perdu la partie.

### Découvrez la gamme du Verger

Depuis sa sortie, Haba a développé de nombreux produits autour de la thématique du verger. En effet, il existe une dizaine de jouets (puzzle, théâtre de marionnettes, toboggan à billes...) et dix jeux de société. Dans la gamme des jeux de société, on retrouve une version adapté aux enfants à partir de 2 ans, **Premier verger**, il reprend le principe de la cueillette mais avec moins de fruits, pour réduire le temps de partie, et plus gros. **Mini Verger** et **Super Mini Verger**, sont des versions jeu de poche, que l'on peut transporter partout avec des parties de jeu très courtes. Dans **le Petit Verger**, pour pouvoir cueillir des cerises, les joueurs vont devoir retourner des tuiles correspondant à la fleur demandé par le dé. Ils vont devoir utiliser leur mémoire pour ne pas retourner les tuiles corbeau. Le jeu contient un arbre en 3D.



Dans **Le Verger - Jeu de Mémoire**, les joueurs vont devoir ramasser toutes les tuiles fruits avant que le corbeau n'arrive dans le verger. A chaque tour, en fonction de la couleur demandé par le dé, ils devront retourner une tuile. Si c'est le bon fruit, il récupère la tuile, sinon il l'a repose face cachée. Avec **Ma grande collection de jeux Le Verger**, les joueurs vont pouvoir jouer à une dizaine de jeux sur la thématique du verger. On y retrouve le jeu de base mais également des jeux de mémoire, des puzzle, un jeu de course...

### Joyeux anniversaire **Le Verger** !

Le Verger fête cette année ses **35 ans**. À cette occasion, Haba a sorti une boîte métal en relief en édition limitée. Les joueurs pourront ainsi découvrir de nouvelles illustrations fraîchement réalisées pour cette boîte collector.

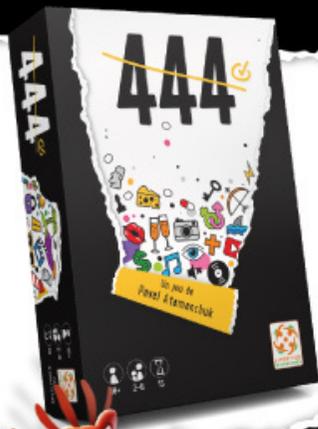


Lifestyle développe des jeux originaux et attractifs, que ce soit pour les enfants, la famille ou même les adultes. Quel que soit votre style de jeu, vous trouverez un jeu Lifestyle pour vos moments en famille ou entre amis



18+ 2-6 15

Parfait moteur de discussion entre amis ou brise-glace, avec des questions surprises !



8+ 3-7 15-20

Contrôlez les têtes du dragon pour protéger la princesse, dans ce jeu de programmation, coopératif avec communication limitée.

Tout un programme accessible à tous !



5+ 2-6 5-10



Coloriez en coopération, tout en faisant des défis funs entre amis ou en famille !



[www.LifeStyle-Boardgames.fr](http://www.LifeStyle-Boardgames.fr)



La Chasse aux Gigamons

# OPEN SOURCE

Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	J. Roussel, K. Aouidad
<b>Illustrateur(s)</b>	Marie-Anne Bonnetterre
<b>Éditeur(s)</b>	Studio H
<b>Thème(s)</b>	Magie, Éléments
<b>Mécanisme(s)</b>	Mémoire
<b>Âge</b>	5+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

La **Chasse aux Gigamons** est un jeu de Memory où vous apprenez à invoquer les Gigamons pour entrer dans la guilde des magiciens. Pour cela, il faudra non seulement parvenir à réunir trois Elemons identiques, mais aussi profiter des pouvoirs élémentaires qu'offre chaque paire... voire voler les précieux (et adorables) Gigamons de vos adversaires !

**Comment jouer ?**

Au début de la partie, neuf des quarante-deux tuiles Elemon forment une grille face cachée de trois tuiles par trois, tandis que la pile composée des autres tuiles, les sept grands Gigamons et les rochers sont disposés tout autour. À votre tour, vous retournez deux tuiles Elemon l'une après l'autre. Si les deux tuiles représentent des Elemons différents, vous les remplacez face cachée là où elles étaient, et c'est au tour de la personne suivante de retourner deux tuiles – sauf si l'une des tuiles représente Polymon, l'Elemon qui est copain avec tout le monde et formera une paire avec n'importe quel Elemon. Dans ce cas, ou si les deux tuiles sont identiques, représentant le même

Elemon, vous les placez devant vous, et on remplace les tuiles manquantes dans la grille par des tuiles face cachée de la pile. Sauf pour Polymon, obtenir une paire d'Elemons active le pouvoir propre à cet Elemon :

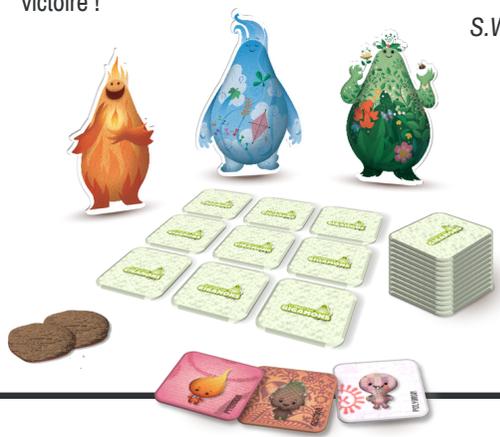
- gain d'une tuile de la pioche (Floramon) ;
- défausse d'un Elemon adverse (Pyromon),
- droit de regarder quatre tuiles de la grille (Hydromon),
- placement durant un tour d'un rocher sur une tuile pour la rendre intouchable (Geomon),
- échange d'un Elemon contre l'Elemon d'un adversaire (Aeromon),
- possibilité de rejouer (Electromon).

Les plus jeunes pourront bien sûr jouer sans les pouvoirs des Elemons. Et quand on dispose de trois Elemons identiques, on peut les défausser pour gagner le Gigamon appartenant au même élément... quitte à le voler à un autre joueur qui l'aurait déjà gagné précédemment !

**Comment s'achève la partie ?**

La partie s'achève aussitôt que vous êtes parvenu à réunir trois Gigamons. Vous remportez alors la victoire !

S.W.



# NO MORE VIKINGS



*Villageois ! Construisez et renforcez  
votre village pour satisfaire les caprices  
royaux et devenir le village favori du Roi !*

*Gérez vos ressources avec sagesse et  
anticipez les raids Vikings afin de bloquer  
leurs attaques et protéger votre village.*



 Franck Prevon  
 Peter Slattery



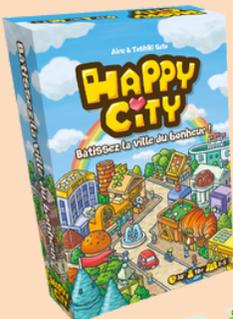
Disponible  
en Boutique



### Happy City

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

 Airu, T. Sato  M. Takami  30'  2-5  10+



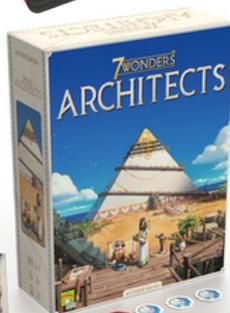
« Jeu idéal pour initier enfants et novices ludiques. Qui construira la ville idéale ? Réponse dans 20mn. Les joueuses et joueurs passionnés seront comblés par un mode expert fort malin. »  
Guillaume de Tric Trac

« Happy city, c'est le bon petit jeu simple et addictif qu'on aime ressortir pour continuer à l'explorer. Les règles sont d'une simplicité déconcertante. Vous devrez construire votre ville en achetant des bâtiments, qui vous rapportent, de l'argent, des habitants, du bonheur et des actions spéciales. A vous de bien équilibrer le tout pour avoir une ville harmonieuse. La version famille est un brin répétitive, mais la version experte avec ses monuments spéciaux, donne envie d'enchaîner les parties pour les découvrir tous et il y en a pléthore. Un petit jeu qui trouvera sans difficulté sa place dans votre ludothèque. » Gautier



 A. Bauza  E. Hebinger

 25'  2-7  8+



7 Wonders Architects est un nouveau jeu dans le monde des 7 Wonders. Conçu pour une expérience de jeu fluide et immersive, Architects propose une mécanique de jeu légèrement simplifiée mais qui conserve la profondeur stratégique pour laquelle la marque 7 Wonders est si bien connue.

« C'est un coup de massue qui vient d'être infligé au monde du jeu ! Architects révolutionne la catégorie famille en offrant un jeu plus simple dans l'univers de 7 wonders. Prise en main immédiate, pour tout public et rapide à jouer... bientôt dans toutes les étagères ! » La rédac de Tric Trac



« Antoine Bauza et les éditeurs belgo-mexicains nous proposent avec 7 Wonders Architects une déclinaison très réussie de son grand frère. Une belle porte d'entrée pour découvrir l'univers du jeu de société moderne ! Dès l'ouverture de la boîte, on découvre une édition très soignée. Le jeu s'explique très facilement et rapidement et tout devient très clair après un tour de jeu. Le jeu ne doit pas être vu comme une simple porte d'entrée dans le monde de 7 Wonders ou même une version simplifiée, mais comme une vraie expérience ludique qui propose également sa propre profondeur. J'ai vraiment apprécié cette simplicité qui fait la force des grands auteurs de jeu. Un format de jeu qui par son accessibilité et sa rejouabilité ne va pas prendre la poussière sur les étagères de ma ludothèque. » Etienne

## MicroMacro : Crime City - Full House

MicroMacro : Crime City est un jeu d'enquête coopératif, où vous devrez faire preuve d'observation et de déduction. Ensemble, résolvez des affaires criminelles, identifiez les mobiles, trouvez des preuves et arrêtez les coupables. Un vrai travail de détective... façon « Où est Charlie ? » ! Full House est le second volet de la série MicroMacro : Crime City.



« Un super jeu d'observation, à la « où est Charlie ». La carte est assez grande (75 x 110 cm) en noir et blanc (si vous êtes un bon dessinateur, vous pouvez vous faire plaisir), elle peut être posée sur une table ou épinglée au mur comme une décoration. Plusieurs quêtes à faire, dans l'ordre que l'on souhaite, par niveau de difficulté, ou par âge (dans la deuxième version de MicroMacro, l'éditeur met en garde les plus jeunes (moins de 10 ans) concernant des scènes de violences, de meurtres, de drames ou de thèmes « pour adultes » avec des symboles). On va avoir une carte de départ, qui nous dira notre première mission. Une mission concerne toujours une scène sur notre plan de ville. Une fois la scène trouvée, on retourne la carte de départ, afin de vérifier la bonne solution et poursuivre la suite de notre enquête. 16 nouvelles enquêtes à faire, tout seul ou à plusieurs. » Irina

## Shamans

Vous, les chamans, êtes les gardiens de l'harmonie entre notre monde et celui des esprits. Une nouvelle menace se propage, l'Ombre. Arriverez-vous à protéger ces 2 univers ? Le jeu combine : des rôles cachés, un jeu de compétition et un mécanisme original de jeu de cartes.



« Comment concilier jeu de pli et jeu à rôles cachés ? Un défi relevé de main de maître dans ce jeu original. Cerise sur le gâteau, la très belle direction artistique. » François

## The Crew : Mission Sous-Marine

The Crew : Mission Sous-Marine est la suite indépendante de The Crew. Ce jeu de plis possède le même mécanisme innovant de prise de tours en coopération que le jeu original, mais avec de nouvelles surprises passionnantes !



« Dans The Crew 2, un paquet de 96 cartes objectif fait son apparition. Cette petite centaine d'objectifs apporte une variété bienvenue dans vos parties : ne prendre aucun pli d'une couleur donnée, prendre exactement 5 cartes roses, prendre plus de plis que les autres joueurs réunis... Ces objectifs étant tirés aléatoirement au début de chaque partie selon une jauge de difficulté, les parties s'enchaînent et ne se ressemblent pas. Je pense sincèrement qu'une fois ma campagne terminée, j'aurais plaisir à refaire des parties de The Crew : Mission Sous Marine. Clairement, auteur et éditeur ont su remettre l'ouvrage sur le métier et ont réussi le tour de force d'améliorer un jeu déjà divin. » Bradley

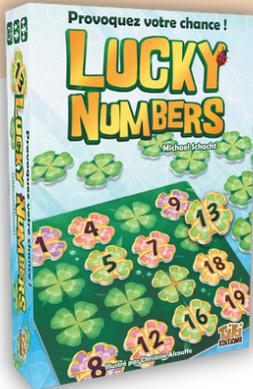
## Trek 12 - Amazonie

Après avoir gravi l'Himalaya, explorez l'Amazonie dans cette nouvelle aventure en Roll & Write. Indépendante du première opus, cette nouvelle aventure apporte de nouvelles manières de scorer et de nouvelles découvertes avec leur lot de surprises tout en gardant la mécanique intacte, simple, maligne et efficace.

 C. Lebrat, B. Cathala
  O. Derouetteau, M. Morin
  15'
  1 - 50
  8+



« Un chef d'œuvre de jeu à cocher, évolutif et rempli de nouveaux challenges où la thématique de l'exploration lui sied à merveille. Et l'ouverture du coffre mystérieux recèle de sacrées surprises. »  
François



## LUCKY NUMBERS

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

 M. Schacht
  C. Alcouffe
  20'
  1 - 4
  8+



« Petite nostalgie du loto bingo avec la grand-mère. Un jeu de chance, de réflexion et d'optimisation mais surtout super rapide. Règles du jeu en 5 secondes d'explications : être le premier à remplir les lignes et colonnes en ordre croissant. Mais attention aux autres joueurs, il suffit d'un trèfle bien pioché pour mettre fin à la partie. Les parties s'enchaînent les unes après les autres. Je recommande trèflement ! »  
Irina

## Ricochet

Dans Ricochet, les joueurs doivent faire des ricochets de mot en mot grâce aux associations d'idées afin de déchiffrer le rébus final.



« Jeu coopératif basé sur les associations d'idées, dans lequel il faudra ricocher de mots en mots en évitant chausse trappes et faux amis. A grignoter à petite dose, un peu comme le carré de chocolat du soir. »  
Guillaume



 C. Blondel
  M. Clauss
  20' - 30'
  1 - 10
  14+

éditions **FLIP FLAP**



# L'EMPIRE DE **CÉSAR**

TOUTES LES ROUTES MÈNENT À ROME !



**125 MINIATURES**

DISPONIBLE DÈS MAINTENANT

**Astérix**



**Synapses**  
Games

[f](#) [@](#) [jeuxsynapsesgames](#)

ASTERIX® - OBELIX® - IDEFIX® / ©2021 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSGNY - JDERZO WWW.ASTÉRIX.COM



# Enigme démo de **RICOCHET** <sup>N°10</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).



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**

Ah...bientôt les fêtes de fin d'année !

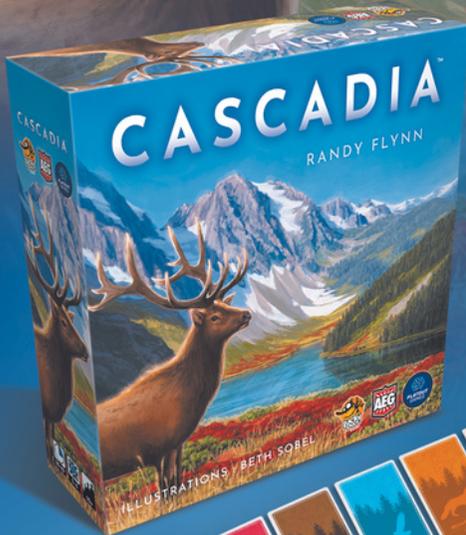
Attends ! Tu sais que ça peut se rater Noël !

Comment ça ?

Rébus de 4 mots - Mots de départ : Plage - Feu

Œuf	Gorge	Huit	Poil
Volaille	Dette	Coque	Poule
Mer	Bateau	Roc	Rouge
Sèche	Citadin	Chat	Cheveux

# CASCADIA™



*Dans la directe lignée de  
son prédécesseur Calico !*

*Un jeu plus interactif,  
plus libre mais tout aussi  
casse-tête... les amateurs  
vont l'adorer !*





<b>Auteur(s)</b>	Arthur Viennot
<b>Illustrateur(s)</b>	Leboeuf, Kardakov, Volina-Lukian
<b>Éditeur(s)</b>	Lifestyle Boardgames
<b>Thème(s)</b>	Dragon, Moyen Âge
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopération
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	15' - 20'
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 7

La princesse russe vivait heureuse avec son dragon **Gorynich**, jusqu'à ce que des chevaliers importuns se mettent en tête de la « sauver » et ainsi de mettre la main sur ses trésors... Chaque joueur contrôle une tête du dragon, et devra se coordonner silencieusement avec les autres pour triompher des assaillants !

**Comment jouer ?**

On commence une manche en dévoilant les cartes Mouvement des chevaliers (tous avancent vers le château d'autant de cases) et de Gorynich. Puis le premier joueur montre un ou plusieurs chevaliers qu'il propose d'attaquer, chacun pose devant soi une

carte Action. Il est interdit de parler pendant la partie, sauf en dépensant un jeton Parole, qui autorise 30 secondes de concertation (le temps du sablier). Puis on les dévoile dans le sens horaire et on les applique :

- une carte Action Mouvement impose de déplacer Gorynich d'au moins une case, et au maximum d'autant de cases qu'indiqué sur la carte Mouvement Gorynich, dans la direction pointée par la flèche de la carte, ou la direction opposée si la valeur de la carte Mouvement Gorynich est négative. Le dragon peut voler par-dessus les buissons.
- Une carte Feu brûle les chevaliers sous Gorynich.
- Une carte Manœuvre applique l'une des trois manœuvres de base, d'abord la face concernant Gorynich (boule de feu, flèche multicolore, appel de la princesse) puis la face des chevaliers (marche, défaisse, protection).

La tête suivante devient alors Premier joueur et une nouvelle manche débute.

**Comment s'achève la partie ?**

Si un chevalier atteint le château, si Gorynich sort du plateau ou s'il brûle le château et sa princesse, la partie est perdue, mais quand le dernier chevalier est carbonisé, la partie est gagnée !

**Règles avancées**

Une fois que l'on maîtrise les règles basiques du jeu, on retire les jetons Parole, et on peut utiliser de nouveaux plateaux dotés de tunnels pour les chevaliers, ou de rivières pouvant emporter Gorynich, ainsi que six nouvelles manœuvres/contre-manœuvres - on en choisira donc trois sur neuf au moment de la mise en place !



S.W.



<b>Auteur(s)</b>	NC
<b>Illustrateur(s)</b>	Pauline Berdal
<b>Éditeur(s)</b>	Oka Luda
<b>Thème(s)</b>	Asie, Fantastique
<b>Mécanisme(s)</b>	Affrontement, Défausse
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Kami** est un jeu de défausse dans lequel les joueurs doivent gagner une succession de batailles pour remporter la victoire. Avec un allié, seul contre deux adversaires, ou en face à face avec une armée de mercenaires qui influera sur l'issue du combat, les joueurs devront utiliser toutes leurs troupes pour sortir vainqueur.

**Kami** est librement inspiré du **Goïta Shogi**, jeu de cartes dérivé du **Shogi**, littéralement « jeux des généraux », qui est un jeu de société traditionnel japonais se rapprochant des échecs.

### Comment jouer ?

Les joueurs jouent à quatre en équipe de deux contre deux. Le premier joueur de la manche place une première carte de sa main face cachée sur sa ligne défensive. Puis, il place une carte face visible sur sa ligne d'attaque. Le joueur suivant peut soit :

- Passer : il ne pose pas de carte ni sur sa ligne de défense ni sur sa ligne d'attaque
- Contrer : il pose une carte identique à la carte d'attaque en cours face visible sur sa ligne de défense. Ensuite, il place une carte de sa main sur sa ligne d'attaque face visible.

C'est ensuite au tour du joueur suivant. La manche se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur pose la dernière carte de sa main. L'équipe du joueur marque les points indiqués sur la dernière carte jouée par le joueur. Puis une nouvelle manche commence.

### Comment s'achève la partie ?

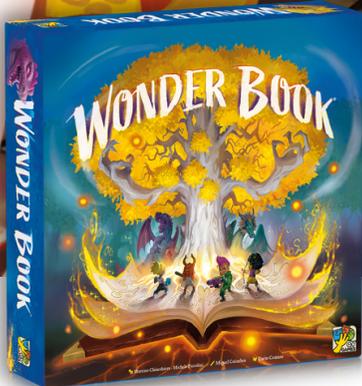
La partie prend fin lorsqu'une équipe atteint quinze points. Elle est alors déclarée vainqueur.

### Pour aller plus loin

La règle propose un mode Chaotique pour jouer à trois joueurs et un mode duel pour jouer à deux joueurs.

Les joueurs ont la possibilité de choisir entre trois modes de jeux pour déterminer la fin de partie : soldat, seigneur et Kami.





