

3 760319 640249

PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°18 - DÉCEMBRE 2021



TIKI
EDITIONS

Entretien avec
David & Julian

Nouvelles
ContRées

Carnet d'illustratrice
Carnet d'auteur



Entretien avec
Benoit Turpin



JEUDE DÉMO INCLUS : RICOCHET



Kids CHRONICLES

« C'est une belle histoire, l'enfant réfléchit sur ce qu'il souhaite faire, à qui parler... Quel émerveillement pour les enfants ! Une très belle expérience ! 😊 »

LES
Jeux EN FOLIE
BORDEAUX

la Quête des Pierres de Lune



GIOUTONS MIGNONS



« Excellent titre ! Apprentissage de la chromatique et stimulation de la mémoire !!! »



Sommaire du PhiliMag n°18

- 4 TOP 10**
Top des ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate**
Time's Up! Harry Potter
- 8 Archives Ludiques**
Les Loups-Garous de Thiercelieux
- 9 Open Ze Bouate**
L'Assemblée des Vilains
- 10 Expo Photos**
Villainous
- 12 PhiliBulle**
Discussion avec Tiki Edition
- 14 Open Ze Bouate**
Recto Verso
- 16 Open Ze Bouate**
Canopée
- 17 Open Ze Bouate**
Under the Moonlight
- 18 Open Ze Bouate**
The Belgian Beers Race
- 20 PhiliBulle**
Discussion avec Benoit Turpin
- 22 Open Ze Bouate**
Mes amis sont...
- 23 L'avis de Blogueur**
Préhistories
- 24 Expo Photos**
Welcome to the Moon
- 26 Open Ze Bouate**
Jamaïca
- 27 Open Ze Bouate**
No more Vikings
- 28 Open Ze Bouate**
Virtù - L'Art de Gouverner
- 30 Top Thème**
9 jeux pour rêver
- 32 Open Ze Bouate**
Insomnia
- 34 Derrière le Paravent**
Des Jeux de Rôle pour rêver
- 36 Expo Photos**
Histoires de Peluches
- 38 Open Ze Bouate**
Q.E.
- 39 Open Ze Bouate**
Imperium : Antique
- 40 Open Ze Bouate**
Pandemic : Wrath of the Lich King
- 41 Règle Express**
Pandemic : Wrath of the Lich King
- 45 Jeu de Démo**
Ricochet
- 46 Open Ze Bouate**
Nouvelles Contrées
- 48 PhiliBulle**
Germain Winzenschark
- 52 PhiliGraph**
Jeanne Landart
- 58 Comment c'était Après ?**
Des Aventuriers du rail à l'Empire de César
- 60 Open Ze Bouate**
L'Empire de César
- 62 ChroniCoeur**
La Bonne Pioche
- 64 Open Ze Bouate**
Colt Express - Big Box
- 66 Open Ze Bouate**
Speed Colors Team
- 67 Open Ze Bouate**
Super Pas Vite !
- 68 Open Ze Bouate**
Cubeez
- 70 L'avis de Blogueur**
Chats & Dragons
- 71 Open Ze Bouate**
Calle & Kasskoo - Mission Evasion
- 72 Expo Photos**
Ligurli
- 74 Open Ze Bouate**
Investigation Files : Meurtre à Paris
- 75 Open Ze Bouate**
Pantacle
- 76 PhiliWeb**
Board Game Arena
- 78 Expo Photos**
Similo
- 80 Paroles de Joueurs**
Quel jeu sur votre liste au Père Noël ?
- 82 L'oeil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg

Consulter tous les numéros
sur www.grammesedition.fr

Ce magazine vous est offert par

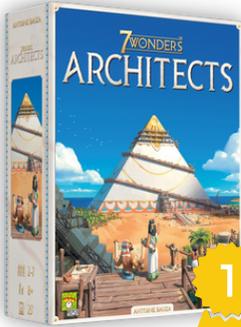

Philibert

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

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

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

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



1

#1 7 Wonders Architects

7 Wonders Architects est un nouveau jeu dans le monde des 7 Wonders. Conçu pour proposer 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.