**Wonder Book**  
**OPEN**  
**BOUCATE**  
 Prochainement

<b>Auteur(s)</b>	M. Chiacchiera, M. Piccolini
<b>Illustrateur(s)</b>	Miguel Coimbra
<b>Éditeur(s)</b>	dV Giochi
<b>Thème(s)</b>	Fantasy
<b>Mécanisme(s)</b>	Scénarios, Coopération
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	90'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Dans **Wonder Book**, les héros s'aventurent dans le Livre des Merveilles, un plateau évolutif en pop-up, pour sauver coopérativement Oniria des Wyrms. Au cours de ce périple, ils s'amélioreront, choisiront souvent leur voie, et tâcheront d'accomplir leur destin malgré les nombreuses surprises merveilleuses ou terrifiantes auxquelles ils seront confrontés.

### Comment jouer ?

Les joueurs commencent par prendre les cartes du chapitre I, qui les guideront dans les débuts de l'aventure

et la mise en place, du choix du héros asymétrique jusqu'à la découverte du Livre des merveilles, un immense pop-up qui servira de plateau évolutif pour le reste de la campagne ! Pendant la phase des joueurs, on décide de l'ordre dans lequel chaque héros effectuera 3 actions parmi :

- Déplacer sa figurine vers une zone adjacente.
- Collecter une Étincelle dans sa zone.
- Utiliser une Étincelle pour activer une compétence.
- Attaquer une figurine de Wyrms en lançant l'attaque indiquée sur son plateau, notamment en lançant des dés. Un dégât suffit à assommer un Wyrms, deux dégâts à le vaincre.
- Interagir avec une carte dans sa zone en la retournant.
- Prendre ou donner un objet à un héros dans la même zone.
- Effectuer l'action spéciale permise par une carte.

Arrive alors la phase des ennemis : la carte Objectif en jeu indique comment elle se déroule, mais il s'agira souvent d'ajouter des Wyrms au plateau ou de les activer, pour les relever s'ils étaient assommés, de les déplacer et attaquer les héros. Un héros blessé est assommé : il faudra retourner un pion Destin face cachée au début de la phase des héros pour le relever.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève par une défaite si le dernier pion Destin est retourné face cachée, et par une victoire si les héros atteignent la fin du chapitre. Ils compteront alors leurs pions Destin face visible pour déterminer les conséquences de leur partie, puis prépareront le chapitre suivant – il y en a six en tout.



S.W.

# Règlement DE CONTES



Blanche-Neige, Robin des Bois,  
le Roi Arthur, le Joueur de Flûte  
et le roi Triton ont décidé de bâtir  
le village de leurs rêves.  
Mais au sommet de la montagne  
voisine, dans un château  
abandonné, un dragon veille...

Un pour tous et tous contre un !  
Un jeu de bluff et d'anticipation,  
où il vaut mieux ne pas s'enflammer !





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

Bonjour, je suis Cédric, auteur et éditeur de jeux de société. Je suis fan d'univers fantastiques, de mangas, de jeux vidéos, et j'aime les chansons françaises décalées. Au-delà de ça, pour savoir vraiment qui je suis, Descartes s'y est essayé et s'y est cassé les dents donc je ne prétends pas pouvoir y répondre. Concernant mon parcours ludique, je suis joueur depuis ma plus tendre enfance, créateur de jeux qui ne marchaient pas à partir de mes 12-13 ans, puis de jeux qui marchaient à peu près autour de mes 26-27 ans. J'ai lancé la maison d'édition Ludonaute en 2009 avec nos trois premiers jeux sur lesquels j'étais soit auteur, soit co-auteur puis je me suis mis à éditer des jeux d'autres auteurs comme **Le Petit Prince** de Bruno Cathala et Antoine Bauza ou **Lewis & Clark** de Cédric Chaboussit ou encore **Colt Express** de Christophe Raimbault pour citer les succès qui nous ont lancés.

### PHILIMAG : Dans quel contexte avez-vous créé la maison d'édition Ludonaute ? Quels étaient vos envies et vos objectifs ?

Le contexte, très précisément, c'était dans une voiture au retour du FIJ de Cannes en 2008 avec ma compagne. On a eu envie de tenter l'expérience d'éditer un jeu pour voir ce que ça donnait, pour voir si ça allait nous plaire ou pas... Et, in fine, ça nous a tellement plu que nous avons tous les deux décidé de quitter notre boulot de professeurs de physique-chimie pour se lancer dans l'aventure d'éditeur de jeux de société. C'est donc à ce moment-là que naquit Ludonaute. Notre envie première était clairement de se faire plaisir. Ensuite, on s'est dit que ça serait bien de pouvoir manger (et aussi de s'acheter des lunettes stylées) de ce qu'on aimait faire. Encore aujourd'hui, ça reste pour moi toujours et avant tout l'envie de s'éclater au quotidien et de faire un métier passionnant avec de belles rencontres.



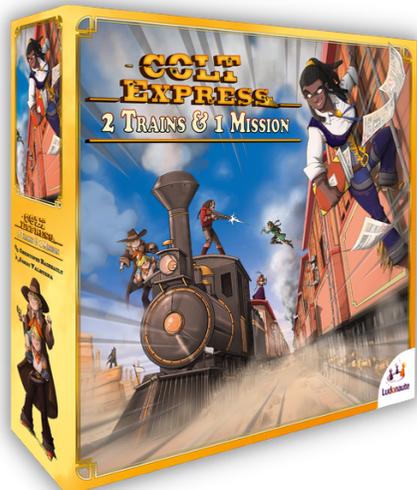


**PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre ligne éditoriale ? Avez-vous une spécificité ?**

Notre ligne éditoriale c'est de faire des jeux qui nous plaisent avec une très forte envie de ne pas refaire deux fois le même jeu ce qui nous mène à explorer le spectre du monde ludique et donc, finalement, de ne pas avoir vraiment de ligne éditoriale. Je pense cependant que nous avons plusieurs spécificités. La première serait d'essayer de faire coller le plus possible les mécaniques à l'univers qu'on souhaite explorer dans un jeu, ce qui a pour conséquence que, souvent, on développe le jeu très longtemps et en profondeur afin de sortir un jeu dont on est vraiment fier. On aime aussi beaucoup travailler sur l'aspect du jeu, que ce soit sur les illustrations ou sur le matériel en lui-même et, en général, j'aime bien faire des montages avec du carton (ie: **le train 3D de Colt Express** ou **le frère d'Yggdrasil Chronicles**) mais toujours avec la volonté que le matériel serve le gameplay du jeu, que ce ne soit pas juste un accessoire inutile.

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

Nous avons trois jeux prévus pour 2022 : **1001 îles**, un jeu d'Antoine Bauza et de Bruno Cathala illustré par Marie Cardouat, est une refonte, une revisite de **Petit Prince - Fabrique moi une planète**. Le jeu reprend la mécanique de Draft super maline et taquine mais dans un tout autre univers et avec des nouvelles règles. **Precognition** est lui un jeu plus gamer que je fais avec Julien Prothière. Illustré par Sébastien Caiveau, ce jeu dépeint un univers post-apocalyptique dans lequel nous incarnons une race de mutants qui cherche à sauver l'humanité. Le cœur mécanique du jeu est un système de choix de cartes vraiment original, hyper interactif, et plein de dilemmes que l'on a appelé le Dual Select System. **Colt Express, 2 Trains & 1 Mission**, la troisième extension de Colt Express, toujours de Christophe Rimbault et toujours illustré par Jordi Valbuena, vient ajouter un deuxième train qui va croiser le premier. Les bandits vont devoir s'allier et jouer en équipe, sauter d'un train à l'autre pour dérober des documents secrets et revenir dans le premier train avant la fin de la partie dans le but que son équipe soit la plus riche. En avant-première, j'ai aussi envie de vous parler d'un jeu de Yoann Levet qui me fait bien kiffer en ce moment. C'est un jeu de déduction avec un système super malin qui nous donne les indices que l'on veut avoir en manipulant un objet vraiment particulier, et toujours en carton.





living forest

OPEN  
BOUATE

Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	Aske Christiansen
<b>Illustrateur(s)</b>	Apolline Etienne
<b>Éditeur(s)</b>	Ludonaute
<b>Thème(s)</b>	Nature, Esprits
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement, Collection
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	40'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans **Living Forest**, vous êtes un Esprit de la nature chargé de secourir l'arbre sacré du terrible Onibi. Repoussez les flammes, plantez des arbres, ou réveillez le Gardien de la forêt pour la sauver !

### Comment jouer ?

Un tour de jeu comprend trois phases. La phase des animaux gardiens est simultanée : les Esprits retournent les cartes Animal gardien de leur pioche jusqu'à choisir de s'arrêter ou réunir trois symboles solitaires (non annulés par des symboles grégaires). On peut défausser une tuile Fragment afin de détruire une carte Varan (avec un symbole solitaire) ou de placer dans sa défausse un animal tout juste révélé. Pendant la phase d'action, les joueurs peuvent réaliser une ou deux actions selon qu'ils aient trois symboles solitaires ou moins parmi leurs cartes. Il pourra s'agir :

- De prendre un fragment.
- D'ajouter au-dessus de sa pioche des cartes Animal Gardien visibles de la réserve (si l'on possède assez de symboles de soleil sur ses cartes et son plateau individuel).
- D'éteindre l'incendie en récupérant des tuiles Feu du Cercle des Esprits.
- D'avancer sur le Cercle des Esprits (avec les symboles de vent), en prenant des tuiles Victoire aux Esprits que l'on dépasse et en réalisant l'Action supplémentaire de la case d'arrivée.
- De planter un Arbre Protecteur dans sa forêt (contre des symboles de graine), qui ajoute des éléments (et améliore donc les actions suivantes de façon permanente). Compléter une rangée dans sa forêt octroie des éléments permanents, et planter un arbre dans un coin de sa forêt déclenche une action bonus immédiate.

Quand chaque Esprit a réalisé ses actions, Onibi attaque : si la valeur des Feux encore dans le Cercle des Esprits est supérieure à l'eau des Esprits, ceux-ci ajoutent à leur défausse autant de Varans que de Feux. On ajoute ensuite des Feux dans le Cercle dont la valeur dépend de celle des cartes Animal prises pendant ce tour. Puis un nouveau tour commence.

### Comment s'achève la partie ?

Quand un Esprit possède douze arbres protecteurs différents, douze feux ou douze fleurs sacrées, il remporte la partie !

S.W.



# living forest



LUDONAUTE VOUS SOUHAITE DE BONNES FÊTES DE FIN D'ANNÉE

# GOLD EXPRESS





<b>Auteur(s)</b>	Roberto Fraga
<b>Illustrateur(s)</b>	Banana, T. Pourplanche
<b>Éditeur(s)</b>	Goliath
<b>Thème(s)</b>	Volcan
<b>Mécanisme(s)</b>	Dextérité, Placement
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans **Carcata**, envoyez vos valeureux guerriers prouver leur valeur en montant jusqu'au sommet de l'île et en récoltant les gemmes crachées par le volcan. Mais peut-être qu'en faisant couler la lave vers les tribus rivales vous pourriez brûler les étapes et réduire la compétition en cendres ?

### Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur place ses pions sur des cases plage libre de l'île. À son tour, un joueur commence par lancer ses dés, et peut relancer ceux qu'il veut autant qu'il veut, à condition de ne jamais relancer ceux tombés sur la face Tortue. Il applique ensuite les effets des différentes faces :

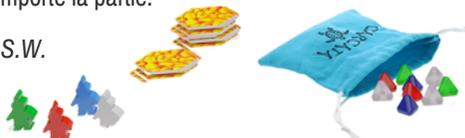
- Déplacement permet de déplacer l'un de ses pions dans n'importe quelle direction. On ramasse les gemmes par lesquelles il passe, mais il ne peut pas traverser une case occupée.
- Lave permet de placer un jeton Lave adjacent au volcan ou à un autre jeton Lave, en formant une coulée descendant les différents niveaux de l'île. Une statue peut dévier la coulée, mais elle détruit les pions tribu et les gemmes. En atteignant la mer, une coulée découpe l'île en zones.
- Éruption fait piocher une gemme dans le sac, que l'on place dans le volcan. On l'oriente, puis on active la catapulte. Si elle tombe sur une case inoccupée, elle y reste, et si elle touche un jeton tribu, il est retiré.
- Totem protecteur déplace une statue d'une petite île près de Carcata vers Carcata, ou inversement.
- Tortue fait avancer la Tortue Ancestrale sur sa piste autour de Carcata.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève si la tortue a fait deux tours de l'île (personne ne gagne) ou si un joueur perd son dernier pion tribu : il est alors éliminé et les autres comptent leurs points de victoire : chaque tribu encore sur Carcata rapporte autant de points que le niveau de l'île où il se trouve (de un, la plage, à six, le volcan, très exposé) ; les gemmes rapportent un à cinq points, sachant qu'en éliminant le dernier pion d'un adversaire, on prend toutes ses gemmes, et que les gemmes non ramassées de chaque zone vont à tous les pions qui y sont. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.



S.W.





Into the Blue  
**OPEN**  
**BOUATE**  
 En précommande

<b>Auteur(s)</b>	Reiner Knizia
<b>Illustrateur(s)</b>	Alain Boyer
<b>Éditeur(s)</b>	Funnyfox
<b>Thème(s)</b>	Trésors sous-marins
<b>Mécanisme(s)</b>	Stop ou encore, Majorités
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

Plongez dans les fonds marins avec **Into the Blue**, et imposez-vous face aux chasseurs de trésors adverses pour collecter les objets les plus précieux de chaque niveau de profondeur. Mais pour cela, il faudra savoir prendre des risques, et déterminer quand il est intéressant de fouiller les fonds, ou quand il est plus rentable de bien se positionner en surface...

**Comment jouer ?**

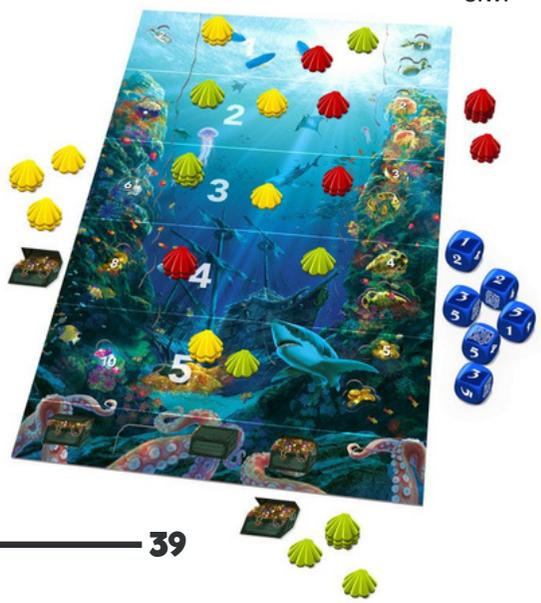
À son tour, un joueur lance les six dés dans la boîte. Il peut ensuite en mettre de côté et en relancer. Puis il peut à nouveau en mettre de côté et en relancer (y compris, s'il le souhaite, ceux qu'il avait mis de côté après le premier lancer). Si aucun de ses dés ne représente de 1, sa plongée est manquée, et c'est au joueur suivant de plonger. S'il est parvenu à réaliser une séquence parfaite (1, 2, 3, 4, 5 et Coffre), il récupère l'un des coffres face cachée au bas du plateau double couche et rejoue immédiatement. S'il a réussi sa plongée avec une autre séquence commençant par 1, il peut placer sur l'un des cinq paliers du plateau dont la profondeur correspond à l'un des dés de sa séquence autant de ses coquillages que de dés représentant ce chiffre.

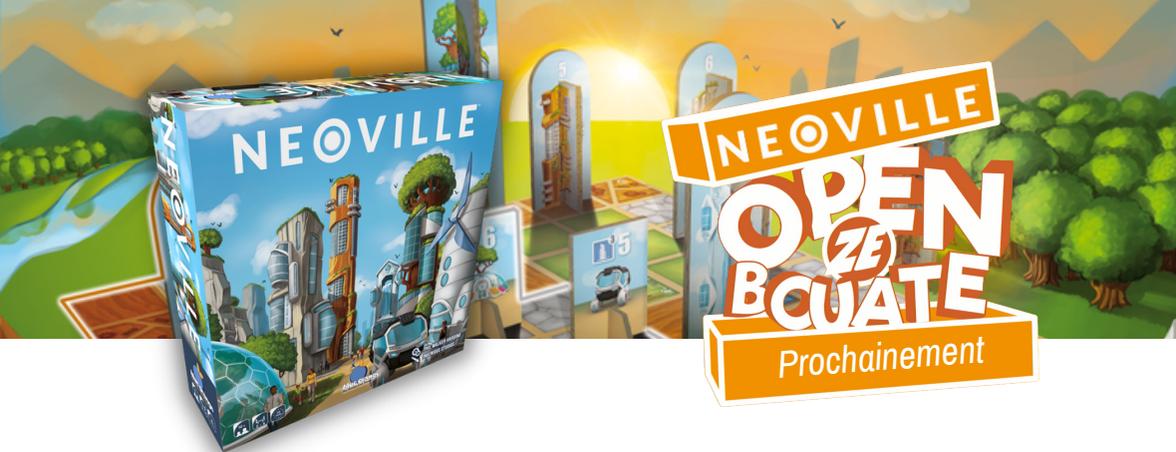
Par exemple, s'il avait lancé 1, 2, 2, 3, 5 et un coffre, il pourrait placer un coquillage au premier palier, deux coquillages au deuxième ou trois au troisième.

**Comment s'achève la partie ?**

La partie s'achève quand un joueur a posé le dernier de ses douze coquillages ou remporte le dernier jeton Coffre après une plongée parfaite. Pour chaque palier, le joueur y possédant le plus de coquillages en remporte le trésor principal, le deuxième joueur en prend le trésor secondaire, et à quatre et cinq joueurs, le troisième prend également un trésor secondaire. Bien entendu, les trésors des paliers plus profonds (où il est donc plus difficile de placer des coquillages) valent plus de points. En cas d'égalité, il faut posséder plus de coquillages sur le palier supérieur. Chacun additionne la valeur de ses trésors et de ses coffres, et le plongeur aux trésors valant le plus de points remporte la partie !

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Phil Walker-Harding
<b>Illustrateur(s)</b>	Ingenious Studios
<b>Éditeur(s)</b>	Blue Orange
<b>Thème(s)</b>	Urbanisme, Nature
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Dans **Néoville**, construisez votre ville naturelle en vous assurant d'y placer les gratte-ciels et les services publics aussi harmonieusement que possible !

### Comment jouer ?

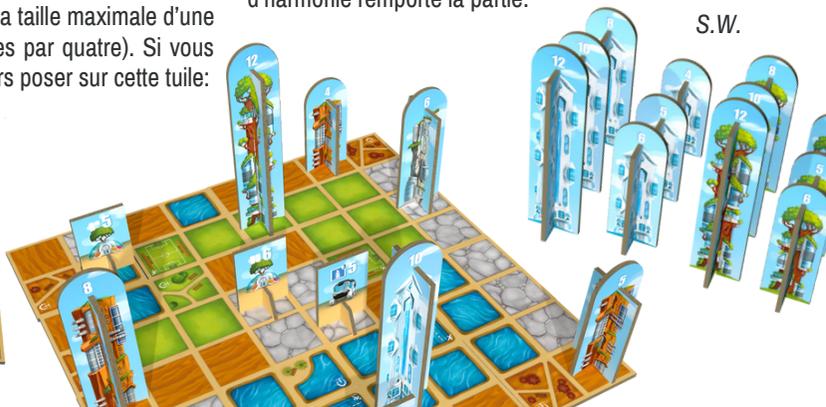
À votre tour, ajoutez à votre ville l'une des trois tuiles de votre main. Au début de la partie, vous disposez d'une tuile Équité, compensant l'avantage ou le désavantage lié à l'ordre du tour. Chaque tuile comporte quatre cases représentant des types de terrain (terre, herbe, roche, eau), et un ensemble de cases terrains identiques orthogonalement adjacentes forme un quartier. On peut cependant poser librement sa tuile à côté d'une tuile déjà présente, même si cela ne forme pas de quartier, tant que l'on ne dépasse pas la taille maximale d'une ville (une grille de quatre tuiles par quatre). Si vous le souhaitez, vous pouvez alors poser sur cette tuile :

- Un gratte-ciel correspondant au type du terrain où vous le placez, à condition que ce soit dans un quartier ne possédant pas encore de gratte-ciel.
- Un service public (écomobile, moulin, biodôme), dans un quartier ne contenant ni parc ni installation sportive.

Enfin, vous prenez en main l'une des quatre tuiles visibles ou la première face cachée de la pioche, et c'est au tour du joueur suivant.

### Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand tous les joueurs ont construit une ville de quatre tuiles par quatre. Chacun calcule alors l'harmonie environnementale de sa ville : un gratte-ciel fait gagner le nombre de points indiqué s'il est placé sur un quartier comprenant au moins autant de cases Terrain ; l'écomobile exige de réunir le nombre indiqué d'éléments représenté dans la colonne et la ligne où elle se trouve ; un moulin doit être situé sur l'une des tuiles indiquées ; le biodôme requiert que le quartier où il est placé ait la bonne forme. Ne pas remplir la condition d'un bâtiment retire les points au lieu de les faire gagner ! On ajoute au total cinq points si l'on possède le plus de parcs ou le plus d'installations sportives, et le joueur avec le plus d'harmonie remporte la partie.



# NEOVILLE

LA NATURE AU CŒUR DE LA VILLE !



NOVEMBRE 2021

PHIL WALKER-HARDING  
INGENIOUS STUDIOS

10+

2-4

45 min

blueorangegames

### Du mot à l'image

Aux origines du culte Dixit, il y a d'abord le « jeu du dictionnaire », cette pratique ludique consistant à prendre au hasard un mot inconnu dans un dictionnaire pour que tous les participants notent sur un bout de papier une définition crédible, à laquelle la personne ayant tiré le mot mêle la définition réelle. Il lit alors l'ensemble des propositions, et il s'agit de retrouver la vraie. Dès 1989, le psychiatre Jean-Louis Roubira avait envisagé d'en faire directement un jeu de société, Définitissimo, mais cela n'aboutit pas. Après avoir conçu le jeu abstrait Jericho (As d'or du jeu de stratégie), il a une illumination à laquelle sa passion dévorante pour les affiches et sa pratique du collage ne sont pas étrangères : remplacer les mots par des images. Régis Bonnessée, graphiste sur Jericho, est immédiatement convaincu et l'aide à trouver un éditeur avant de décider de l'éditer lui-même en fondant Libellud.

# Libellud



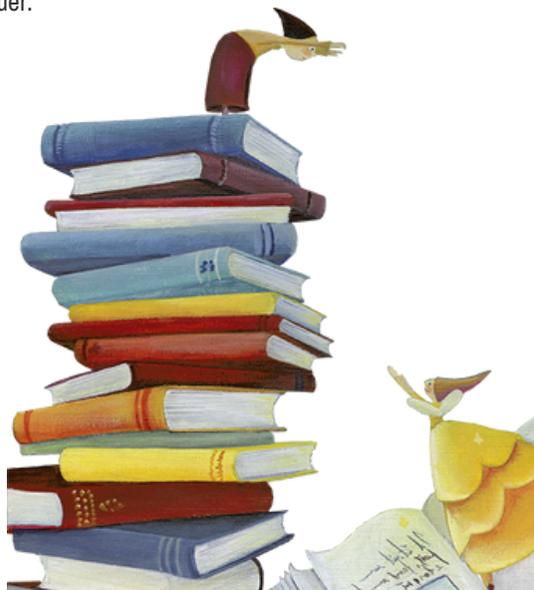
### Histoire d'images

Pour son prototype, Roubira avait utilisé des illustrations des Belles Histoires publiées par Bayard, grandes images à plusieurs niveaux de lecture élaborées à partir de vers de Jacques Prévert. Il négocie d'ailleurs la possibilité de les utiliser dans la version finale du jeu, mais cela n'aboutit pas, et en démarchant des artistes, Bonnessée et lui sont convaincus par le talent de Marie Cardouat, sa peinture tant onirique que poétique. Grand amateur de surréalisme, du cinéma de Tim Burton, de l'univers d'Alice (d'où viennent les lapins de Dixit), de poésie, et puisant de surcroît des idées dans les symboles récurrents de l'analyse psychanalytique des rêves, il envoie de nombreuses idées à Cardouat, « des milliers d'idées » aboutissant aux 84 cartes du jeu de base en fin publié en 2008, après 6 ans de conception.



### L'universalisme iconique

Ce qui a d'abord poussé Roubira dans la création socioludique, c'est le phénomène de société qu'était devenu Trivial Pursuit, une œuvre dont tout le monde parlait, à laquelle tout le monde jouait. Avec Dixit, il veut ainsi un jeu simple et universel, pour joueurs et non-joueurs, s'éloignant même du relatif élitisme du jeu du dictionnaire. Utilisant beaucoup le jeu dans sa pratique, il constate que Dixit parvient à développer la confiance en soi de certains joueurs, et même d'analphabètes s'apercevant que leur handicap ne les empêche pas de formuler des énoncés métaphoriques, n'est pas un rempart contre une créativité poétique essentielle pour bien jouer.





### Un conteur sachant compter

Dans Dixit, un conteur énonce en effet une phrase, un mot, un titre, une expression... à partir de l'une des six cartes qu'il a en main. Chaque joueur lui donne alors une image correspondant à l'énoncé, qu'il mélange à la sienne, disposant ensuite le tout sur la table. À l'exception du conteur, tous votent alors pour l'image qu'ils pensent être celle ayant inspiré l'énoncé. Si tous les joueurs trouvent l'image du conteur ou que personne ne la trouve (si l'énoncé était trop évident ou trop hermétique), tous (hors conteur) gagnent deux points. Ce dernier marque sinon trois points avec ceux qui ont trouvé la bonne image, et chacun gagne en outre un point pour les votes que son image recueille (il est parvenu à semer la confusion, avec une image peut-être plus convaincante encore que celle du conteur). Puis on repioche une carte et un nouveau joueur devient conteur, le tout étant – on l'a compris – de trouver dans son énoncé un juste équilibre entre mystère et dévoilement, jouant sur la polysémie de l'image choisie.

### Dixit vers les étoiles

Après une dizaine d'extensions réalisées par des illustratrices et illustrateurs toujours différents – collaborant pour l'extension 10ème anniversaire – et 7 millions d'exemplaires vendus, Roubira revient sur Dixit avec Gérald Cattiaux. Or entretemps, Libellud a assis sa réputation d'éditeur de jeux de déduction par l'image avec Mysterium, One Key, Obscurio, Shadows : Amsterdam et Mysterium Park. À la manière de ce dernier, Stella – Dixit Universe (dont vous retrouverez les règles p. 44) veut constituer une alternative au jeu qui leur sert de modèle et dont ils reprennent partiellement le nom, sans prétendre l'améliorer ou s'y substituer tout à fait – ce n'est pas Mysterium ou Dixit 2. À certains égards, Stella peut se présenter comme une version encore plus universelle de Dixit, plus court ; ne séparant pas un conteur des joueurs mais faisant jouer tout le monde ; ne nécessitant pas de créativité lexicale ; recentrant ainsi l'expérience sur la communauté formée avec les autres grâce aux images – et n'est-ce pas, après tout, l'objectif premier de la plupart des jeux de société ?

S.W.





**Auteur(s)** G. Cattiaux, J-L. Roubira

**Illustrateur(s)** Jérôme Pelissier

**Éditeur(s)** Libellud

**Thème(s)** Chasseurs d'étoiles

**Mécanisme(s)** Association, Interprétation

**Âge** 8+

**Durée** 30'

**Nombre de joueurs** 3 - 6

Situé dans l'univers du classique Dixit, **Stella** vous place dans la peau de chasseurs d'étoiles essayant de former des étincelles avec les autres joueurs en pensant aux mêmes images quand ils entendent le mot de la manche !

### Comment jouer ?

Au début d'une manche, le Premier Éclaireur pioche un mot (parmi plus de 200) et le lit. Chaque joueur associe alors 1 à 10 des 15 cartes Dixit sur la table à cet indice, en cochant les emplacements correspondants sur sa plaquette personnelle avec son feutre. Une fois ses cartes choisies, il transmet son feutre au joueur suivant dans le sens horaire. Quand tous les joueurs ont transmis leur feutre, ils placent leur jeton Lanterne sur l'emplacement du plateau central correspondant au nombre de cartes cochées. Si un seul joueur a coché plus de cartes

que les autres, il retourne sa lanterne sur sa face Obscurité. L'un après l'autre, chaque joueur désigne alors l'une des cartes qu'il a cochées :

- Si plusieurs joueurs ont sélectionné cette carte, ils remplissent les deux étoiles correspondantes sur leur plateau (Étincelle).
- Si un seul autre joueur a sélectionné cette carte, les deux joueurs remplissent les deux étoiles et l'étoile bonus de leur plateau (Super Étincelle).
- Si aucun autre joueur n'a sélectionné cette carte, il chute. Il ne pourra plus être éclaireur ni remplir la moindre étoile de son plateau pendant cette manche.

Quand tous les joueurs ont chuté ou que toutes les cartes cochées par tous les joueurs ont été annoncées, on passe au décompte : chacun gagne autant de points que d'étoiles remplies. Si un joueur était en obscurité et a chuté, il retranche 1 point par Étincelle et Super Étincelle à son score. À chaque fin de manche, une ligne de cartes Dixit est remplacée par 5 des 84 cartes du jeu.

### Comment s'achève la partie ?

Au terme de la quatrième manche, le joueur avec le plus de points remporte la partie.

### Pour aller plus loin

Stella utilise des cartes Dixit : ses cartes peuvent être utilisées pour le jeu Dixit et inversement !

S.W.



# JAMAÏCA

LE GRAND CLASSIQUE FAMILIAL JAMAÏCA REVIENT  
À L'ABORDAGE SOUS DE NOUVELLES COULEURS !



Hissez les voiles et parez vos canons  
pour remporter la course !



Retrouvez toute notre actualité sur [www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr) /  /  / 



# Liste de Noël

Pour un ami

## So Clover!

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.

F. Romain  NC  30'  3 - 6  10+



« Un jeu d'ambiance et d'association d'idées et de mots qui se joue en coopératif. 4 mots "indice" sur le trèfle et une vingtaine de mots "clé" à retrouver par déduction. La phase de décodage est toujours un bon moment pour tous. » **François de Tric Trac**

« Une jouabilité infinie ! Dans So Clover, vous devez trouver un mot indice qui relie deux mots qui parfois n'ont rien à voir l'un avec l'autre. Si vos coéquipiers retrouvent ensuite ces 2 mots c'est gagné ! Il faut parfois se creuser les méninges car faire le lien entre parapluie et tabouret n'est pas forcément chose aisée. Mais je vous l'assure, voir ensuite ses amis faire des associations d'idées totalement loufoques pour trouver les indices donne à ce jeu une incroyable saveur. » **Paul**



## Deadlies

Deadlies est un jeu de cartes dans la collection Mini Iello. Chaque joueur doit à se débarrasser en premier de toutes ses cartes, représentant les 7 péchés capitaux.

P. Saxberg  L. Fuhrman  30'  3 - 5  8+



« Une bonne dose de fourberie, une once de ouin ouin et un brin de tactique : quelques ingrédients pour un jeu de pli très réussi. » **Julien de Tric Trac**



## Magic Rabbit

Les magiciens possèdent toute une ménagerie. Ils ont besoin de tout un tas de lapins et de colombes à faire apparaître lors de leurs représentations. Mais aujourd'hui, les animaux se sont tous échappés. À vous de bien vous coordonner pour les attraper avant le début du spectacle. Dans Magic Rabbit, les joueuses et joueurs vont coopérer en un temps limité pour réunir lapins et chapeaux dans un ordre précis. Coopérez, sans communiquer.....en 2min30 !

J. Dutois, C. Ziegler, R. Galonnier, L. Simonet  J. Aucomte  2,30'  1 - 4  8+



« Vous voici dans un jeu coopératif de non-communication. Vous devrez espérer que vos amis vous comprennent et vice versa, pour y arriver. Dans un temps limité, chaque chapeau devra retrouver son lapin et chaque lapin devra retrouver sa place. Forcément, vous n'aurez que peu de temps. Vous jouez chacun votre tour, mais vous ne savez pas pourquoi le joueur précédent à joué ainsi. Au bout de 2 minutes 30, vous ne devez plus avoir d'erreur. C'est fun (et agaçant!) quand vous ne comprenez pas la logique des autres. » **Gautier**

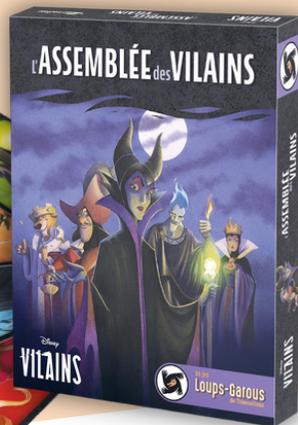
# L'ASSEMBLÉE des VILAINS

L'Assemblée des Vilains est un jeu Loups-Garous de Thiercelieux. Une toute nouvelle expérience où vous incarnez l'un de vos personnages préférés dans un univers immersif. Dans ce jeu à rôle caché, essayez de trouver les traitres parmi vous...

 P. des Pallières, H. Marly  T. Prugne, A. Tjovas  30'  6 - 10  10+



« Les Loups Garous dans lesquels on interprète un des méchants de Disney (ou l'un de ses sbires). Les relations entre les joueurs entremêlent les phases de discussion pour notre plus grand plaisir. Une variante réussie qui réunira petits et grands enfants. » **François de Tric Trac**



## Chili Dice

Chili Dice est un jeu de type roll-and-write dans lequel vous devrez décider de prendre des risques pour gagner plus ou rester raisonnable, mais en marquant moins de points.

 A. Daniel  B. Spelger  30'  1 - 4  8+

« Dans la vie certaines personnes se fixent des objectifs étranges. Je dois faire partie de ces personnes, à chaque fois que je vois un nouveau jeu de dés, j'ai envie d'y jouer. Sans surprise, j'ai joué à Chili Dice et c'est bien. Tout d'abord, un conseil de règle, n'oubliez jamais que vous pouvez transformer une face rouge d'un dé en la face de votre choix. Maintenant, Chili Dice, c'est quoi ? C'est un yams, oui, oui, vous avez bien lu, je vais vous parler d'un yams revisité. Sa particularité, vous aurez 30 lancés pour toute la partie et vous devrez valider 10 scoring différents. Si vous n'avez plus de lancé, ou si vous avez validé vos 10 scoring, votre partie est finie et vous comptez vos points. Le jeu propose tout ce que j'aime dans un jeu de dés. C'est rapide. C'est fun. C'est drôle (non, ça faut jouer avec des gens drôles). C'est hasardeux. C'est addictif. Et surtout, ça change vraiment du traditionnel yams en rajoutant une part de prise de risque que chacun jauge dans son coin. » **Gautier**



## Lipogram

Lipogram est un jeu hybride, où vous faites devinez des mots à votre/vos partenaire(s) le plus rapidement possible, avec la contrainte d'une lettre interdite !

 P. Libralesso, R. Libralesso  Piero  15'  2 - 10  10+



« Un jeu de lettre avec un mode équipe et un autre coopératif. Une application juste parfaite. Fou rire et remue-méninges garantis. » **Guillaume de Tric Trac**



## Cartaventura : Lhasa

Cartaventura est une collection de jeux de cartes narratifs et immersifs dans lequel les joueurs vivent ensemble une aventure historique. En rejouant avec des choix différents ils tentent d'en découvrir tous les secrets.

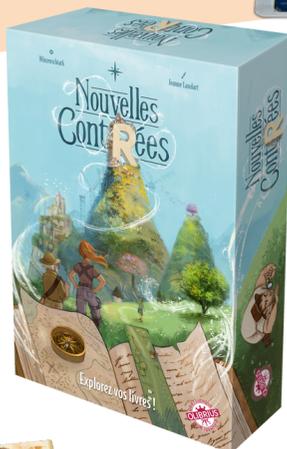
 T. Dupont, A. Ladagnous  J. Landart, G. Bernon  60'  1-6  10+

« Cartaventura, c'est une aventure narrative passionnante, qui vous fera voyager au cœur de l'Asie du début du 20e siècle. Pas de règles, vous ouvrez la boîte, vous jouez directement. Explorez le pays, rencontrez des personnages, faites des choix drastiques et tentez de découvrir les 5 fins que propose le jeu. Car oui ! Une aventure unique, mais une aventure rejouable, qui cache plein de mystères et de secrets à découvrir. Croyez-moi sur parole, pour son prix et l'expérience ludique qu'il propose, je suis prêt à manger mon chapeau si vous en ressortez totalement déçu.»  
**Maxime**



 Winzenschark  J. Landart

 30 - 60'  2-6  10+



## Nouvelles Contrées

En coopération, explorez n'importe quel roman de votre bibliothèque ! Traversez des paysages imaginaires et trouvez le trésor de la Cité Perdue ! Lors de votre aventure, vous rencontrerez de surprenantes péripéties et réaliserez d'audacieuses missions !

« Explorez les livres de votre bibliothèque dans un jeu. Entre impressions de lecture, communication visuelle, et défis foutraques. Une réussite pleine de poésie et d'absurde, de merveilleux et d'hilarant. »  
**Guillaume de Tric Trac**



## SUSPECTS

Suspects est un jeu scénarisé où les joueurs incarnent l'enquêtrice Claire Harper dans les années 30, pour une ambiance british proche des histoires d'Agatha Christie. Cette première boîte comporte trois scénarios à jouer dans l'ordre, Meurtre au Manoir Allister, La Dernière Tirade et Les Ailes de la Vengeance, soit le meurtre d'un aristocrate, d'un comédien et d'un Égyptologue.

 G. Montagne  E. Denis  90'  1-6  10+



« Pour moi, avec Suspect, on est dans le haut du panier des jeux d'enquête. Il est facile d'accès d'un point de vue règle. C'est important, car ce n'est pas la partie sur laquelle on souhaite s'attarder dans ce type de jeu. Graphiquement, c'est assez classique, mais joli, surtout la lisibilité est au rendez-vous et c'est ce qui nous intéresse le plus. Reste le cœur du jeu, l'écriture, là-dessus, je suis gâté. Les enquêtes sont vraiment bien écrites et de bonne facture, on sent que l'auteur n'en est pas à son coup d'essai. »  
**Gautier**



# NOUVELLES CONTREES (OLIBRIUS)



ÊTES-VOUS PRÊT À EXPLORER LES ROMANS DE VOTRE BIBLIOTHÈQUE ? AVANCEZ EN ÉQUIPE VOTRE MARQUE-PAGE EXPÉDITION DANS LE LIVRE ET TENTEZ D'ÉTABLIR VOTRE CAMPEMENT AU FIL DES PAGES POUR PEUT-ÊTRE, REJOINDRE LA CITÉ PERDUE. ALLEZ-VOUS TROUVER LE SENS CACHÉ DU LIVRE ? ALLEZ-VOUS CONSERVER VOS LETTRES DANS LE SYNCHRO-LETTROMÈTRE ? BONNE EXPLORATION DANS LA JUNGLE DES MOTS !

## 1 / MISE EN PLACE



### LIVRE

- Munissez d'un **livre** d'au moins 100 pages.
- Ouvrez le livre au hasard. Vous devez :
  - Être à au moins **90 pages** de la fin.
  - Placer les **Marque-pages Éclaireur** et **Camps** (2).
- Prenez **aléatoirement** un **Marque-page Mission** (3) et placez-le au **début** du livre.
- Prenez **aléatoirement** un **Marque-page Cité perdue** (4) et placez-le **50 pages après** le **Camp** et l'**Éclaireur**.

### MATÉRIEL

- Formez une **pioche** avec les **Marque-pages Exploration** et révélez-en **4** autour.
- Formez une **pioche** avec les **Marque-pages Mission** et révélez-en **5**.
- Placez le plateau **Synchro-lettromètre** sur la base de la boîte. Déposez dans l'encart de gauche les **26 jetons Lettre**.
- Posez la **Boussole** sur la table.

## 2 / TOUR DE JEU

UN TOUR DE JEU SE DÉROULE EN 4 ÉTAPES :

### 1) CHOIX DE L'ÉCLAIREUR

- Choisissez un nouvel **Éclaireur**. Celui-ci fera la lecture aux autres joueurs, appelés le **Groupe**.
- L'**Éclaireur** se saisit du livre et de la **Boussole**.

### 2) PRÉPARATION

#### L'ÉCLAIREUR

- L'**Éclaireur** ouvre le livre à la position des **Marque-pages Camp** et **Éclaireur**.
- Il regarde le nombre de **Feuilles** indiqué au **dos** du **marque-page** de la **Pioche Exploration** puis avance le **Marque-page Éclaireur** d'autant de pages que ce nombre.
- Seules les pages de **droite** sont prises en compte dans une partie. Si vous devez avancer de **2 Feuilles**, prenez en compte le numéro de la page de droite et ajoutez 2 pour trouver la nouvelle page d'arrivée.
- L'**Éclaireur** lit **dans sa tête** les **6 premières lignes** de la nouvelle page de **droite** :
  - La première ligne peut commencer au **milieu** d'une phrase.
  - Les **titres, sous-titres, signatures, numéros de chapitre, ...** ne sont pas considérés comme faisant partie des 6 lignes à lire.
  - S'il y a **moins de 6 lignes** sur la page, reculez le **marque-page** d'une page.
- L'**Éclaireur** choisit parmi les 4 **Marque-pages Exploration**, celui qui lui semble la plus **en lien** avec les 6 lignes qu'il vient de lire dans sa tête.
- Il va alors indiquer **secrètement** sur la **Boussole**, la direction pointant le **Marque-page choisi** en se référant à la **Rose des vents** illustrée sur le **dos** de la pioche des **Marque-pages Exploration**.