#2 Res Arcana : Perlae Imperii

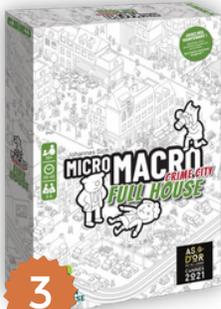
Dans Res Arcana, des mages s'affrontent pour décrocher le titre de Roi des Arcanes. Pour y parvenir, il faudra posséder des lieux de puissance et d'antiques monuments. Res Arcana : Perlae Imperii est la deuxième extension pour le jeu Res Arcana, qui vous emmènera dans les abysses des océans.



2

#3 MicroMacro : Full House

Secrets macabres, vols sournois et meurtres de sang-froid sont monnaie courante par ici. Full House est le second volet de la série MicroMacro : Crime City. C'est une nouvelle partie de la ville, avec ses 16 enquêtes à mener, qui vous ouvre les bras ! MicroMacro est un jeu coopératif. Un œil affûté et un sens de la déduction aiguisé seront vos meilleurs atouts pour coincer ensemble les criminels les plus retors !



3



#4 The Crew : Mission Sous-Marine

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



#5 Dune : Imperium

Adapté de l'univers de Frank Herbert, Dune : Imperium est un jeu de stratégie mêlant deckbuilding et placement d'ouvriers, offrant une mécanique de jeu profondément thématique pour coller à ce monument de la Science-Fiction.



#6 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 6 énigmes à résoudre, dans 3 univers différents !



#7 Descent



Forgez votre propre légende avec vos amis en vous aventurant à travers le royaume fantastique de Terrinot dans Descent : Légendes des Ténébres, le jeu de plateau coopératif par excellence pour un à quatre joueurs ! Grâce à son application gratuite entièrement intégrée, Descent : Légendes des Ténébres vous met dans le rôle d'un héros en herbe avec son propre style de jeu et ses propres capacités.



#8 Welcome to the Moon



Welcome to the Moon est un jeu à cocher narratif et évolutif. 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.



#9 The Hunger



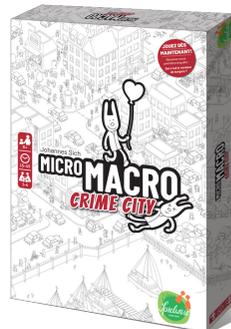
Dans The Hunger, parcourez le plateau en quête des proies les plus alléchantes en points de victoire, de vos familiers et de la rose éternelle... Chassez les bonnes cartes pour optimiser votre jeu et ciblez les bonnes proies sans trop vous alourdir ! N'oubliez pas de rentrer au Château avant l'aube si vous ne souhaitez pas finir en cendres !



#10 MicroMacro : Crime City



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





Bague



Examen



tant



Auteur(s)	Peter Sarrett
Illustrateur(s)	NC
Éditeur(s)	Repos Production
Thème(s)	Harry Potter
Mécanisme(s)	Ambiance, Mots, Mime
Âge	12+
Durée	40'
Nombre de joueurs	4 - 12

Time's Up! Harry Potter est un jeu indépendant dans la célèbre série des Time's Up! Au cours de trois manches aux règles changeantes, il faudra faire deviner davantage de cartes à votre équipe que vos adversaires.

Comment jouer ?