#### LE GROUPE

- Pendant que l'**Éclaireur** effectue sa phase de **Préparation**, les membres du **Groupe** peuvent se répartir toutes ou une partie des **Missions**. Ils peuvent s'entraider pour réaliser les **Missions**. Attention : **une seule Mission** peut être tentée par **Expédition**.
- Dans **Nouvelles Contreées**, les mots reliés par un **-** ou un **'** sont considérés comme un seul et même mot.

### 3) PROGRESSION

- L'**Éclaireur** lit le passage, cette fois à **haute voix**, une seule et **unique** fois.
- Les membres du **Groupe** doivent être attentifs :
  - AU FOND** : En se basant sur le **sens** du texte, les membres du **Groupe** vont tenter de deviner quel **Marque-page** contient les illustrations qui se rapprochent le plus du passage lu.
  - À LA FORME** : Un seul joueur pourra tenter de valider sa **Mission** si les conditions de celle-ci sont remplies.
- **LE GROUPE PEUT TENTER DE RÉALISER UNE MISSION** :
  - Un **seul** membre du **Groupe** peut tenter de faire valider sa **Mission** :
    - Si la condition est **validée**, placez la **Mission** dans le livre. Elle vous **protégera** en cas d'échec lors d'une prochaine **Expédition**.
    - Si la condition est **erronée**, défaussez la **Mission**, ainsi que **3 Lettres** du plateau **Synchro-lettromètre**.
  - Les autres **Missions** sont conservées devant les joueurs.



# Nouvelles Contées



# Partez en exploration dans n'importe lequel de vos livres !



*NOUVELLES CONTRÉES est un jeu coopératif qui permet de réunir famille et amis autour d'une histoire inédite à chaque partie.*

*Prenez un livre de votre bibliothèque et partez tous ensemble en expédition pour en découvrir le sens caché.*

*Imagination, déduction, humour et coopération vous seront nécessaires pour progresser dans la jungle des mots, en plein cœur de vos livres.*

**OBJET LUDIQUE**  
**OLIBRIS**  
P.L.  
NON IDENTIFIÉ

### - LE GROUPE CHOISIT EN COMMUN UN MARQUE-PAGE EXPLORATION



- Les membres du Groupe se concertent afin de sélectionner un **unique** Marque-page Exploration.
- L'Éclaireur révèle la direction indiquée par la Boussole :
- Si le Groupe a choisi le **même** Marque-page Exploration que l'Éclaireur, l'Exploration est une **réussite**. Déplacez alors le Marque-page **Camp** jusqu'à la page du Marque-page Éclaireur. Placez-y aussi le Marque-page Exploration choisi.
- Si le Groupe n'a **pas** choisi le même Marque-page que l'Éclaireur, l'Exploration est un **échec**. Reculez le Marque-page Éclaireur jusqu'au Marque-page **Camp**. Vous devez **défausser** au choix :
  - > 12 Lettres.
  - > 6 Lettres et 1 Marque-page Mission (déjà présent dans le livre).
  - > 2 Marque-pages Mission (déjà présents dans le livre) et donc aucune Lettre.
- Vous pouvez utiliser une de vos **Missions** réalisées (ou celle de départ) pour **annuler** les pénalités de l'échec. Les 2 Marque-pages Explorations, celui choisi par le Groupe et celui choisi par l'Éclaireur, sont **défaussés**.

### 4) FIN DU TOUR

- Complétez les marques-pages Exploration pour qu'il y en ait 4 autour de la pioche.
- Complétez les marques-pages Missions pour qu'il y en ait 5 devant le Groupe.
- Recommencez un nouveau tour en désignant un **Éclaireur**.



### LA CITÉ PERDUE

L'ÉCLAIREUR PARVIENT À LA CITÉ PERDUE. Dès que le Marque-page atteint la **Cité perdue**, l'Éclaireur **stoppe** sa progression et s'apprête à lire la page de droite de la **Cité perdue**. Ne lisez **pas** encore le **verso** du Marque-page **Cité Perdue**.



- Lorsque le Marque-page **Camp**, suite à un **succès**, rejoint la **Cité Perdue**, vous pouvez **retourner** le Marque-page **Cité Perdue**, révélez celui-ci et lisez sa **contrainte** de lecture à tous les joueurs.
- À partir de **maintenant**, la contrainte de lecture de la **Cité Perdue** s'applique de façon **permanente**. Si vous réussissez une **Exploration** durant laquelle la contrainte de lecture de la **Cité Perdue** est appliquée, votre partie se solde par une **victoire**.

### LE SENS CACHÉ DU TITRE

- Parmi les divers **Marque-pages** accumulés dans le livre suite à vos succès, vous pouvez choisir celui qui est le **plus** en rapport avec le titre de l'ouvrage.
- Ouvrez le livre à la page où se situe ce **Marque-page** et appliquez la **Valeur d'Avancée** notée au dos. Lisez la première phrase **complète** de la page de droite qui vous divulguera le sens caché du livre.

## 3 / MODES EXPÉDITION ET MODULES



### MODULE I : DURÉE ET DIFFICULTÉ DE PARTIE

- Adaptez votre matériel pour des **Expéditions courtes** ou classiques.
- EXPÉDITION COURTE (ENV. 40 MINUTES) / EXPÉDITION CLASSIQUE (ENV. 60 MINUTES) :**
- Livre 120 pages minimum / 150 pages minimum
- Emplacement des Marque-pages **Éclaireur**, **Camp** et **Mission** de départ minimum 110/ 140 pages avant la fin du livre.
- Emplacement **Cité Perdue** 70/ 100 pages après l'Éclaireur.
- Choisissez le nombre de **Lettres** pour ajuster le **niveau de difficulté** de votre **Exploration**. **EXPÉDITION COURTE** Très facile (26 Lettres) Facile (20) Normal (14). **EXPÉDITION CLASSIQUE** : normal (26 Lettres) difficile (20) très difficile (14).

### MODULE II : LES PÉRIPÉTIES

- Formez une pioche avec les Marque-pages **Péripétie**.
- L'Éclaireur peut piocher une carte **Péripétie** **avant** d'avancer le Marque-page. Il avance alors de 2/3/4 pages en plus selon la valeur indiquée et doit respecter la **contrainte** donnée sur le **verso** du Marque-page.
- Si l'Exploration du tour est **réussie**, la **Péripétie** est placée dans le livre, **sinon**, défaussez-la dans le **Synchro-lettromètre**.



### MODULE III : LES PERSONNAGES



- Chaque joueur choisit une tuile **Personnage** et la pose face **Savoir-faire visible** devant lui.
- Obligatoirement **avant** sa lecture à voix haute, l'Éclaireur, peut utiliser son **Savoir-faire** (s'il est face **visible**). Il retourne alors sa tuile **Personnage** et réalise son **effet** (pendant ce tour **uniquement**).
- Pour remettre sa tuile **Personnage** face **Savoir-faire** disponible, le joueur doit réussir une **Mission**.

### MODULE IV : DOMAINES DE MISSIONS

- Lors de la mise en place, glissez la **Mission Un bon départ** à la place d'une tirée au hasard.
- Lors d'une **Exploration ratée**, les joueurs défaussent un nombre de **jetons Lettre** égal à l'**addition** des **Valeurs d'Avancée** inscrits au **dos** ou **des** Marque-pages **Exploration** qu'ils ne peuvent pas sauver.
- Lors d'une **Exploration ratée**, sauver un Marque-page **Exploration** grâce à un **Marque-page Mission** pris dans le livre est **uniquement possible** si le **Domaine** représenté sur la **Mission** et au **dos** du Marque-page **Exploration** sont **identiques**.



## 4 / FIN DE PARTIE



- Si les joueurs doivent perdre des jetons **Lettre** alors que la Réserve est **DÉJÀ VIDE**, la partie est perdue !
- Si vous réussissez une **Exploration** en appliquant la contrainte de lecture de la **Cité Perdue** la partie est gagnée !



<b>Auteur(s)</b>	Christophe Raimbault
<b>Illustrateur(s)</b>	Stéphane Escapa
<b>Éditeur(s)</b>	TIKI Editions
<b>Thème(s)</b>	Sandwichs
<b>Mécanisme(s)</b>	Simultané
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 8

**Sandwich MasterClass** est un jeu de préparation de sandwichs : collectez aussi vite que possible les meilleurs des 88 ingrédients différents afin de préparer les sandwichs les plus savoureux et les plus surprenants au cours de la MasterClass !

### Comment jouer ?

Au début de chaque manche, on dévoile une carte de MasterClass (portant une puis deux étoiles) et on en annonce le thème à voix haute : Sucré salé, Spécial kids, On sublime le produit...

On mélange alors les cartes Ingrédient, et on en aligne trois face cachée devant chaque chef. Au bout du décompte... chacun retourne simultanément deux des cartes devant lui, puis se précipite pour prendre les ingrédients l'intéressant le plus sur la table. Une carte face cachée peut être retournée, puis refusée, mais une carte prise en main par un joueur doit être mise de côté : elle ne sera plus récupérable par un adversaire. Lorsque les joueurs ont trois cartes, ils les placent face cachée près de leur carte Chef, puis répètent cette Course au Garde-Manger deux fois, afin de disposer de neuf ingrédients. Il est alors temps de cuisiner, en

réalisant trois sandwichs composés de trois ingrédients, pour ses deux voisins et un pour la MasterClass. Chaque joueur s'improvise jury chacun son tour, en déterminant son sandwich préféré parmi ceux que ses voisins ont cuisiné pour lui. Celui qui l'a préparé place une carte de son sandwich sous sa carte Chef, et les cinq autres cartes sont défaussées. Il est enfin temps de présenter le sandwich préparé pour la MasterClass. Simultanément, tous les chefs désignent le sandwich ayant d'après eux le mieux respecté le thème (sans pouvoir voter pour le leur), et le vainqueur place la carte MasterClass sous sa carte Chef.

### Comment s'achève la partie ?

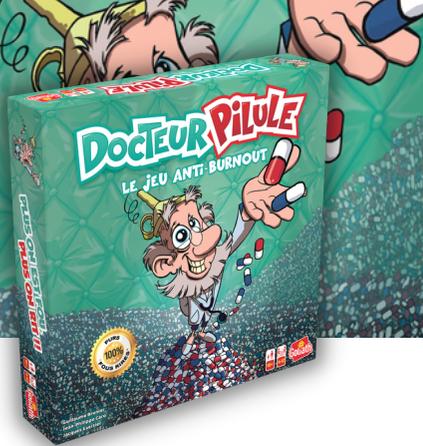
Après deux manches, chaque chef marque une étoile par ingrédient sous sa carte Chef, et une ou deux étoiles pour ses cartes MasterClass. Le joueur possédant le plus d'étoiles remporte la partie.

### Variante Grande finale

En cas d'égalité, on peut répartir tous les ingrédients entre les chefs ex aequo. Ils ont alors 20 secondes seulement pour réaliser un sandwich, qui sera remis au Juge (l'un des perdants). Le sandwich qui aura sa préférence déterminera le vainqueur.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Brunier, Caro, Exertier
<b>Illustrateur(s)</b>	NC
<b>Éditeur(s)</b>	Goliath
<b>Thème(s)</b>	Médecine
<b>Mécanisme(s)</b>	Ambiance, Gages, Mots
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	4 - 12

Internés dans la clinique du **Docteur Pilule** après un burnout, vous devez prouver que vous êtes guéri... en subissant des tests psychologiques devant vos amis imaginaires tout en souffrants des effets secondaires loufoques de vos pilules !

**Comment jouer ?**

Les joueurs forment des équipes par deux, ou trois s'ils sont un nombre impair. Chaque équipe choisit l'une des cinq couleurs (jaune, vert, bleu, rose, rouge), et se compose d'un fou et de son ami imaginaire (ou de ses deux amis imaginaires). Au début d'un tour, le fou d'une équipe pioche une carte Pilule bleue, et une carte Pilule rouge, qu'il lit à voix haute et place face visible devant lui. S'il avait déjà des cartes devant lui, il les remplace par les nouvelles. Il devra prendre en compte ces pathologies jusqu'au remplacement de ces cartes : ses joues devront rester gonflées à bloc, il coupera les cheveux à un homme invisible, il ne terminera jamais ses..., il est une poule... Puis il pioche une carte Test psychologique et regarde quel mot correspond à la couleur de son équipe. Il devra le faire deviner en 40 secondes sans le prononcer ni

l'épeler, et toujours en souffrant des effets secondaires des deux cartes devant lui ! Si le mot est deviné, le fou pioche une nouvelle carte qu'il tente également de faire deviner, et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti. L'équipe avance alors son pion d'autant de cases que de mots trouvés. Les équipes adverses sont les infirmiers : ne souffrant d'aucune pathologie, ils s'assurent que les effets secondaires sont bien respectés et aident le fou s'il ne peut pas piocher de carte par exemple (pas évident pour une poule). Puis c'est au tour du fou d'une autre équipe de subir des tests psychologiques, et quand tous les fous ont joué, les rôles changent, les fous devenant amis imaginaires et les amis imaginaires fous... mais les amis imaginaires conservent les cartes piochées au cours de leur folie, et continuent d'en subir les effets secondaires !

**Comment s'achève la partie ?**

La partie s'achève par la victoire de la première équipe à avoir atteint la guérison (la case 20) !

S.W.

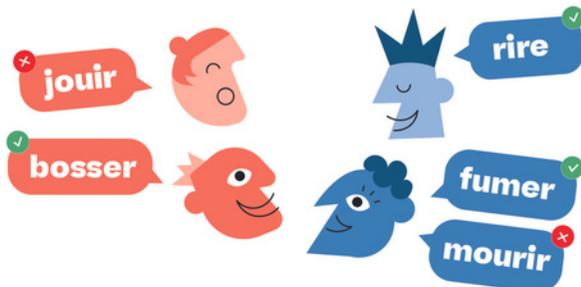




# mes amis sont...

**Le jeu délirant,  
inspiré du web!**

 L'arbitre lit le début d'une recherche  
→ **Comment faire semblant de...**



 Vous avez  
**40 secondes** pour  
valider un maximum  
de fins possibles...



...et avancer **votre équipe**  
vers la victoire finale !



**Je veux que mon ex...**

300 cartes, 1800 suggestions

**Pourquoi les gens se...**

**Mon patron est...**

**Ambiance survoltée !**

**Je couche avec...**

Saurez-vous retrouver ce que les gens cherchent sur Internet ?



Un jeu de **Benoit Turpin**  
et **Romaric Galonnier**

**LE DROIT  
DE PERDRE**

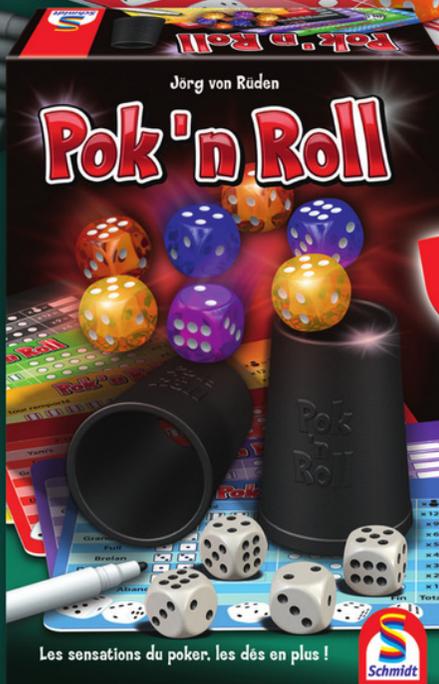
Rejoignez-nous :  
[www.ledroitdeperdre.com](http://www.ledroitdeperdre.com)  
[facebook.com/ledroitdeperdre](https://facebook.com/ledroitdeperdre)



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

# Pok'n Roll

Avec des  
gobelets à dés  
spéciaux.



Les sensations du poker, les dés en plus !



NOUVEAU

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



[www.facebook.com/SchmidtSpieleFr](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)





<b>Auteur(s)</b>	Erwan Morin
<b>Illustrateur(s)</b>	Mathieu Clauss
<b>Éditeur(s)</b>	Le Droit de perdre
<b>Thème(s)</b>	Abstrait
<b>Mécanisme(s)</b>	Lettres
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

**Speed Letters** est un jeu d'épellation de mots, où il faudra observer, écouter et être à l'affût, afin de poser ses lettres le plus tard possible tout en étant certain qu'elles n'ont pas déjà été posées par ses adversaires !

### Comment jouer ?

Chaque joueur dispose d'un paquet de 26 cartes, une par lettre, au dos de la même couleur. Au début d'un tour, on retourne une carte Trésor, on en lit le mot à 8 lettres, puis les joueurs mettent la main dans le dos, et... se jettent sur leur paquet pour y chercher les lettres du mot, qu'ils posent face visible dans le coffre (la boîte). Ils ne posent qu'une lettre à la fois, toujours en la prononçant à voix haute. Quand plus personne ne pose de lettre, on réunit les cartes du coffre, on retourne le paquet ainsi constitué, et on dévoile les lettres l'une après l'autre. Les cartes ayant leur place dans le mot sont étalées dans l'ordre d'épellation. Les cinq premières cartes sont recouvertes par une perle, les trois suivantes par une pépite. Chaque carte n'ayant pas sa place dans le mot (parce qu'en double, ou juste posée par erreur) impose à son propriétaire de défausser une

perle. Ainsi les joueurs ayant posé les trois dernières cartes reçoivent-ils une pépite (de valeur 2), quand les lettres posées précédemment n'octroient qu'une perle (1). Celui dont les pierres totalisent la plus grande valeur prend la carte Trésor. Chacun récupère enfin ses lettres, et on recommence un tour, cette fois avec un mot à 9 lettres dans un autre thème (villages alsaciens, locutions latines, insultes originales...), puis 10 lettres, 11 et 12. On ajoute d'abord des pépites, puis des rubis, de valeur 3 (pour les cartes 11, 12 et 13), et le mot à 12 lettres rapporte un Double-Trésor.

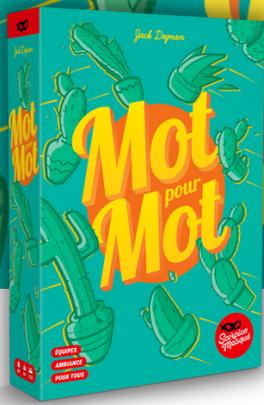
### Comment s'achève la partie ?

Après cinq tours, le joueur avec le plus de trésors remporte la partie !

### Pour aller plus loin

Speed Letters inclut une version junior, où l'on enlève les lettres J W X Y Z en utilisant des mots plus simples, puis en réutilisant ces lettres pour un mot plus complexe au 5ème tour.





Mot pour mot  
**OPEN**  
~~ZE~~  
**BCUATE**  
 Déjà disponible

<b>Auteur(s)</b>	Jack Degnan
<b>Illustrateur(s)</b>	Sébastien Bizos
<b>Éditeur(s)</b>	Scorpion masqué
<b>Thème(s)</b>	Cactus
<b>Mécanisme(s)</b>	Déduction, Tir à la corde
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 12

Dans **Mot pour mot**, trouvez vite un mot dans une catégorie imposée, comprenant autant de lettres au centre de la table que possible ! Chaque lettre (cactus) utilisée sera en effet poussée du côté de l'équipe adverse, qui devra ensuite se protéger en trouvant à son tour un mot idéal pour les repousser !

**Comment jouer ?**

Au centre de la table se trouve un plateau divisé en cinq colonnes, la colonne centrale étant occupée par 17 jetons Lettre (BCDFGHILMNOPRSTUV). Les joueurs se répartissent en deux équipes, chacune menée par un capitaine. Au tour de son équipe, le capitaine pioche l'une des 208 cartes Catégorie recto-verso (pour un total de 416 catégories), par exemple quelque chose de violet, une partie d'un vélo, quelque chose que l'on trouve dans un musée... Il la lit à voix haute et retourne le sablier de 30 secondes. L'équipe doit alors s'accorder sur un mot français ou un nom propre entrant dans cette catégorie, puis le capitaine pousse les lettres de ce mot autant de fois qu'elles y apparaissent. Une lettre sortie du plateau reste définitivement du côté

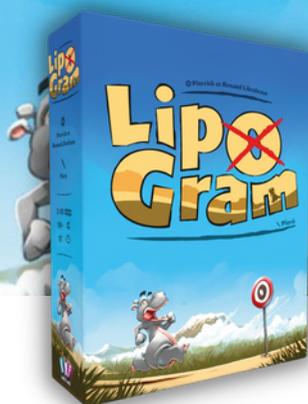
adverse et ne pourra plus être déplacée. L'équipe adverse signale quand le sablier s'est écoulé, et le tour s'interrompt immédiatement. Si l'épellation du mot n'est pas achevée, les lettres poussées restent en place, mais les lettres manquantes sont perdues. L'équipe adverse peut demander la vérification de l'orthographe du mot. Si en effet le mot était mal épelé, l'équipe ayant joué replace les lettres où elles étaient au début du tour, mais dans le cas contraire, cette équipe rejoue immédiatement ! Une fois le tour fini, c'est au tour du capitaine adverse de piocher une carte Catégorie.

**Comment s'achève la partie ?**

La partie s'achève quand une équipe a sorti cinq lettres dans le camp adverse (ou six pour une partie plus longue) et que les deux équipes ont joué autant de tours. L'équipe ayant le moins de lettres devant elle remporte la partie.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	P. Libralesso, R. Libralesso
<b>Illustrateur(s)</b>	Pierô
<b>Éditeur(s)</b>	KYF edition
<b>Thème(s)</b>	Mots
<b>Mécanisme(s)</b>	Ambiance, Lipogrammes
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 10

**Lipogram** est un jeu de... lipogrammes, cette contrainte littéraire consistant à former des mots en se privant de certaines lettres. Ainsi devrez-vous faire deviner en prononçant d'autres mots, ce qui serait sans doute facile si vos propositions pouvaient contenir E ou A !

### Comment jouer ?

Commencez par télécharger l'application et décider si vous préférez surmonter une série de défis coopératifs ou vous affronter dans trois modes de difficultés (à partir de quatre personnes). De nouveaux modes de jeu se débloquent par la suite, surprise ! Quelqu'un (disons Monique) pioche l'une des 220 cartes, et on lance l'application. Celle-ci détermine le mot à faire deviner (par exemple le quatrième des cinq). Monique va ainsi prononcer autant de mots qu'elle le souhaite afin de faire deviner le mot en question aux autres ou à son équipe... mais aucune de ses propositions ne doit contenir la lettre s'affichant sur l'écran. Faire deviner Orange, facile ! Mais sans T, pas de fruit, de citron ou de clémentine, même pas de carotte ou de basket ! Agrume, couleur, jus et pêche peut-être ?

Monique et les autres peuvent formuler autant de propositions que souhaité. Si le mot est trouvé, on appuie sur l'hippopotame : en mode Défis, on gagne le bonus indiqué et c'est au tour d'une autre Monique ; en mode Affrontement, l'autre équipe joue. Si Monique a prononcé un mot avec la lettre interdite, on appuie sur le panneau Lettre interdite. On subit un malus de temps et la partie continue.

### Comment s'achève la partie ?

En mode Défis, la partie s'achève quand on a trouvé le nombre requis de bonnes réponses (on débloque alors le défi suivant) ou que l'hippopotame atteint le panneau de fin de parcours (c'est perdu). En mode Affrontement, l'hippopotame court vers le panneau de l'équipe rouge quand elle joue, et vers le panneau de l'équipe bleue quand c'est le tour de cette dernière, à la manière d'un tir à la corde. Ainsi la manche s'achève-t-elle quand l'hippopotame est arrêté par un panneau, par la victoire de l'équipe adverse.

S.W.



**Addictif !**

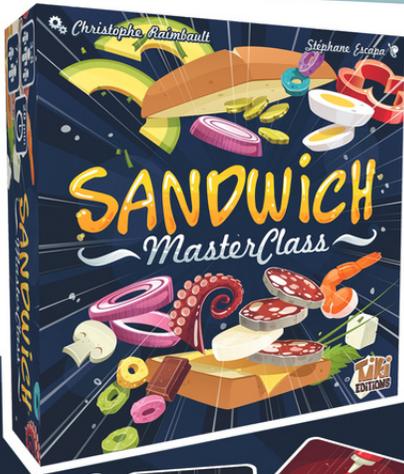
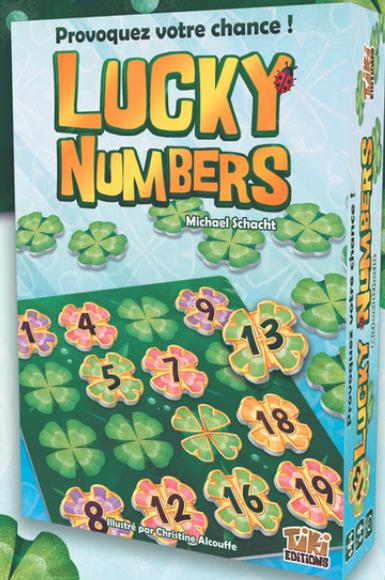
**Fun ! Intergénérationnel !**

**DES MILLIONS DE  
PARTIES JOUÉES SUR  
BOARD GAME ARENA**

Soyez le premier à remplir votre jardin en veillant à garder, à tout moment, vos lignes et vos colonnes classées en ordre croissant. Posez et organisez vos trèfles pour provoquer votre chance et remporter la partie !

À la croisée des chemins d'un **Loto** et d'un **Sudoku**, **LUCKY NUMBERS** ravira aussi bien les familles que les joueurs confirmés.

Devenu un **best-seller** international en un an, **les critiques sont unanimes** :  
**Vous y jouerez et vous y rejouerez !**



### **RAPIDITÉ, CRÉATIVITÉ ET COMMUNICATION !**

Vite ! Attrapez sur la table les meilleurs ingrédients pour créer des sandwichs qui devront plaire à vos voisins ou respecter le thème de la manche.

Et saurez-vous convaincre le Jury avec vos sandwichs incroyables, délicieux ou farfelus pour devenir le meilleur Chef de **SANDWICH MASTERCLASS** ?

Oui ! C'est bien le retour du jeu Sandwich de Christophe Raimbault (Colt Express, Colt Super Express...) dans une nouvelle édition modernisée.

**Sandwich MasterClass** vous permet désormais de jouer **jusqu'à 8 joueurs** avec **88 ingrédients** et de toutes nouvelles illustrations. Épicez le tout d'une nouvelle règle épurée et de **nouvelles cartes à thèmes** (les MasterClass) pour un **pur moment de fun** en famille ou entre amis !



# Liste de Noël

Pour jouer **en solo**

## Cartzzle

Cartzzle est un concept de jeu de société contenant un jeu, une œuvre d'art et des énigmes. La gamme comporte actuellement six jeux.

 F. Toscano,  
D. Boniffacy,  
J. Rodriguez  Divers  30'  1-4  8+

« Cartzzle - Brocéliande : Le graphisme, j'aime. J'espère ne pas être le seul à faire ce constat. Le comptage des points et autres petits objectifs, c'est le petit plus. Moi, j'étais déjà bien content de finir. Superposer les cartes à l'instar d'un mikado en sens inverse est vraiment satisfaisant. Oui Cartzzle, c'est un puzzle, mais pas tout à fait comme vous les connaissez. Ici, on n'emboîte pas les pièces, on superpose les cartes et terrible, elles sont recto verso, de quoi y perdre son latin. Le cartzzle est rejouable, une fois fini, vous pouvez recommencer en essayant de respecter des contraintes supplémentaires pour recréer l'image. J'ai trouvé ça efficace en solo, un poil moins à plusieurs. »  
**Gautier**



« Cartes + Puzzle = Cartzzle. Mais s'arrêter là serait une erreur tellement recto/verso, superposition ici ou là se mêlent pour proposer, outre le puzzle, de multiples défis à réaliser dans un petit format... Mais un grand jeu ! »  
**François de Tric Trac**

## Mini Rogue

Mini Rogue est un jeu solo ou coopératif d'exploration de donjon, dont les salles sont représentées par des grilles de cartes nous mettant face à diverses rencontres bénéfiques... ou pas du tout, en quête du précieux Sang d'Og.

 G. Gendron,  
P. Di Stefano  G. Gendron  15 - 30'  1-2  14+

« Soyons honnête, je ne suis pas un adepte du jeu de société en solo, mais quand un jeu est bon, il faut le dire. Je me suis régalé avec Mini Rogue. Je l'ai découvert en duo (il existe une variante pour deux) et j'ai prolongé le plaisir en jouant la campagne. L'expérience est agréable autant en campagne que pour une partie rapide. Le jeu revisite le dungeon crawling et rajoute même une touche de roguelike en campagne. La diversité des salles à visiter est vraiment plaisante et il faudra plusieurs parties pour toutes les découvrir. De même la construction aléatoire des donjons permet de garantir suspense et stupeur dans l'enchaînement des différentes salles. Graphiquement, je trouve le jeu très réussi et l'iconographie bien que nombreuse reste agréable à lire. Petites faiblesses, j'aurais aimé croiser la route de plus de boss différents, mais il paraît que les extensions vont corriger ça. »  
**Gautier**



« Descendre dans les souterrains ou remonter les donjons pour y défaire le Maître du mal et revenir avec des trésors pleins les poches, c'est le rêve de tout aventurier. Encore faut-il ne pas s'y perdre... »  
**Guillaume de Tric Trac**



# À LA RECHERCHE DE LA PLANÈTE X

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...



M. O'Malley, B. Rosset
 M. Pedro, J. Masino
 60 - 75'
 1 - 4
 12+



« Enquête astronomique où observation du ciel, faisceau d'indices et puissance de déduction pourrait vous permettre de trouver la Planète X... Et puis, une fois bien entraîné, rien ne vous empêche d'affronter vos camarades de jeu ! »  
**Julien de Tric Trac**

## Les Brumes

Les Brumes, Un donjon à explorer, est une aventure à vivre en solo, un livre-jeu en solitaire, qui se déroule dans le monde d'Austerion. Le donjon se dévoilera au fur et à mesure de votre avancée grâce à l'aide des Fiches que vous déposerez devant vous. Mais attention, vos choix d'aventures auront une influence sur le donjon !

G. Tavernier, Géraud G, K. Valla
 G. Tavernier
 NC
 1
 10+

« Depuis quelques années maintenant, Guillaume Tavernier nous entraîne dans son univers médiéval fantastique coloré au travers de magnifiques cartes, de plans et de lieux. Après nous avoir fait découvrir Austerion avec le jeu hybride (à chemin entre le jdr et le jeu de plateau) du même nom, Les Brumes nous propose de plonger encore un peu plus dans ce monde à travers une aventure en solo ! Les Brumes est une "aventure dont vous êtes l'explorateur". Eh oui, même si vous devrez vous référer au livret pour suivre le déroulement de l'histoire, vous allez également construire le donjon souterrain qui se dévoilera à vous au fur et à mesure de vos choix. Il va donc falloir être attentif devant ce que vous aurez devant les yeux, car l'endroit recèle bien des secrets. Ces différentes fiches sont magnifiquement illustrées et rendent l'exploration très plaisante. La fluidité du système de jeu et des règles, très rapide à prendre en main, offre un réel plaisir de jeu ! Et petit bonus quand on est un rôliste comme moi, c'est que ces plans peuvent être facilement réutilisés pour vos parties de jeu de rôle. Il existe d'ailleurs une version de Les Brumes proposant un second livret et un écran du MJ, vous permettant de faire vivre l'aventure à votre groupe d'amis ! » **Guillaume**



## Under Falling Skies

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

T. Uhlř
 P. Boháček, K. Moriya
 20' - 40'
 1
 12+

« Ça y est, ils envahissent la Terre. Et votre base secrète souterraine est le dernier espoir de l'humanité. Gérez vos dés pour planifier attaque, recherche, énergie et amélioration de votre base avant que le vaisseau amiral ne vous écrase... littéralement ! Un indispensable ! Et en campagne, un indispensable de chez indispensable ! » **Guillaume de Tric Trac**



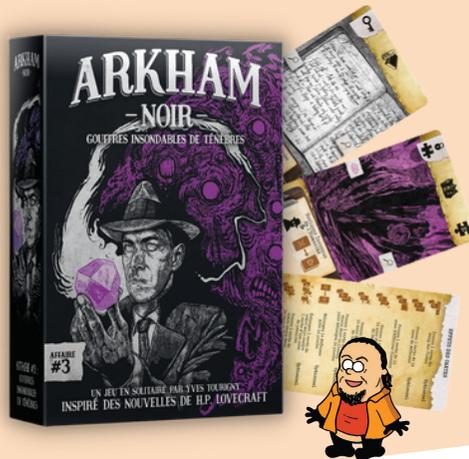
## Arkham Noir - Affaire n°3

### Gouffres Insondables de Ténèbres

Arkham Noir est un jeu inspiré des récits interconnectés de H.P. Lovecraft et d'autres auteurs, réinventés sous forme de romans policiers noirs. Chaque affaire de la série Arkham Noir est autonome et se joue seule. Ce troisième volet comprend 2 modes de jeu.

 Y. Tourigny  Y. Tourigny  30'  1  14+

« Rôliste de longue date, amateur d'horreurs Lovecraftiennes, de ses dérivés cthulhiens et de polar Noir, forcément Arkham Noir ne pouvait qu'éveiller ma curiosité. Après avoir éclusé les 2 premières affaires, j'ai pu tester les Gouffres Insondables de Ténèbres. Force est de constater que graphiquement, c'est toujours aussi beau et il est très agréable de parcourir les différentes cartes de l'affaire. La mécanique de jeu toute simple et efficace, se voit dotée d'un nouveau mode de jeu qui devrait apporter pas mal de défi aux investigateurs les plus chevronnés. C'est comme ça que j'aime les jeux solos : pas de grosse mise en place, des règles facilement acquises et une thématique sympa ! »  
Guillaume



## Warp's Edge

Warp's Edge est un jeu de bag-building solitaire. Pilote perdu derrière les lignes ennemies, il vous faudra foncer dans la mêlée et tenter d'abattre seul le vaisseau-mère d'une flotte d'invasion extra-terrestre ! Quand vous êtes détruit, un protocole vous permet de réapparaître plus tôt, et donc de retenter l'attaque, mais le nombre de ces warps est limité...

 S. Almes  T. Johnson  30' - 45'  1  10+



« Un bag-building pour simuler une attaque de flotte spatiale ? Il fallait oser ! Piochez des pions, esquivez les tirs, éliminez les vaisseaux adverses... Et si ça ne marche pas de suite, remontez le temps et recommencez jusqu'au vaisseau-mère ! »  
Guillaume de Tric Trac

## Logiquet

### Les Aventuriers du Rail

Logiquet - Les Aventuriers du Rail est un jeu solo dans l'univers du célèbre jeu Les Aventuriers du Rail. Il s'agit de résoudre 40 défis avec une difficulté progressive et des éléments narratifs au cours de votre aventure.

 NC  NC  15'  1  8+



« Un brin de logique, une thématique qui ne peut que ravir les amateurs de jeux de société et un matériel de qualité. Il ne fallait rien de plus pour obtenir un très bon casse-tête solo. On ne va pas se mentir, ce n'est pas l'énigme la plus innovante, ni l'énigme du siècle, mais c'est propre. A vous de réussir à sortir la locomotive. Pour ce qui est de la difficulté, si vous êtes un expert, passez votre tour. On est sur du casse-tête familial, pour vous challenger en famille. »  
Gautier



# CATAN

LE JEU DE RÉFLEXION



*Alan R. Moon*  
**LES AVENTURIERS  
DU RAIL** LE DEFI  
DES LOCOS



Une aventure inspirée du célèbre jeu de plateau !

Préparez la voie, départ imminent !

© Mixlore, Asmodee Group, under license Funko, LLC. © 2021 CATAN Studio and CATAN GmbH. "CATAN," "The Settlers of CATAN," the "CATAN Sun" logo, the "Glowing Yellow Sun" mark, and all other marks herein are trademark properties of CATAN GmbH. All rights reserved.

© Mixlore, Asmodee Group, under license Funko, LLC. Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Ticket to Ride are all trademarks or registered trademarks.

Prospero Hall



Mixlore



# SHADOW OPEN BOUQUATE GLYPHS

<b>Auteur(s)</b>	Prospero Hall
<b>Illustrateur(s)</b>	NC
<b>Éditeur(s)</b>	Mixlore
<b>Thème(s)</b>	Temple mésoaméricain
<b>Mécanisme(s)</b>	Construction, Logique
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	1

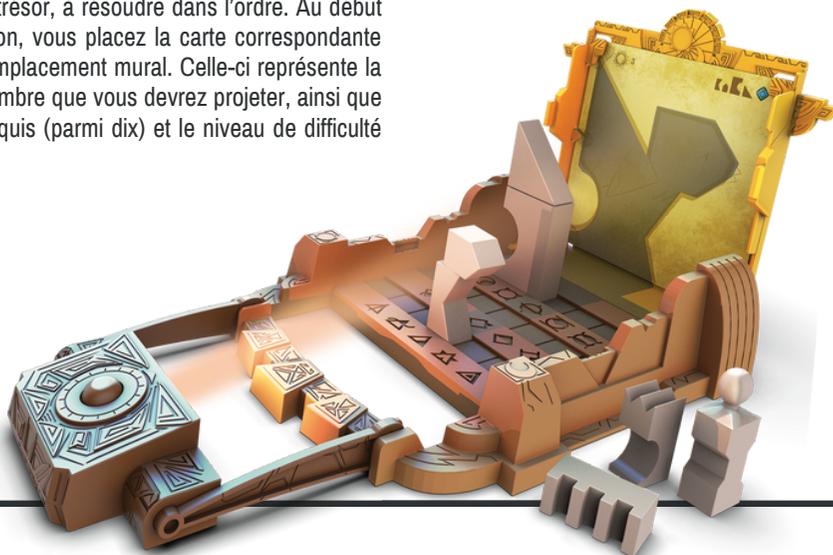
Dans **Shadow Glyphs**, vous cherchez à percer les mystères des huit temples des Ombres. Pour cela, disposez des blocs et allumez la lumière, et si leur ombre correspond à la forme que vous devez reproduire, vous pourrez poursuivre l'aventure, et peut-être même trouver de précieux trésors !

### Comment jouer ?

L'aventure vous fera traverser huit temples, comportant chacun cinq missions ordinaires et une mission de trésor, à résoudre dans l'ordre. Au début d'une mission, vous placez la carte correspondante dans son emplacement mural. Celle-ci représente la forme de l'ombre que vous devrez projeter, ainsi que les blocs requis (parmi dix) et le niveau de difficulté

de la mission (facile, moyen, difficile, expert). Disposez les blocs sur les dalles... ou les uns sur les autres, puis allumez la lumière. Si la forme des blocs projette sur la carte une ombre correspondant exactement aux contours de la forme représentée, la mission est réussie ! En outre, on notera lequel des blocs projette son ombre sur la petite étoile (le symbole indice) de la carte. En effet, lors d'une mission trésor, on n'utilisera que les blocs ainsi notés, et une fois la mission trésor complétée, on pourra accéder au temple suivant. Une mission de trésor octroie un précieux objet magique à usage unique, permettant par exemple de laisser la lumière allumée pendant une mission après deux tentatives manquées, ou déplacer un bloc pendant que la lumière est encore allumée pour rectifier sa position. En effet, chaque tentative compte comme un « jour », de sorte qu'en faire le moins possible permettra d'obtenir un meilleur score à la fin de chaque temple, puis de l'aventure dans son entièreté.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Prospero Hall
<b>Illustrateur(s)</b>	Mathieu Lidon
<b>Éditeur(s)</b>	Mixlore
<b>Thème(s)</b>	Ville
<b>Mécanisme(s)</b>	Labyrinthe, Construction
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	1

Vous êtes Zippy Bot, le robot chargé de contrôler le trafic journalier de la ville futuriste de **Zip City**, dont les habitants se déplacent dans des sphères. Assurez-vous que ces sphères arrivent à la bonne destination et à la bonne vitesse !

### Comment jouer ?

Commencez par choisir l'une des 40 missions, en commençant par les faciles avant de vous attaquer aux moyennes, difficiles et expertes. La carte Mission indique lesquelles des 16 tuiles vous devez placer sur le plateau incliné, dans quel sens et où. Elle précise aussi dans quelle position de départ vous devez placer quelle bille, où elle doit terminer son trajet, et à quelles tuiles amovibles vous aurez droit pour accomplir la mission. Il vous faudra en effet placer ces tuiles sur le plateau, avec la possibilité de les tourner et de les déplacer si leur position ne vous satisfait pas, contrairement aux tuiles mises en place initialement, qui restent en place. Une tuile fixe peut d'ailleurs très bien être un piège, un emplacement par lequel vous n'aurez pas besoin de passer.

### Comment s'achève la partie ?

Une fois les tuiles placées de façon satisfaisante, relevez la barre de lancement et laissez s'échapper les billes, qui suivront ainsi le parcours que vous avez tracé. Vous remportez la partie si elles arrivent à l'endroit fixé, et dans l'ordre fixé si plusieurs billes doivent arriver au même endroit (par exemple la jaune puis la bleue). Les tuiles permettent en effet de contrôler la direction dans laquelle les billes roulent, mais aussi le rythme de leur descente, et même de les faire remonter dans certains virages, grâce à leur très grande variété de formes. Si vous ne réussissez pas à remplir votre mission, vous pouvez recommencer en disposant autrement les tuiles amovibles, voire en consultant un indice, qui vous indiquera dans quel sens placer certaines tuiles !

S.W.





WIZARDING  
WORLD

Perplexus Go!  
Harry Potter

**OPEN  
BOUATE**

Prochainement

<b>Auteur(s)</b>	NC
<b>Illustrateur(s)</b>	NC
<b>Éditeur(s)</b>	Spin Master Games
<b>Thème(s)</b>	Harry Potter
<b>Mécanisme(s)</b>	Labyrinthe à bille, Dextérité
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	20'
<b>Nombre de joueurs</b>	1

Le **Perplexus Go! Harry Potter** est un labyrinthe à bille prenant la forme d'un vif d'or.