Les joueurs commencent par former des équipes et par choisir le niveau de difficulté : « élève », « professeur » ou « maître », en fonction de la connaissance par le groupe de l'univers d'Harry Potter. Ainsi, les cartes « élève » peuvent-elles être devinées même par des personnes ne connaissant pas Harry Potter : bague, balai, potion... Les cartes « professeur » demandent d'avoir lu les livres ou vu les films : Hedwige, Dumbledore... Et les cartes « maître » exigent de les connaître assez bien pour faire deviner B.U.S.E. par exemple. Un joueur reçoit les 30 cartes et doit en faire deviner autant que possible, l'une après l'autre, à son équipe, dans le

temps déterminé par le sablier. Pour cela, il peut dire tous les mots qu'il veut, s'ils ne sont pas de la même famille, ne sont pas sa traduction dans une autre langue, ne s'appuient pas sur une ressemblance phonétique, et il ne peut bien sûr pas épeler le mot. L'équipe peut proposer autant de mots qu'elle le souhaite. Une fois le temps achevé, les cartes devinées sont mises de côté, et un joueur de l'équipe opposée fait deviner à son tour des cartes à ses partenaires. Une fois que tous les mots ont été devinés, on note combien chaque équipe a obtenu de cartes, et la seconde manche commence. On conserve les mêmes cartes, remélangées, mais on ne peut plus prononcer qu'un seul mot pour les faire deviner, et l'équipe est limitée à une tentative par carte. Enfin, pendant la troisième manche, on doit mimer les cartes, éventuellement en fredonnant et en faisant des bruitages.

Comment s'achève la partie ?

Au terme des trois manches, on additionne le nombre de cartes devinées par chaque équipe lors de chaque manche, et celle qui en a le plus remporte la partie.

S.W.



Harry Potter™

**SAUREZ-VOUS
RÉSoudre
LE MYSTÈRE DE
LADY FAIRMONT ?**



**AVEC LA COMPLICITÉ SCOOBIESQUE DE JULIEN, MARIE,
PIERRE-LOUIS ET TATIANA ! VOUS NE LES TROUVEREZ PAS
DANS LA BOITE DU JEU, MAIS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX...**

@game-trotteur
@girdotgame
@marie.grd.jeux
@whitemeeple





Le village s'endort...

Créé par Philippe des Pallières et Hervé Marly, **Les Loups-Garous de Thiercelieux** a été édité par Lui-même en 2001. Jouable à partir de 8 personnes, ce jeu d'ambiance à rôles cachés, est inspiré du jeu russe **Mafia**.

Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, chaque joueur reçoit, face cachée, une carte personnage qui déterminera son rôle pour toute la partie. Le joueur incarnera un loup-garou qui a pour but d'éliminer tous les villageois sans se faire démasquer. Ou un villageois qui devra démasquer et tuer tous les loups-garous. Parmi les villageois, certains ont un pouvoir spécial, telles la voyante, la sorcière ou encore la petite fille, qui pourront influencer le cours de la partie.

Un tour de jeu est composé de deux phases :

- La phase nuit : tous les villageois s'endorment. Durant la nuit, certains villageois se réveillent, appelé par le meneur de jeu, et peuvent utiliser leur pouvoir. C'est également pendant cette phase que les loups-garous dévorent une de leurs victimes.
- La phase jour : lorsque les villageois se réveillent, ils prennent connaissance des pertes de la nuit. Puis ils se réunissent et débattent pendant le conseil pour essayer de démasquer les loups-garous. Mais attention à ne pas accuser et donc éliminer un villageois !

La partie se termine soit lorsque tous les villageois ont été éliminés (les loups-garous ont alors gagné), soit lorsque tous les loups-garous ont été éliminés : les villageois ont alors gagné.

Le saviez-vous ?

Thiercelieux se situe en Seine et Marne. Les auteurs ont choisi d'utiliser le nom de ce hameau, car le jeu a été développé dans ce lieu.

Découvrez la gamme Les Loups-Garous de Thiercelieux

Depuis sa sortie, Les Loups-Garous de Thiercelieux se sont enrichis de plusieurs extensions afin d'accroître la diversité des personnages spéciaux et apporter de nouvelles règles comme dans Nouvelle-Lune, Le Village ou encore Personnages. Il est également possible de retrouver toutes ces extensions dans une même boîte grâce au Pacte des Loups-Garous de Thiercelieux.