**Vif d'or ?**

Cette petite balle ailée est très convoitée dans les compétitions de Quidditch parce qu'elle clôture le match en octroyant immédiatement 150 points à l'équipe de son attrapeur (contre 10 points pour chaque but marqué avec un souaffle). Cet objet emblématique de l'univers créé par J. K. Rowling sert ainsi de cadre à un jeu de dextérité où il faudra conduire la bille à travers 30 obstacles dans un ordre prédéterminé.

**Labyrinthe à bille ?**

Dans le Philimag 7, nous consacrons un Comment c'était après ? au labyrinthe à billes (p. 48-49), ces jeux solitaires consistant à incliner un objet tridimensionnel (planche, sphère, ensemble de cubes...) afin d'y faire glisser une bille jusqu'à son objectif malgré les obstacles, puis dans le Philimag 10 nous présentons les Perplexus (p. 60), une gamme inaugurée par Michael McGinnis et cherchant à créer des parcours toujours plus surprenants !

**Perplexus et Harry Potter**

Parmi les obstacles que vous rencontrerez dans le Perplexus Go! Harry Potter, il faudra traverser un tableau, franchir un escalier en mouvement, utiliser le portoloïn du début de la Coupe de feu (la botte permettant justement aux personnages d'accéder à la Coupe du Monde de Quidditch)... pour arriver finalement dans la Coupe de Quidditch à la fin du parcours, et ainsi la remporter !

S.W.





# SHADOW GLYPHS



Résolvez les codes  
mystérieux des images  
pour découvrir le trésor.

© Mixlore, Asmodee Group, under license Funko, LLC



# Zip City



Construisez un labyrinthe  
pour que les billes arrivent  
à la bonne destination !

© Mixlore, Asmodee Group, under license Funko, LLC

Prospero Hall



Mixlore



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

Juan est avant tout un ami de longue date, à tel point que j'avais anticipé avant qu'on travaille ensemble pour de vrai afin qu'un projet commun n'entache pas la relation ! Il est un auteur de jeux, ou plus exactement un auteur d'intentions... Il est talentueux et ambitieux dans son envie d'é mouvoir via le support ludique. Il aime la force du groupe et sait faire intelligence commune, ce qui rend le travail ensemble plus que plaisant. Et comme tous les jeunots, il a encore tout à apprendre !

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

Boni est un ami qui m'a merveilleusement accueilli lors de mon retour dans le milieu du jeu. Il est bourré de bien plus de talents qu'il ne s'autorise ! Ses idées furent tellement qu'il faut être très attentif pour ne pas laisser filer la perle parmi le flot... Nous avons déjà partagé quelques projets ensemble et ça a été à chaque fois intense et qualitatif. Nous partageons un humour corrosif qui peut parfois nous déborder, bien qu'il soit surtout basé sur l'autodérision. Travailler avec lui dans la franche rigolade sans oublier l'exigence est toujours magique. Je soupçonne que son obsession pour les lapins nous ait un peu influencés sur "La Dame à la Licorne".

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

Florent Toscano, né en 1981 à Cannes, chercheur en trucs biochimicosuperprofonds, vit à Lyon. Coparent d'un mouffet à âge variable et cogérant d'une maison d'édition de jeux de société un petit peu pas comme les autres. Sensible, c'est un auteur brillant et un patron cool. C'est un

inconditionnel chauvin. Il lui faudrait 2 ou 3 vies pour mener à bien les projets ludiques qu'il prévoit. Les derniers succès des jeux Opla viennent en grande partie de son intuition, ses convictions et sa persévérance.

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

**Florent** : L'idée a germé de ma tête voilà 6 ou 7 ans... Simplement en imaginant l'évidence : faire une image avec des cartes les unes sur les autres, et surtout pouvoir ainsi la modifier par le jeu des superpositions ! J'ai immédiatement tenté de faire un prototype, mais en vain. J'ai vite dû faire face à mon incompetence technique en termes de graphisme ! J'ai donc fait appel à mes copains Bony et Juan !

**Juan** : Le concept de base m'a tout de suite emballé quand Florent me l'a exposé. Par contre chacun étant pris de son côté, le nez dans le guidon, sur ses propres créations, nous n'avons pas de suite mis en marche la machine. L'idée a continué à mûrir lentement dans nos têtes. L'aspect technique qui bloquait Florent ne me posait pas de problème. A partir du moment où l'idée a été complètement épanouie dans nos têtes, le choix du premier Cartzzle a fait peu de débat et "La Dame à la Licorne" s'est imposée. Et le premier prototype est né !

**Boni** : J'ai dit oui à Florent et Juan. Je n'avais pas compris grand-chose mais Florent me fait faire des trucs cool et Juan est un... vénérable. Bien plus tard, j'ai compris le concept et la profondeur de Cartzzle... Je dois avouer que c'était après avoir réalisé le premier prototype. Et après... Boum... une grosse déflagration dans ma tête et depuis je passe mon temps à imaginer "le monde en Cartzzle".



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

**Florent** : les étapes n'ont pas été si scindées que ça, car chez Opla, on pense et on développe le jeu ensemble du début à la fin ! Avec en tête les contraintes matérielles dès le début des phases de création. On est donc tous les trois les auteurs du jeu, mais Juan et Bony ont également pris part au processus éditorial. Bony étant graphiste chez nous à temps plein, lui était clairement baigné dans Cartzle !

**Bony** : De mon point de vue, le développement entre proto et édition a été MON moment favori et le plus anxiogène. Florent est expansif et Juan est exigeant, mon truc à moi ce serait le chaos. Mais, au moment du développement il faut se canaliser et ne pas trop en faire car Cartzle doit devenir un rendez-vous régulier avec le public. Et si on veut surprendre tous les ans, il faut savoir trier les idées et même si j'en crève d'envie, ne pas toutes les rentrer au sein du premier épisode.

**Juan** : Pour passer du premier prototype à l'édition, nous devons résoudre le problème de la glisse. Les cartiers ont pour habitude de produire des cartes qui glissent bien dans la main des joueurs, et nous voulions exactement l'inverse ! Beaucoup d'échantillons et de pistes explorées avant de trouver notre solution. Ensuite le choix des artistes et des œuvres traitées a été une étape assez chronophage. Nous avions à prendre en compte les possibilités ludiques pour les défis et les jeux en plus de l'intérêt graphique. Cette étape nous a fait explorer les futurs Cartzles, que nous sommes très impatients de créer.

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

**Florent** : On a développé durant plusieurs années les 6 jeux d'une nouvelle collection, au format et à la proposition ludique à la fois évidents et bâtarde, dans un contexte qui nous a empêché de les montrer des centaines de fois au public et aux pros comme on le fait habituellement pour les autres jeux... Donc il a fallu faire passer le message du mieux qu'on pensait, pour que nos petites boîtes existent sur les rayons des boutiques au milieu des milliers d'autres sorties ! Bref, beaucoup de stress et autant d'excitation et d'enthousiasme ! Voilà plusieurs semaines que les jeux sont disponibles,



et c'est aujourd'hui beaucoup d'excitation et d'enthousiasme !

**Bony** : A partir du moment où je clique sur "envoyer à l'imprimeur" je ne m'occupe habituellement plus que de nous alimenter en outils de communication, mais là non, pas seulement en tout cas, car, à peine le jeu imprimé, j'avais déjà embrayé sur une multitude de prochains Cartzles.

**Juan** : L'aspect communication et distribution est clairement l'apanage de Florent. Nous en discutons évidemment, mais ses choix intègrent plus de facteurs que mes impressions. Bony et moi sommes force de propositions mais c'est Florent qui pilote, et c'est bien normal.

**PHILIMAG** : Cartzle est composé de deux gammes distinctes. Quelles sont leurs différences et quelles ambitions avez-vous pour chacune d'elles ?

**Florent** : Deux gammes distinctes... Pour le moment, car on a nos poches remplies de jolies surprises ! La gamme Création nous a permis de créer des dessins spécifiquement pour des défis en particulier, alors que la gamme Classique permettait de s'amuser à modifier et faire évoluer des images majeures que tout le monde a en tête. Je sais que Juan s'est beaucoup amusé à les trifouiller en pensant amuser les joueurs qui découvriront nos modifications... Ça reste basé sur l'image, qu'elle soit contemporaine ou classique, originale ou classique. La sensibilité de chacun amènera vers l'une ou l'autre des gammes, ou les deux !

**Juan** : Ce qui m'a fasciné avec Cartzzle Classique, en travaillant sur les œuvres, puis en y jouant, c'est à quel point on "rentre" dans l'image ! Avec un puzzle, le visuel est très fragmenté et n'émerge que par l'assemblage de pas mal de pièces, ce faisant on ne s'attarde pas trop sur les détails. À l'opposé, dans Cartzzle, c'est l'image et ses détails (la surface de la carte étant assez généreuse) qui nous permettent de reconstruire sa globalité. J'adore les musées mais je dois reconnaître que je n'ai jamais passé autant de temps à explorer des tableaux dans leurs moindres détails avant Cartzzle. La gamme Création nous permet de co-créaliser avec l'auteur une expérience particulière, complètement adaptée à son graphisme et son univers. L'aspect relations humaines y est primordial, et c'est l'ADN des Jeux Opla.

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

**Florent** : Comme pour tous les projets, il fallait trouver un nom. C'est rarement facile. J'ai balancé naturellement "Cartzzle", contraction évidente. Sans aimer ce mot. Trop franc, trop évident justement, trop marketing, pas poétique, pas joli. Mais très efficace ! Et tout le monde l'aimait ! Sauf Juan et moi. Alors on est partis sur d'autres idées, comme le "De Visu" de Juan ou mes "Images Délicates", en passant par des heureusement oubliées "Déliscartes" ! Puis Cartzzle faisant clairement l'unanimité et étant ce qui me venait toujours le plus naturellement, on a gardé ce nom ! Et c'est très bien !

**Juan** : J'ai toujours beaucoup aimé la tapisserie de la Dame à la Licorne. Pourquoi s'est-elle imposée comme une évidence ? Corinne, mon épouse, adore la danse contemporaine. Elle a participé à un atelier avec le centre chorégraphique de Tours, dirigé par la chorégraphe Gaëlle Bourges. Celle-ci a monté un spectacle sur une certaine Dame : "À mon seul désir". Dans ce spectacle, en plus des danseuses professionnelles, nues, des lapins (une trentaine, interprétés par des aficionados) dansaient, nus aussi, mais avec des masques de lapin ! Ma chérie a intégré la troupe et ça a été, pour elle comme pour moi (et j'espère pour le public), une expérience artistique inoubliable, définitivement intégrée pour moi dans Cartzzle. Dans la pièce chorégraphique, les lapins prennent le pouvoir, et dans Cartzzle aussi. Les lapins envahissent tout !

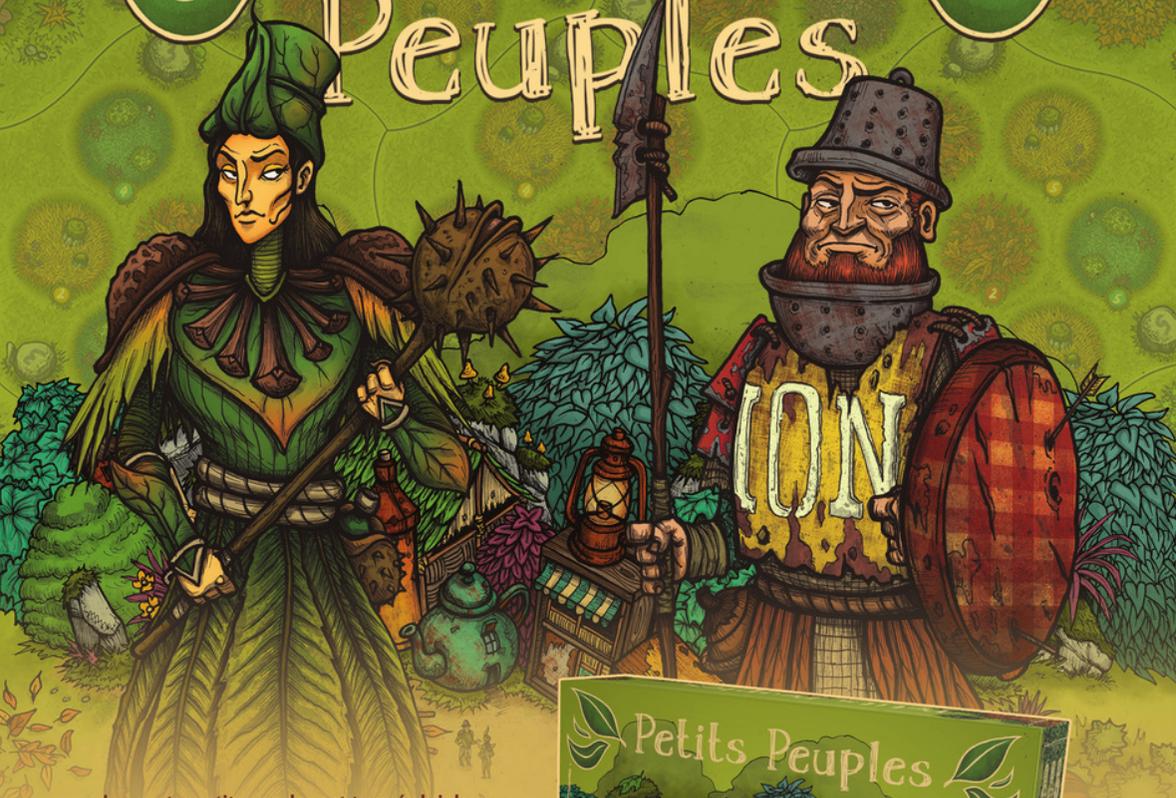
**Bony** : Plutôt une observation amusante qu'une anecdote. Depuis la sortie de Cartzzle, c'est dingue le nombre de copains auteurs de jeux qui nous expliquent qu'ils ont eu ou auraient aimé avoir cette idée. C'est très valorisant pour nous, d'autant plus si l'idée était dans l'air, le talent de Florent était de la plaquer sur le plan de travail.

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

**Florent** : Concernant Jeux Opla, j'espère que Cartzzle sera désormais continuellement d'actualité ! On développe actuellement la suite avec beaucoup de plaisir ! On travaille également sur un prochain jeu dont je suis l'auteur, dans la gamme Nature (Il Était une Forêt, Migrato, La Glace et le Ciel...), qui nous plongera au cœur de la faune abyssale. On est en plein dans la triple extension de [kosmopolit] qui devrait être dispo en 2022, toujours avec le labo Dynamique du Langage. Juan et Julien Prothière développent un jeu hybride fun et frénétique sur la transition énergétique. Un méta-projet hyper riche autour d'une conférence-spectacle... Un projet à la [kosmopolit] ! Qui sera d'ailleurs peut-être couplé à un autre de mes jeux pour en faire un méta-jeu ! Et plusieurs autres projets, mais c'est déjà pas mal, vu le temps et l'énergie de plus en plus conséquents qu'on consacre à chacun de nos projets !

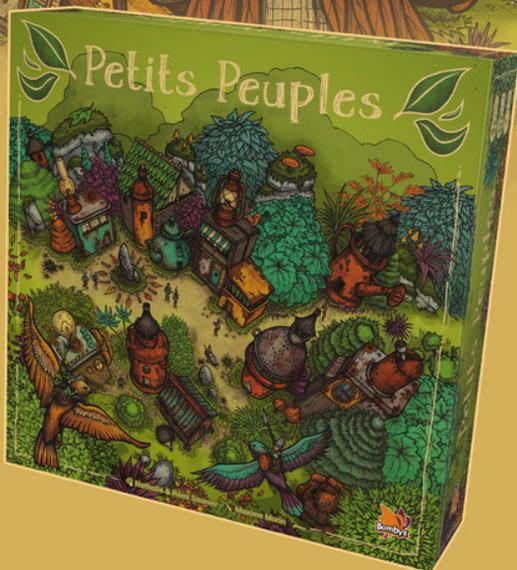


# Petits Peuples



Les quatre petits peuples ont trouvé abri dans un jardin abandonné. En quelques semaines les cagettes en bois se changent en appartements. Mais chacun veut prendre le pouvoir par tous les moyens : la réalisation de projets communs, le contrôle de territoires, les missions secrètes ou l'invasion des bâtiments adverses.

**Vos choix ont un impact direct sur le joueur suivant. À vous de décider lequel en subira les conséquences !**



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



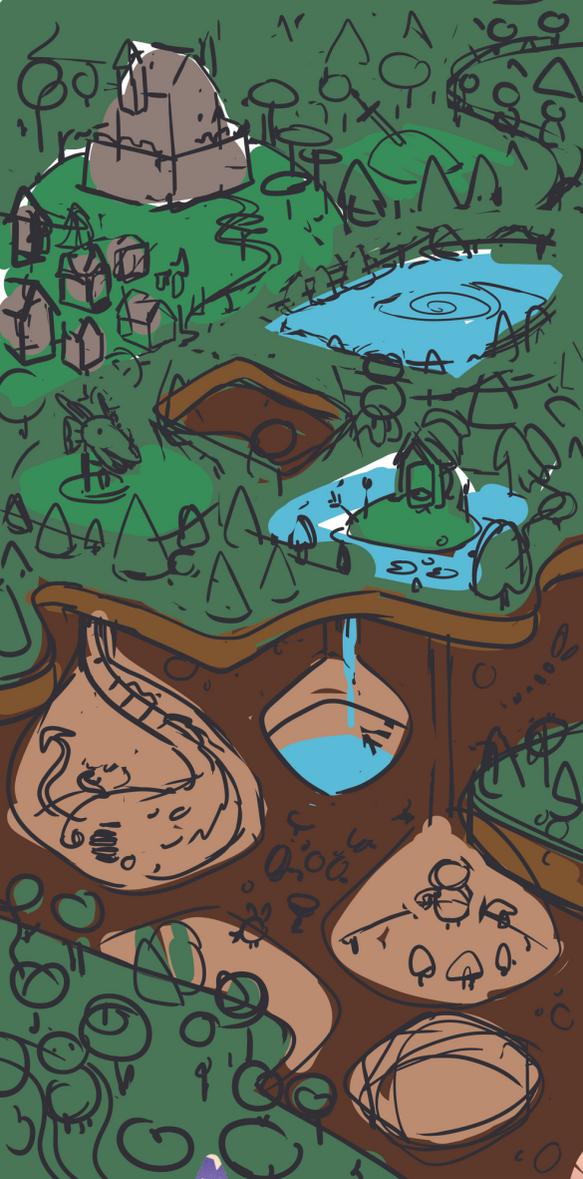
Bonjour le Philimag ! Je suis illustratrice depuis 2008. Je fais également du motion design et de la réalisation vidéo pour différentes agences dans l'audiovisuel. Je suis officiellement entrée dans le monde du jeu de société en 2015 lorsque j'ai illustré 10 minutes to Kill chez La Boîte de Jeu, puis les jeux ont commencé à s'enchaîner (Dicycle Race chez Banana Smile, Medieval Pong chez Ravensburger, Au Creux de ta Main chez La Boîte de Jeu, Aquatika chez Jeux FK ...). J'essaie toujours d'avoir une approche différente sur chaque jeu mais en tout cas, c'est toujours le même plaisir à chaque nouveau projet.



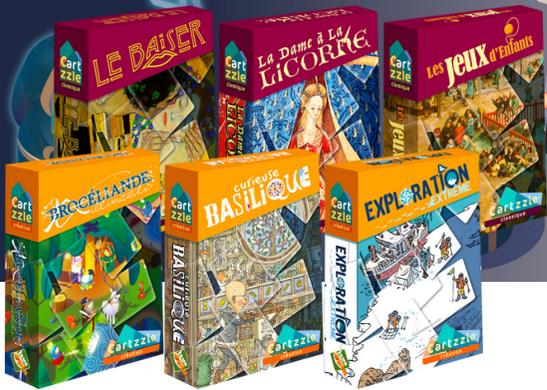
**PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustratrice sur Cartzzle - Brocéliande ?**

Pour Cartzzle, la team Opla m'a vraiment fait confiance, car après une ou deux recherches infructueuses, j'ai voulu leur proposer un concept graphique qui me tenait à cœur. Un grand merci pour la liberté créative qu'ils m'ont offerte ! L'une des contraintes de base était d'avoir deux illustrations, et le choix du thème était libre. J'ai choisi Brocéliande car je voulais (re)faire découvrir au grand public les récits méconnus et notamment inclure le bestiaire des légendes arthuriennes. Au départ, je souhaitais faire la première illustration de jour et l'autre de nuit (ou souterraine). Après quelques croquis, j'ai eu l'idée de partir sur une illustration infinie et l'idée a été adoptée par Flo, Juan et Bony, la team des Jeux Opla. C'est le genre de pistes que j'adore explorer dans les phases de réflexion, partir sur des concepts nouveaux et des expériences graphiques qui apportent un peu de challenge. Concernant la technique, les personnages ont été réalisés sur Illustrator et la composition, la texture et la lumière ont été faites sous Photoshop. J'ai eu la chance d'avoir quasiment carte blanche sur tout. Le plus dur au final, c'était de se détacher de toutes les références de la série et film Kaamelott !







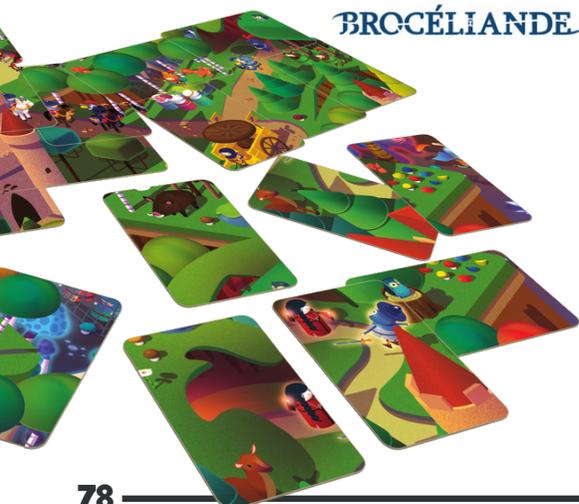


<b>Auteur(s)</b>	J. Rodriguez, D. Boniffacy, F. Toscano
<b>Éditeur(s)</b>	Jeux Opla
<b>Thème(s)</b>	Arts
<b>Mécanisme(s)</b>	Puzzle
<b>Âge</b>	8+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Cartzzle** est un concept de jeu de société contenant un jeu, une œuvre d'art et des énigmes. La gamme comporte actuellement six jeux.

### Comment jouer ?

Dans un premier temps, les joueurs vont superposer et disposer les cartes dans tous les sens, avec ou sans modèle, pour recomposer l'œuvre originale. Puis, ils vont recommencer en relevant les différents défis proposés pour chaque jeu.



### Brocéliande illimitable

Illustré par Pauline Détraz, il se joue de 1 à 4 joueurs. Dans ce cartzzle, les joueurs sont plongés au cœur des légendes arthuriennes. Ils pourront ainsi recomposer des scènes du mythe et recruter ensemble des chevaliers de la Table Ronde.

### Exploration extrême

Illustré par Jérôme et Anne-Claire Jouvray, il se joue seul. Dans la peau de l'aventurier Roald Hotfrost, les joueurs retraceront son parcours autour du pôle Nord, tout en évitant les dangers et en étant attentif à la faune sauvage.

### Curieuse Basilique

Illustré par Mattias Adolfsson, il se joue de 1 à 2 joueurs. Dans cette curieuse basilique, les joueurs devront nettoyer toutes les taches de peintures. Et s'ils se défiaient en effaçant au plus vite toutes les traces ?

### Les jeux d'enfants

D'après l'œuvre de Pieter Brueghel l'Ancien, il se joue de 1 à 2 joueurs. Dans cette œuvre du 16ème siècle, tous les personnages sont invités à jouer par les bouffons. Mais qui réalisera le plus vite un demi-Cartzzle ?

### La Dame de la licorne

Il se joue seul. Les joueurs devront cacher certains animaux et en montrer d'autres dans cette tapisserie médiévale.

### Le baiser

D'après l'œuvre de Gustav Klimt, il se joue seul. Les joueurs devront masquer certains éléments et en afficher d'autres, tout en étant le témoin privilégié de l'amour.

ANTOINE BAUZA & JOHN GRÜMPH  
VINCENT DUTRAIT

# OLTREE

RÉPONDREZ-VOUS  
À L'APPEL DE  
L'AVENTURE ?



STUDIO



### Clank! - Legacy

Clank! revient en version Legacy. Pénétrez dans l'univers fantastique de Clank à travers une campagne de plusieurs parties. Après celle-ci, le jeu reste entièrement rejouable.

 A. Clautice, P. Dennen  Divers  90' - 120'  2 - 4  13+



« Retrouver le plaisir d'un jeu de construction de deck et la saveur d'un jeu Clank! tout en vivant une campagne. Entre humour décalé et coups pendables entre joueuses et joueurs, vous aurez, à la fin, un plateau unique, valable pour toutes vos parties de la gamme Clank! » **Guillaume de Tric Trac**

### Welcome To The Moon

Welcome to the Moon est le dernier volet de la trilogie de jeux Welcome. Après les lotissements résidentiels des années 1950, après les casinos des années 1960, vous allez partir à la conquête de l'espace... Il est constitué de 8 Aventures différentes qui forment une histoire complète avec une difficulté croissante. Vous pouvez jouer ces 8 Aventures indépendamment, ou successivement pour découvrir votre histoire.

 A. Allard, B. Turpin  A. Heidsieck  25' - 30'  1 - 6  10+



« Un vrai coup de cœur ! J'avais déjà beaucoup aimé Welcome et j'adore ce nouvel opus. Pour le coup, il est beaucoup plus riche en contenu, 8 feuilles de jeu différentes et autant de mécaniques, chaque feuille proposant ses propres règles. Vous pouvez jouer chaque feuille séparément, ou vous pouvez jouer en mode campagne. Vous irez de surprise en surprise, vous devrez vous adapter et ça vous garanti un paquet de parties avant de faire le tour du jeu. » **Gautier**

### Red Rising

Entrez dans l'univers futuriste de Red Rising, basé sur la série de livres de Pierce Brown et mettant en scène une société dystopique divisée en 14 castes. Vous représentez une Maison qui tente de s'élever au pouvoir en rassemblant un grand nombre d'adeptes. Allez-vous briser les chaînes de la société ou accepter la domination des Ors ?

 J. Stegmaier, A. Schmidt (II)  M. Bensky, J. Davis, J. Wong  60'  1 - 6  14+



« Le jeu pour les amatrices et amateurs de jeu de construction de deck et de combos en tout genre. Et l'univers des romans est scrupuleusement retranscrit. Idéal pour deux ou trois. » **François de Tric Trac**



# Descent : Légendes des Ténèbres

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...

 N. I. Hajek, K. Centell-Dunk  Divers  180' - 240'  1 - 4  14+

« Préparez-vous à vivre une formidable aventure en plus de 15 chapitres. Figurines finement gravées, matériel pléthorique, personnages gagnant en expérience et en épaisseur, scénarios variés et bien écrits. Offrez-vous une petite folie pour Noël ! »  
La rédac de **Tric Trac**



## Paleo

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

 P. Rustemeyer  D. Mayer  45' - 60'  2 - 4  10+

« Plongé au cœur de la Préhistoire, votre groupe doit coopérer pour sa survie et, si possible, achever la fresque au fond de votre campement. Mais ce ne sera pas toujours aisé ! Dans Paléo, on ne sait jamais quelle surprise nous réserve une journée, et un événement peut bouleverser tous nos plans et nous pousser à chercher toujours la meilleure combinaison possible. Il faut parfois prendre de dures décisions : aider un membre de la tribu seul face à un ours ou envoyer les chasseurs chercher des branches pour fabriquer cette torche qu'il nous faudra absolument avant la tombée de la nuit ? Les épreuves semblent parfois insurmontables, mais chaque partie donne des idées et indices pour mieux réussir la suivante. Avec le grand nombre de scénarios et la possibilité de pouvoir les combiner comme bon nous semble, la rejouabilité est extraordinaire et aucune partie ne se ressemble, ce qui fait le charme du jeu. » **Adrien**



## Dune : Imperium

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

 P. Dennen  Divers  60' - 120'  1 - 4  13+



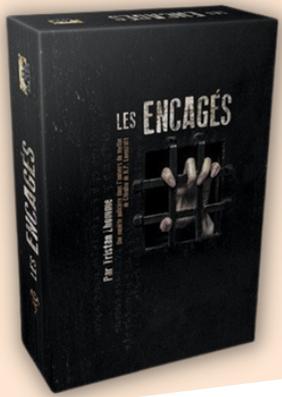
« L'auteur de Clank! Signe ici une belle adaptation de la saga qui triomphe au cinéma. Entre deck building et jeu de stratégie, qui s'emparera de la planète des sables ? » **Guillaume de Tric Trac**



# Les Encagés

Les Encagés est un jeu-campagne vous proposant de vivre une enquête policière contemporaine avec pour toile de fond le Mythe de Cthulhu.

 T. Lhomme  M. Plasse  20'  2 - 4  8+



« Les Encagés de Tristan Lhomme est une excellente campagne : bien écrite, bien construite et laissant une grande liberté aux joueurs et au meneur. En tant que meneur, il vous faudra quand même un peu de bouteille, je pense, pour bien dérouler l'intrigue et réussir à rythmer la campagne (le piège des campagnes bac-à-sable, étant que l'intrigue s'embourbe et que des lenteurs viennent plomber l'ambiance et la motivation des joueurs). Les XII Singes et Tristan Lhomme nous offre encore une fois une petite perle ludique qui mérite largement d'être joué et de ne pas dormir dans une bibliothèque ! » **Guillaume**

# Cthulhu : Death May Die

Le rituel touche à sa fin. Les indicibles Grands Anciens s'apprentent à envahir notre monde. C'est inévitable. Vous devez les détruire.

 E. Lang, R. Daviau  K. Kopinski, E. Skomorowski, A. Smith  60' - 120'  1 - 5  14+

«Une de nos révélations de l'année. Derrière un jeu de baston désespéré contre le Mythe de Cthulhu se cache un jeu plein de finesse dans la gestion de son personnage et de ses folies. Matériel et figurines irréprochables. » **François de Tric Trac**



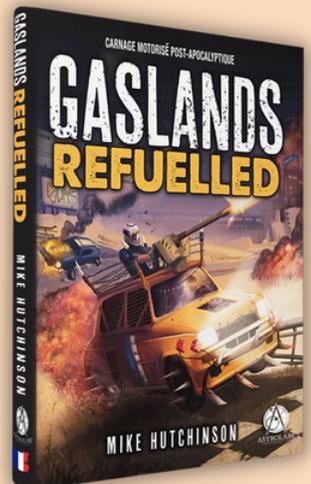
# Gaslands: Refuelled

Gaslands: Refuelled est un jeu de combats motorisés dans un univers post-apocalyptique.



 M. Hutchinson  NC  60' - 120'  1 - 6  14+

« MISE EN GARDE : Gaslands est le jeu de figurines le plus abordable qui soit. Dans sa forme la plus simple, il vous suffira de quelques dés, des gabarits que vous pouvez télécharger et d'une surface plane. Pour toute figurine, vous n'aurez besoin que de deux voitures de type Majorette, Hot Wheels et autres. Et du livre de règles bien sûr. Et puis vous allez essayer. Vous lancerez les dés de dérapage, les collisions vont s'enchaîner et vous allez carboniser le véhicule en face avec votre lance-flammes. Vous allez bien rigoler. Beaucoup vous amuser. Avant que vous ne vous en rendiez compte, vous allez avoir envie de plus de voitures, dérobant celle du fiston ou du petit neveu si besoin, provoquant leur désespoir. Vous allez inviter tous vos ami(e)s pour partager des moments délirants à pousser des voitures miniatures en faisant des bruits de moteur, d'explosion et de carambolage. » **Alex**



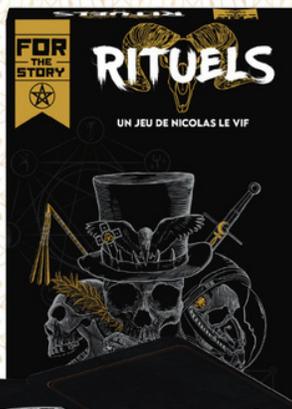
**FOR  
THE  
STORY**



**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.

**DÉJÀ DISPONIBLE**

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

**DONJONS  
ET SIPHONS**



**POUR  
LA REINE**



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



L'Insondable  
**OPEN**  
**BOUQUATE**  
 En précommande

<b>Auteur(s)</b>	T. Fanchi, C. Konieczka
<b>Illustrateur(s)</b>	Nombreux
<b>Éditeur(s)</b>	Fantasy Flight Games
<b>Thème(s)</b>	Horreur à Arkham
<b>Mécanisme(s)</b>	Rôles cachés
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	2h - 4h
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 6

**L'Insondable** est un jeu à rôles cachés dans l'univers lovecraftien d'Horreur à Arkham : passagers du SS Atlantica, vous vous apercevez que des ombres curieuses suivent le paquebot sous les vagues et sur le pont. Faites tout pour arriver à Boston... ou offrir les âmes du navire aux créatures des abysses !

### Comment jouer ?

Les joueurs reçoivent d'abord une carte définissant leur loyauté : humain, hybride voire cultiste. Ils incarnent un personnage à la compétence asymétrique, qui peut également être Capitaine ou Gardien du grimoire, avec des responsabilités particulières. À son tour, un joueur réalise 2 actions :

- Se déplacer sur n'importe quelle case du paquebot.
- Attaquer un Profond ou un joueur notoirement dans le camp adverse en lançant un dé.
- Sauver un passager.
- Utiliser une capacité de son personnage, d'une carte Compétence ou Objet ou de l'une des 6 pièces intérieures du paquebot (dont la possibilité d'envoyer un joueur suspect dans la cale).

- Échanger des objets sur sa case.
  - Se révéler en tant que traître pour pouvoir saboter ouvertement les plans des humains.
- Puis on pioche une carte Mythe, qui décrit une crise à surmonter par un choix ou un test de compétence. Au cours d'un test, ceux qui veulent posent des cartes, auxquelles on ajoute des cartes de la pile Chaos, et il faut obtenir les icônes requises, tout en soustrayant les icônes de compétences non requises. Le mythe affecte aussi l'avancée du paquebot, la piste de rituel (pour attaquer toutes les créatures du pont et en mer) et active les Profonds, Mère Hydra et Père Dagon en invoquant de nouvelles figurines, en les déplaçant vers le navire, en leur faisant attaquer joueurs, paquebot et passagers. Puis c'est au joueur suivant de contribuer au salut ou à la destruction du USS Atlantica.

### Comment s'achève la partie ?

Les humains triomphent si le navire arrive à Boston. Les hybrides gagnent si la partie s'achève avant (parce que le navire n'a plus d'âmes, de carburant, de nourriture, de santé mentale, qu'il est détruit ou envahi par les Profonds). Le cultiste remporte la partie si la partie s'achève avant que le paquebot atteigne Boston, mais sans être loin de sa destination.



S.W.



Seeders from Sereis :

# OPEN BOUQUETE

Exodus - extensions

<b>Auteur(s)</b>	S. Macasdar, C. Fourel
<b>Illustrateur(s)</b>	Gaël Lannurien
<b>Éditeur(s)</b>	Sweet Games
<b>Thème(s)</b>	Espace
<b>Mécanisme(s)</b>	Draft, Enchères
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	120'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4 / 5

**Hank's**, **Tais** et **Etho** sont trois extensions pour le jeu de draft et d'enchères spatial **Seeders from Sereis : Exodus**. Elles incluent toutes six tuiles de pouvoirs personnels offrant une asymétrie aux parties, et quatre scénarios (un par configuration), pour un nouveau mode de jeu approfondissant l'univers du jeu et apportant des règles particulières, en plus d'autres additions. **Tais** et **Etho** proposent en outre le matériel nécessaire pour jouer à cinq. Les trois extensions sont conçues pour être rangées à l'intérieur de la boîte du jeu de base.

**Tais : Noire comme l'espoir**

Cette extension inclut des muta-vecteurs (une nouvelle ressource qui peut être volée dans les réserves mais protégée dans les coffres) et quatre scénarios sur l'univers des Déviants. Ces scénarios exigent souvent de réussir des tests : on choisit une carte que l'on possède

du type requis par le test, et sa valeur doit être supérieure ou égale à une carte au hasard du paquet Arche pour que le test soit réussi. Les tests prise d'otage, subversion et sabotage se rapportent chacun à un type différent, avec des conséquences propres.

**Hank's : Les Enfants de Primus**

Cette extension inclut 4 scénarios sur l'univers des Quincailleurs, une nouvelle ressource, l'Éthernium, particulièrement précieuse et des cartes Quincailleur à ajouter à la pioche Arche. Des évènements pourront désormais affecter l'ensemble des joueurs aussitôt que dévoilés, tandis que des cartes Relais, associées aux modules de l'Arche, ont la particularité de pouvoir être recyclés contre des Points de Prestige et de coûter une ressource à chaque phase de fondation au lieu d'un coût ferme lors de leur intégration.

**Etho : L'Absolu pour arme**

Cette extension inclut quatre scénarios sur l'univers des Théocrates. L'un de ces scénarios utilise douze jetons Synthétiques.





<b>Auteur(s)</b>	Dan Blanchett, Matt Hyra
<b>Illustrateur(s)</b>	Nombreux
<b>Éditeur(s)</b>	Origames, Renegade
<b>Thème(s)</b>	Vampires
<b>Mécanisme(s)</b>	Jeu de Cartes Évolutif
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	30' - 60'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Rivals** est un JCE compétitif dans l'univers médiatique **Vampire : The Masquerade**. À la tête d'une coterie de vampires, prenez le contrôle de San Francisco !

### Comment jouer ?

À son tour, un joueur réalise deux actions, y compris plusieurs fois la même :

- Piocher une carte soit de sa Bibliothèque soit de son deck Faction.
- Recruter un vampire de sa main, en le plaçant dans son Refuge et en posant dessus autant de jetons Prestige que sa Puissance du Sang (PS).
- Revendiquer le titre de Prince de la Cité en épuisant un vampire de sa coterie dans la Rue. Les adversaires peuvent l'attaquer pour contester ce titre.
- Jouer une carte Action, généralement en épuisant un vampire.

- Effectuer une attaque (en épuisant le vampire attaquant dans La Rue) contre un mortel du deck Cité ou un vampire adverse. Si le vampire adverse est dans son Refuge, il faut totaliser plus d'Info qu'il n'a de Secret. L'attaque est distante, physique, sociale, mentale, et on peut lui associer une carte Attaque correspondante en remplissant son prérequis de PS.
- Effectuer l'Action de l'une de ses cartes en jeu.

En outre, un vampire dans un Refuge peut se déplacer dans La Rue (la zone neutre au centre de la table) sans que cela coûte d'action. Pendant la phase finale, le joueur place sur chaque vampire en torpeur (tombé à 0 Sang) un jeton Sang. Défausser des cartes ajoute du Sang. S'il a autant de Sang que sa PS, il est régénéré. Puis les unités de la Division des Étapes Spéciales infligent aux vampires des dégâts aggravés. Enfin, on pioche deux cartes.

### Comment s'achève la partie ?

On remporte la partie en cumulant 13 points de Cabale, en éliminant son Rival (défini en début de partie) ou en éliminant un autre adversaire si l'on possède le plus de points de Cabale. Un adversaire est éliminé quand son Prestige est à 0 ou que le dernier vampire actif de sa coterie est vaincu. La boîte de base contient déjà 63 cartes permettant de personnaliser les decks avant une partie, et plusieurs extensions continueront d'offrir des possibilités de personnalisation.

S.W.





## REJOIGNEZ LA LIGUE

Intégrez une agence de détectives internationale pour faire toute la lumière sur la mort d'Hannah Dubois.

QUI L'A TUÉ ?

QUELLE ÉTAIT L'ARME DU CRIME ?

QUEL ÉTAIT LE MOBILE DU MEURTRE ?



# INVESTIGATION FILES

## MEURTRE À PARIS

UN JEU D'ENQUÊTE IMMERSIF

MANIPULEZ UN VRAI DOSSIER D'ENQUÊTE POUR RÉSOUDRE L'AFFAIRE



Disponible en boutique



Le vieil homme remonta les lunettes qui glissaient sur son nez et ouvrit l'enveloppe – la numéro 252 de la journée, et en entreprit la lecture. Après un haussement de sourcils, un sourire se dessina sur son visage orné d'une imposante barbe blanche.

*Cher Barbu.*

*Fai été (plutôt) sage cette année. et. du coup. je me demandais si tu pourrais apporter des cadeaux pour ma famille et moi. On aime bien tous les Jeux de Role. mais on ne sait pas trop quasi prendre parce qu'il y en a plein. Est-ce que tu as des idées ? On va bien s'amuser. j'espère. avec tes idées !*

*Je te fais des bisous.*

*Alexandre*

Il reposa la lettre sur son bureau, sur le dessus d'une pile bien rangée, à sa droite, et se cala dans son fauteuil, qui grinça sous son poids.

– *En effet, le choix n'a rien d'évident, commenta-t-il à haute voix. D'autant que, mon cher Alexandre, tu ne me donnes pas beaucoup d'indications.*

Il se leva, repoussa son fauteuil et se mit à arpenter de long en large la pièce encombrée de cartons et autres sacs divers.

– *Bon, réfléchissons, reprit-il au bout d'un instant. Par quoi pourrait-on commencer ? Ah, bon sang, mais c'est bien sûr !*

Il se dirigea vers une étagère et en sortit un carton sur lequel était dessiné un gros W. Il le posa sur son bureau et l'ouvrit. À l'intérieur, une superbe boîte. L'ESSENTIEL est écrit en gros dessus.