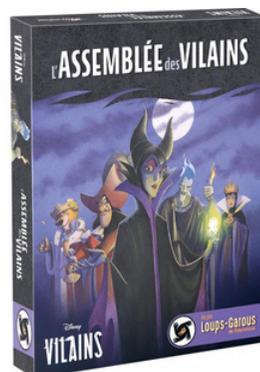


Le jeu est également jouable en ligne sur le site www.loups-garous-en-ligne.com.

En 2018, un roman a été publié dans l'univers du jeu : Les Loups-Garous : Lune Rousse.

Bon anniversaire Les Loups-Garous de Thiercelieux !

Les Loups-Garous de Thiercelieux fête cette année ses **20 ans**. À cette occasion, Asmodée a adapté les Loups-Garous de Thiercelieux aux Vilains de l'univers Disney, dans le jeu **L'Assemblée des Vilains : Un Jeu Loups-Garous de Thiercelieux**.





ASSEMBLÉE des VILAINS
OPEN
BOUQUATE
 Déjà disponible



Auteur(s)	Des Pallières, Marly, L'Atelier
Illustrateur(s)	Thibault Prugne
Éditeur(s)	Zygomatic
Thème(s)	Méchants des films Disney
Mécanisme(s)	Rôles cachés, Bluff
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	6 - 12

L'Assemblée des vilains adapte le jeu d'ambiance culte **Loups-Garous de Thiercelieux** à l'univers des méchants des films animés Disney. Transportés dans un royaume inconnu avec leurs acolytes, il va leur falloir former des camps pour déterminer qui accèdera au pouvoir... sans savoir à qui ils peuvent se fier !

Comment jouer ?

Chaque joueur, en dehors du Meneur, reçoit initialement une carte représentant son camp (loyal ou traître) et le personnage qu'il incarne – l'un des 7 méchants ou son éventuel acolyte. Puis le Meneur annonce le début de la nuit, exigeant de tous les vilains qu'ils ferment les yeux. Il demande à la seule Maléfique de se réveiller et désigner un personnage. Son acolyte Diablo regarde la carte de ce personnage, et révèle par un geste à sa maîtresse quel alignement a été dévoilé. Ils se rendorment, et la Mère Gothel se réveille pour enfermer un personnage. Les traîtres décident alors collectivement d'un personnage loyal à tuer. S'il avait été enfermé par Mère Gothel, il est sauvé. Sinon, il peut espérer être sauvé à ce stade par

Hadès, qui une seule fois par partie peut empêcher une mort. Enfin, le jour se lève, et on découvre si quelqu'un est mort (et quitte donc la partie), puis l'assemblée vote pour éliminer un autre joueur. Le Capitaine Crochet désigne un prisonnier : si le premier meurt, le second mourra aussi ! Une seule fois, la Reine de cœur peut interrompre les débats pour désigner un personnage : tous décident alors immédiatement de l'épargner ou de le sauver. La Méchante Reine peut dévoiler une fois par partie l'alignement d'un autre personnage, le Prince Jean tranche les égalités et Shere Khan place devant le personnage contre lequel il vote une marque de griffe, qui comptera pour un vote supplémentaire aux prochains tours. Si un Acolyte a voté contre son Grand Méchant, qu'il était loyal et est éliminé, l'Acolyte quitte aussi la partie. Puis une nouvelle nuit commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève par la victoire des loyaux s'ils ont identifié et éliminé le dernier traître, et par la victoire des traîtres s'ils sont aussi nombreux que les loyaux ou plus.



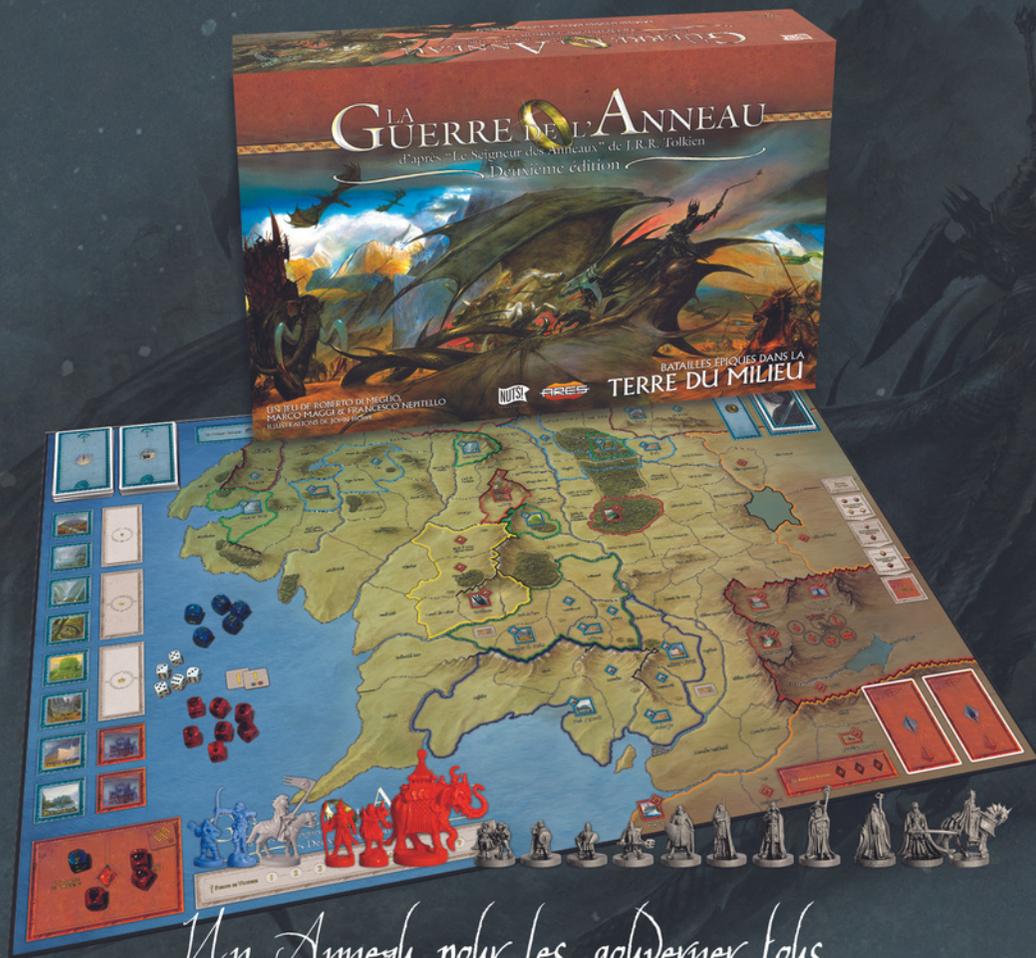
S.W.



LA GUERRE DE L'ANNEAU™

d'après "Le Seigneur des Anneaux™" de J.R.R. Tolkien

Deuxième édition



Un Anneau pour les gouverner tous

NUTS!

PUBLISHING

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



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

David : Je suis d'abord un joueur intensif de jeux de société depuis plus de 25 ans. Mais ma « professionnalisation » date de mon arrivée au Québec en 2011, quand j'ai lâché ma carrière de statisticien pour recommencer à zéro en devenant vendeur au Le Valet d'Coeur à Montréal, avec l'espoir de devenir un jour éditeur.

Julian : J'ai commencé par l'animation sur un service ado dans lequel j'ai créé une ludothèque et le festival Ludix. Puis, je suis allé chez Blackrock, pour travailler sur un peu tout, de l'édition à la distribution. Et aujourd'hui, je suis chez Tiki.