– *Voilà ! lâcha-t-il d'un air satisfait. Avec ça, Alexandre, tu vas avoir de quoi l'initier au plus ancien des JdR ! Les p'tits gars de Wizards, depuis leur reprise de la traduction et de la distribution de D&D pour le monde entier, ont décidé de mettre les petits plats dans les grands. En plus d'une version corrigée du triptyque de base, ils sortent la traduction de l'Essential Kit, qui contient tout le nécessaire pour entrer en douceur dans le monde de Dungeons & Dragons ! Tout y est : une version allégée des règles, des dés, et une aventure pour te lancer. Des heures de jeu pour un prix défiant toute concurrence !*



Satisfait, il plaça la boîte sur la lettre. « *Et d'un !* », ajouta-t-il en se frottant les mains. « *Mais j'imagine qu'Alex va vouloir d'autres suggestions.* »

Il s'en retourna vers son étagère et la parcourut du regard. Il y en avait partout. Des livres, de toutes tailles et de toutes épaisseurs, des boîtes, plus ou moins grandes et lourdes... Son regard s'arrêta l'une d'entre elles. Il se frotta le menton, réfléchit quelques instants, puis s'en saisit. Il posa cette nouvelle boîte sur son bureau.



– Ah, mon Petit Poney, dit-il dans un demi-sourire. Dessin animé qui a bercé l'enfance de nombreuses générations s'il en est. Quelle bonne idée d'en avoir proposé une déclinaison en jeu d'aventures / jeu de rôle pour les plus jeunes. De plus, regarde-moi ces dessins et cet univers coloré ! C'est P.A.R.F.A.I.T. pour les plus jeunes. Ils ont eu le nez fin, les Hommes en Noir de Black Book Éditions, avec **Tails of Equestria** ! Et encore une fois, pour un prix tout à fait abordable.



Il plaça cette deuxième boîte au-dessus de la première.

– Bon, alors, encore un petit dernier ? Histoire que mon cher Alexandre puisse faire plaisir au plus grand nombre autour de lui.

Il retourna une dernière fois se placer devant son étagère aux merveilles.

- Alors, murmura-t-il, comment vais-je compléter mon choix ? Il y a tellement de possibilités...

Ses yeux couraient sur les étagères, ses doigts effleuraient livres et boîtes. À plusieurs reprises, il se saisit d'un ouvrage qu'il feuilleta avant de le ranger. « Non, pas ça... », « Mouif, pourquoi pas ? », « Pfff... pas certain ! ». Voilà quelques-unes des réflexions qui émaillèrent sa recherche. Il finit par extraire un livre à couverture souple de son imposante étagère et retourna une dernière fois à son bureau.

– Ah, ça, c'est pas mal ! C'est décalé et original.

Sur la couverture, le titre s'étirait sur toute la largeur **Doudous & Dentiers**.

– Eh oui, mon cher Alexandre, voilà qui va te faire rire autant que frissonner. Si jamais tu as envie de raconter des histoires qui font un peu peur, mais pas trop, tu vas trouver ton bonheur avec ce jeu fort sympathique. On sort du « classique », et tu trouveras dans ce livre plusieurs scénarios pour t'initier en douceur aux règles. Enfin, c'est une création française soutenue par un éditeur des plus sympathiques et totalement impliqué, JDR Editions.

Le livre rejoignit les deux autres boîtes sur son bureau. Il poussa un soupir de satisfaction et se laissa tomber dans son fauteuil. Il relut la lettre d'Alexandre une nouvelle fois, puis tendit la main vers la vieille plume dans son encrier. Il retourna la missive et écrivit :

*Mon cher Alexandre,*

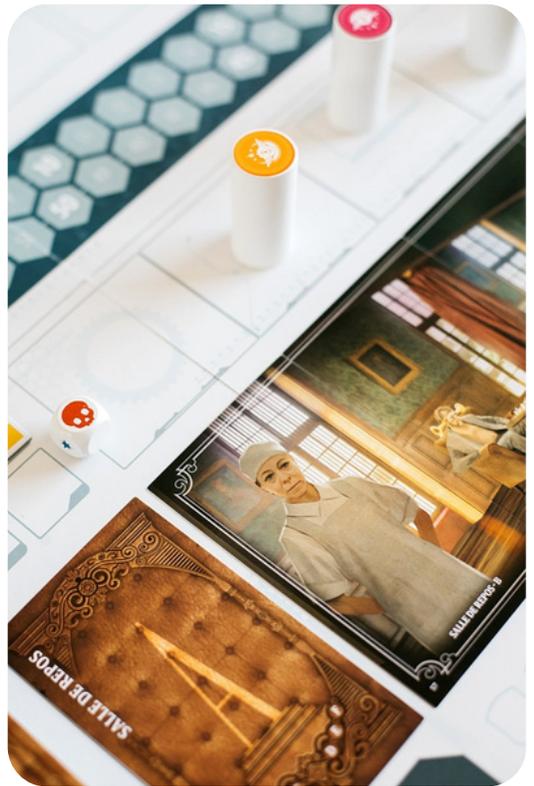
*J'espère qu'avec ces trois cadeaux, tu trouveras de quoi t'amuser des heures en famille et avec tes amis. Cela dit, je ne t'ai ici indiqué que trois idées, mais j'aurais pu en noter des dizaines d'autres. Le jeu de rôle connaît un fort retour en grâce depuis quelques années, et les projets et les propositions se multiplient. Ne te contente pas de mes seuls conseils. N'hésite pas à te rendre dans les boutiques autour de chez toi. Nul doute que tu y trouveras des personnes qui t'aiguilleront elles aussi. Dans tous les cas, je te souhaite de bonnes fêtes de fin d'année et un joyeux Noël.*

*Je t'embrasse.*

*Le vieux Barbu*

Il glissa la lettre dans une enveloppe avant de la refermer.

Philippe Pinon



# DECKTECTIVE

Des jeux d'enquête dans  
un décor évolutif en 3D

Nouveau !

Decktective  
Un testament sans héritier  
Une enquête palpitante  
au XVIIe Siècle  
sur une mort mystérieuse

1 à 6 joueurs / 60 min / 12+



Découvrez la  
gamme !



# DECKSCAPE

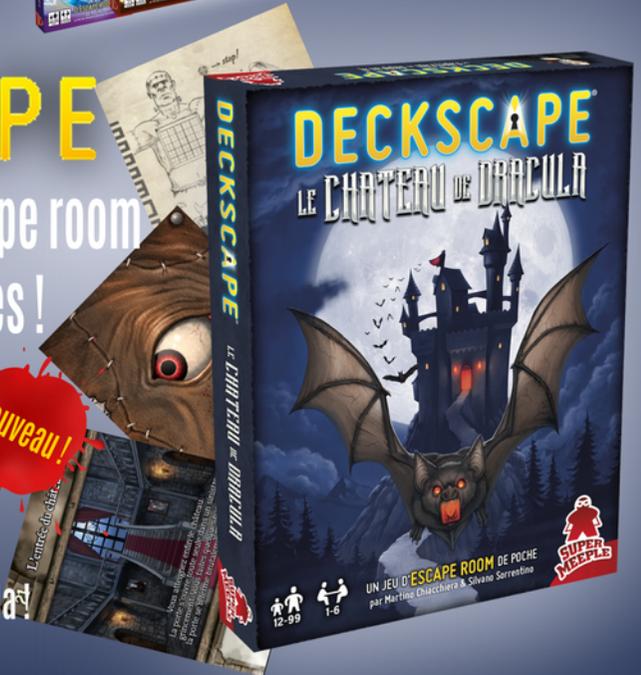
Tous les frissons d'escape room  
dans un paquet de cartes !

Deckscape  
Le Château de Dracula

Au fond du grenier  
un livre mystérieux et  
une invitation chez le comte Dracula !

Nouveau !

1 à 6 joueurs / 60 min / 12+





<b>Auteur(s)</b>	Zé Mendes
<b>Illustrateur(s)</b>	Nombreux
<b>Éditeur(s)</b>	Super Meeple
<b>Thème(s)</b>	Histoire du Brésil
<b>Mécanisme(s)</b>	Développement
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	100'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Brazil : Imperial** est un jeu d'exploration, expansion, exploitation et extermination vous plaçant dans la peau d'un monarque historique cherchant à être reconnu comme l'Empereur du Brésil.

### Comment jouer ?

Avant de commencer une partie, on choisit la forme du plateau selon le nombre de joueurs et le désir d'affrontement, et chaque joueur opte pour un monarque asymétrique. Au début de son tour, un joueur déplace son jeton Action sur une nouvelle arche et réalise l'action correspondante :

- Déploiement d'une unité militaire ou pioche d'une carte Combat.
- Achat d'une carte de tableau, dont on bénéficie immédiatement de la capacité.
- Construction d'un bâtiment et production de sa ressource, ou construction d'une ville là où se trouve son monarque.

- Production de la ressource d'un bâtiment (cane à sucre, café, pernambouc, coton), ou retournement d'une tuile Bâtiment et production de sa ressource.
- Fabrication de l'un des six produits (teinture, sucre, cacao, tissu, café, caoutchouc) afin d'améliorer une arche d'action.
- Importation d'une ressource.
- Échange de ressources et cartes contre de l'or, des cartes Or et de la science.

Une fois l'action réalisée, le joueur peut déplacer une unité d'une case. En se déplaçant sur une tuile Exploration, il la dévoile et bénéficie de son bonus. Si une unité militaire entre sur une case occupée par une unité, bâtiment ou ville adverse, un combat s'engage, déterminé par leur force, à laquelle s'ajoutent d'éventuels bonus de tableaux, arches et cartes Combat. Si l'attaquant l'emporte, il prend possession de la tuile attaquée.

### Comment s'achève la partie ?

Les joueurs commencent avec une carte Mission liée à chaque ère (exploration, navigation, ferroviaire). Le premier à remplir tous les objectifs de sa carte de l'ère actuelle peut décider que tous passent à l'ère suivante, et à la 3ème, de mettre fin à la partie. On additionne alors les points des unités recrutées, des produits, des tableaux, des missions, des cartes Or, des tuiles Exploration, des bâtiments et villes et des palais, et le joueur avec le plus de points remporte la partie.

### Pour aller plus loin

Un livret de 12 pages vous plonge dans l'histoire du Brésil et détaille le parcours des personnages représentés dans le jeu !

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Scott Almes
<b>Illustrateur(s)</b>	Divers
<b>Éditeur(s)</b>	Pixie Games
<b>Thème(s)</b>	Monstres, Nourriture
<b>Mécanisme(s)</b>	Association, Coopération
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	30' - 60'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Les **Tiny Epic** sont une gamme de jeux conçus par Scott Almes ayant pour particularité de se présenter dans une petite boîte malgré la richesse du matériel, et d'ambitionner accessibilité des règles, rapidité des tours et des parties, rejouabilité et tacticité, alors même que chacun se situe dans un univers distinct avec des mécaniques propres. Petit tour d'horizon à partir de trois titres de la série.

### Tiny Epic Pirates

Capitaine d'un beau galion, vous commencez cependant modestement dans la piraterie. À chaque tour, avancez votre jeton capitaine sur la roue d'actions, éventuellement en sautant des cases au moyen de matelots, puis affectez ces matelots aux canons, au gréement, à l'extorsion ou à la réparation, et naviguez sur la mer, en tenant compte des tempêtes par lesquelles le vaisseau peut être chahuté. Enfin réalisez l'action choisie en pillant, négociant, recrutant, observant et attaquant les autres galions ou les navires marchands, augmentant votre légende. Cela peut déclencher des actions bonus du Capitaine et de l'équipage, y compris l'enterrement d'un trésor, et après trois trésors enterrés, vous remportez la partie !

### Tiny Epic Dinosaurs

Votre ranch se spécialise dans l'élevage particulièrement risqué de dinosaures. Collectez des plantes, de la viande et des réserves, puis assignez un éleveur aux Action. Vous pourrez ainsi capturer un nouveau dinosaure, en lançant un dé qui peut aussi bien vous rapporter un œuf de la même espèce que vous blesser, ou simplement l'acheter au marché ; gagner des ressources, des barrières, déplacer des dinosaures, les vendre depuis le ranch aux parcs d'attraction pour remplir des contrats, mener des recherches pour des capacités spéciales. Les dinosaures du pâturage sont alors déplacés vers les enclos du ranch puis nourris. Selon qu'ils soient satisfaits ou non, ils pourront se reproduire ou s'évader ! Il faudra avoir rempli des contrats, mené des recherches et posséder des dinosaures dans son ranch pour l'emporter.

### Tiny Epic Tactics

Menez vos 4 aventuriers à la conquête du royaume d'Aughmoore ! À son tour, une unité peut : se déplacer sur le terrain tridimensionnel, les différents types de terrain ayant diverses particularités, réaliser une attaque de mêlée sur un ennemi adjacent et au même niveau (voire la repousser), ou à distance en lançant les dés, lancer un sort, et même réaliser 2 actions en s'affaiblissant. Deux cartes Tactique octroient un avantage quand vous remplissez leur condition. La partie s'achève quand un joueur a perdu toutes ses unités ou s'est emparé du dernier pion Drapeau, marquant son contrôle sur une zone, et vous gagnez des points selon le nombre de pions Drapeau, d'unités en jeu, capturées et sur des villages que vous possédez. Vous pourrez jouer en compétitif, compétitif par équipe, bataille, bataille par équipe et aventure solo, où vous devrez surmonter plusieurs donjons.



<b>Auteur(s)</b>	Wolfgang Warsch
<b>Illustrateur(s)</b>	Dennis Lohausen
<b>Éditeur(s)</b>	Schmidt
<b>Thème(s)</b>	Taverne
<b>Mécanisme(s)</b>	Deckbuilding, Draft
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	60'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Chambres à louer** est la première extension du jeu de développement d'auberge **Les Tavernes de la Vallée Profonde**, et se présente sous la forme de quatre nouveaux modules, jouables séparément et combinables, et de 36 nouveaux nobles à ajouter aux précédents.

**La chanson du vin**

Des cartes Sommelier donnent du vin à un ou deux clients, remplaçant le dé pour obtenir leur bénéfice. Une tuile Cave à vin peut en outre être améliorée pour octroyer un sommelier permanent. Des cartes Charlatan peuvent enfin être acquises avec de la bière, défaussables pour copier l'effet d'un client.

**Une chambre s'il vous plaît**

Au-dessus de la taverne, la chambre d'hôtes accueille un à deux nobles. L'effet des chambres occupées s'active quand on assigne à sa taverne le bon dé pour échanger un client, avancer le marqueur du coffre, de l'entrepôt ou du monastère, piocher une carte... Dans chaque pioche, la carte Curé avance le marqueur de monastère.

**Le tavernier a le beau rôle**

Les joueurs ajoutent une tuile Tavernier asymétrique (sur huit) à leur taverne ! Selon le tavernier, les clients servis avec un dé blanc rapportent un doublon supplémentaire, les dés trois et quatre peuvent activer n'importe quelle pièce pendant la phase E, les clients coûtent deux bières de moins et les nobles une bière de moins...

**Le village m'appartient !**

Remplir la condition de l'une des trois missions au cours de la partie permet d'obtenir une fois la récompense associée en plus de points de victoire. En remplissant les trois missions, on ajoute une carte Madame la maire à sa pioche, qui améliore immédiatement un élément de la taverne et octroiera des doublons.

S.W.



# ESCAPE TALES

# CHILDREN OF WYRMWOODS

DÉCOUVREZ WYRMWOODS ET AFFRONTÉZ SA MALÉDICTION  
DANS LE TROISIÈME ÉPISODE DE LA SÉRIE ESCAPE TALES

Escape game narratif sous forme de jeu de cartes  
avec de l'exploration immersive, aucune limite  
de temps pour résoudre les énigmes et une multitude  
de choix qui rendra chaque partie unique.



ESCAPE GAME NARRATIF



Sans aucune hésitation **Les Ruines Perdues de Narak** mon coup de cœur 2021 qui mélange le deck building, le placement d'ouvriers et la gestion de ressources. Le matériel est juste splendide et j'adore le thème de ce jeu à la Indiana Jones.

*Julien Lenoble*



Et bien pour moi, ça serait **Trek 12 Amazonie** ! Le 1er étant déjà un succès, il me tarde de l'avoir. Un roll and write malin, facile à prendre en main mais néanmoins qui te donneras du fil (ou de la corde) à retordre. Donc j'imagine que ce nouvel opus, sera tout aussi terrible, avec ce décor verdoyant, sa faune et sa flore !

*Flavie Ouvrard*

**Kingdomino origins** si j'arrive à me retenir de l'acheter avant Noël ! J'ai vraiment hâte ! Je n'ai pas toute la gamme, mais il me fait bien de l'œil.

*Sophie Martines*



Pour ma part, à force de tourner autour et de ne pas céder à l'achat, on sera fin novembre et du coup ça fera un chouette cadeau : **Red Rising**. Et en plus je ferais un combo "tu sais pas quoi m'offrir ? Les bouquins dont sont tirés le jeu ont l'air très sympa" (Raaah je viens de penser qu'il y a Imperium Classics aussi qui sort en novembre !!! Bon je demanderais les deux...)

*Armand Glop*

**Welcome to the moon**, j'aime tellement welcome to ! Le fait que ce flip and flap puisse avoir un mode campagne narratif m'intrigue énormément et j'ai trop hâte de le découvrir ! La question est : vais-je résister à l'acheter avant Noël ?

*Mélany De Glenceo*



**Hallertau** car c'est Uwe Rosenberg déjà et que j'adore ses jeux et la quantité de matériel. Je joue la plupart du temps en solo ou à deux donc j'adore ce style de jeu de gestion de ressources placement d'ouvrier, cartes, etc.

*Jean-François Gilles*



**Bonfire** de Stefan Feld, car je suis fan des jeux de cet auteur, spécialiste des jeux "à l'allemande", permettant de développer plusieurs stratégies différentes pour parvenir à la victoire. En plus, même si la thématique semble un peu artificielle, et utilise un ensemble de mécanismes différents, l'ensemble est cohérent et met en valeur cette thématique de "feu de camp" dans un univers "exotique" combinant culte et magie.

*Jean-Pierre Malisse*

Sous le sapin, nous aurons **Pandemic - World of Warcraft Wrath of the lich king**, un jeu de la gamme Pandemic dans l'univers de Warcraft. Nous aimons ce système de jeu et l'univers fantasy ici reliés, nous apprécions l'univers de Warcraft et avons déjà Smallworld of Warcraft qui réunit toute la famille. Wrath of the lich king est donc un jeu très attendu ici !

*Octa Vie*



**FORT** ! Parce que j'adore le deckbuilding, le thème original et la mécanique très subtile des différentes manières d'utiliser ses cartes. Le plateau et son organisation me rappelle La gloire de Rome que j'aimais beaucoup. Dans Fort on retrouve ce côté de stacker ses cartes sur différents côtés afin d'améliorer de futures actions. Donc ça sera Fort !

*Tom Marrow*

Nouvelles contrées est prévu pour Octobre. Du coup, Noël verra l'arrivée de **Pax Pamir**, jeu de domination et de diplomatie dans l'Afghanistan du "Grand Jeu". Pour le thème, les mécanismes, la qualité du matériel, parce que j'ai une confiance aveugle en Cole Wehrle, et pour le mode solo qui permet d'éviter d'attendre d'avoir des joueurs volontaires pour se coltiner le jeu !!!

*Rémy Thierry*



J'ai bien envie de mettre dans ma lettre au père Noël **Recto verso**. Je connais la Boca et je trouve le principe du jeu très original : tour à tour, 2 joueurs doivent assembler des briques en ayant chacun une information partielle. La bonne communication est de mise. Alors la revisite sous les crayons de Camille Chaussy, ça promet de belles parties !!

*Eloïse Frank*

**Just one** ! Parce que ce jeu d'ambiance marche à tous les coups. Simple et efficace, il rassemble toutes les générations et tous les niveaux de ludistes. Je l'ai beaucoup offert dans mon entourage et il est temps qu'il rejoigne ma propre ludothèque

*Janis Le Corre*





## Réponse de l'Énigme démo numéro 10

Plage Feu → Mer Rouge → Bateau Gorge → Coque Chat → Œuf Poil → Poule Cheveux

Il reste «Citadin - Dette - Roc - Huit» = «Si ta dinde est trop cuite.»

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 !



# VAMPIRE: THE MASQUERADE - JEU DE CARTES ÉVOLUTIF



1

CONSTRUISEZ VOTRE DECK OU JOUEZ LES DECKS PRÉ-CONSTRUITS DES CLANS VENTRUE, BRUJAH, MALKAVIEN OU TORÉADOR

2

MENEZ DES COMBATS DE RUE, DES INTRIGUES ET DES CONSPIRATIONS

3

ÉLIMINEZ VOTRE RIVAL OU ATTEIGNEZ 13 POINTS DE CABALE POUR RÉGNER SUR SAN FRANCISCO !



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES

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



gametrayz™

control your chaos



Prenez soin de votre matériel en utilisant les X-Trayz de GameTrayz, la célèbre marque de rangements flexibles et toujours robustes.



**DISPONIBLES CET HIVER EN BOUTIQUE !**