Tiki EDITIONS

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

David : Retour à Montréal en 2011. Je me fais remarquer par la boss du Valet, Dany Gagnon, qui me fait débiter en édition dans sa société Kikigagne ? Je me retrouve vite immergé dans le monde ludique québécois. Je deviens jury au Plateau d'Or où je découvre un prototype qui allait

devenir Gaïa. Justin Bazoge, qui travaillait aussi au Valet, me propose qu'on s'associe pour éditer ce jeu. Go ! TIKI Editions est donc née autour du jeu Gaïa, sans objectifs précis. Le succès est là, à mon petit niveau. Les premières années, je n'avais pas de ligne éditoriale claire, oscillant entre jeux d'ambiance ou gamer light. Mais TIKI a opéré un virage lors de sa renaissance (car TIKI est né 2 fois) en France et la rencontre avec Julian qui a été un pivot. Il travaillait chez mon distributeur français et souhaitait se rapprocher de l'édition. Notre binôme fait monter TIKI en puissance et en pertinence avec la volonté de créer une gamme familiale solide basée sur nos coups de cœur ludiques communs.

PHILIMAG : Quel est votre ligne éditoriale ? Avez-vous une spécificité ?

Julian : Comme pas mal de petits éditeurs, nous avons surtout commencé par faire des jeux qui nous plaisaient. Depuis 3/4 ans, notre ligne s'est affinée avec 3 gammes : Enfant, Famille, Ambiance. Quelle que soit la gamme, nos jeux doivent être expliqués très rapidement, avoir un petit côté stratégique, mais surtout plaire au plus grand nombre. Notre devise pourrait être « coup de cœur, matériel solide et prix accessible ». Car nous souhaitons essayer de conserver un prix abordable même dans le chaos logistique actuel. Et ça n'est pas facile. C'est un métier-passion, nous ne nous interdisons pas de travailler sur des jeux qui sortent de notre gamme, comme nous l'avons fait pour Tichu par exemple.



Tout cela peut bien entendu évoluer ! 2022 verra naître notre gamme 2 joueurs avec des jeux accessibles en termes de règles, mais plus complexes à jouer. Un jeu ne rentrera dans aucune gamme, mais nous tient à cœur, tant il va vous faire vous questionner ! À suivre donc...



PHILIMAG : Vous avez co-édité la réédition du jeu Recto Verso avec l'éditeur Super Meeple. Pouvez-vous nous raconter les coulisses de cette collaboration ?

David : C'est très simple : Charles de Super Meeple et moi sommes amis depuis fort longtemps. Quand je dis que je suis un joueur intensif, il faut savoir que je joue chaque semaine ou presque avec Charles depuis 20 ans... Et parmi les jeux que nous avons lessivés, il y a La Boca. Nous y avons tellement joué, que naturellement la question d'une réédition s'est posée. Super Meeple voulait l'éditer, TIKI voulait l'éditer, rien de plus



naturel que de faire une coédition sur ce projet. Super Meeple touche un public plus gamer que nous et TIKI à de l'expérience en matière de jeux familiaux, à nous deux ça allait dépoter. Néanmoins, comme il est parfois difficile de travailler entre amis, nous avons d'un commun accord décidé de travailler avec une tierce partie, Origames, pour avoir une sorte d'acteur neutre qui pourrait nous aider à trancher des décisions, car nous ne voulions pas que l'ego des uns ou des autres puisse entamer notre amitié. Ensuite, nous nous sommes vite mis d'accord sur les objectifs : La Boca avait, selon nous, été plombée par un design trop gamer, un titre qui ne parlait qu'à peu de personnes et un prix qui l'éloignait de sa cible principale qui selon nous était... tout le monde. Nous avons donc tout fait pour garder la qualité du matériel initial (même qualité de pièces en bois) tout en réduisant son prix de vente et en lui donnant une forme qui parle aux familles. Et nous avons même rajouté un solide mode 2 joueurs. Bref, une coédition dont nous sommes très fiers.





Auteur(s)	Inka et Markus Brand
Illustrateur(s)	Camille Chaussy
Éditeur(s)	TIKI Editions, Super Meeple
Thème(s)	Construction
Mécanisme(s)	Perception, Placement
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 6

Dans **Recto Verso**, un joueur posera des blocs colorés devant lui pour reproduire le bâtiment apparaissant sur son image... pendant qu'un autre joueur, assis en face de lui, reproduira le bâtiment apparaissant au verso de cette image, tout cela en temps limité et sans pouvoir regarder ce que son partenaire fait et essaye de faire !

De 3 à 6 joueurs

Deux joueurs sont aléatoirement désignés comme partenaires et s'assoient l'un en face de l'autre. Un troisième place dans la fente du plateau central une carte de la difficulté voulue (simple ou difficile), de sorte que chaque joueur n'en voit qu'une face, et lance un chronomètre. Les deux constructeurs partagent les 11 briques en bois, de formes et de couleurs variées, et doivent reproduire simultanément l'illustration apparaissant sur leur côté de la carte. Ils ne peuvent pas voir l'illustration de leur partenaire, ni tourner la boîte pour voir son côté du plateau, mais ils peuvent communiquer librement sur ce qu'ils doivent faire, y compris en décrivant leur carte et en pointant des emplacements du doigt. Il faut ainsi qu'ils sachent

communiquer pour compenser leur vision limitée de ce qui se déroule sur le chantier. L'ensemble des blocs doit être utilisé, et ces blocs ne peuvent pas dépasser du chantier (un carré de 4 par 4) ou reposer, même en partie, sur du vide. Quand un joueur estime que ce qu'il voit du chantier correspond à ce qui apparaît de son côté de la carte, il crie RECTO, et son partenaire criera VERSO. Si les 2 façades correspondent en effet à la carte, les deux joueurs reçoivent des points en fonction du temps qu'ils ont mis, de 10 points chacun s'ils ont réalisé la structure en moins de 15 secondes, à 1 point s'il leur a fallu entre 1 minute 41 et 2 minutes. La partie s'achève quand tous les joueurs auront joué autant de tours, et celui qui a le plus de points la remporte.

À 2 joueurs

À 2 joueurs, Recto Verso est coopératif : vous devrez remporter 7 parties toujours plus difficiles, en vous autorisant 1 minute 30 pour le premier bâtiment, 1 minute 15 pour le deuxième... jusqu'à 15 secondes pour le septième !

S.W.



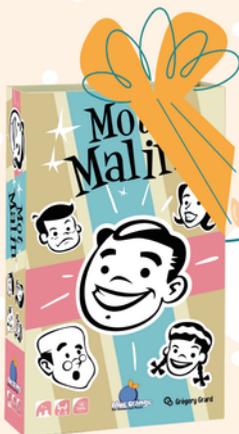
PENDANT LES FÊTES, Partagez de beaux moments ensemble



Affrontez-vous pour
battre votre royaume ...



...
ou partez en quête des bébés
dragons avec les plus petits !

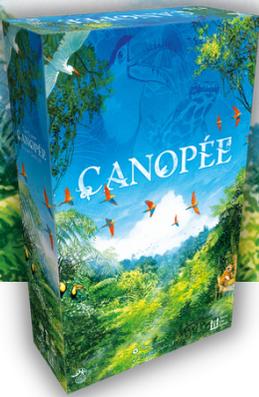


Aurez-vous le mot juste ?
Coordonnez vos esprits et coopérez
pour relever le défi !





Canopée
OPEN
 7-12
BOULTE
 En précommande



Auteur(s)	Tim Eisner
Illustrateur(s)	Vincent Dutrait
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Nature, Animaux
Mécanisme(s)	Draft, Collection
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2

Pénétrez dans la **Canopée** et comprenez les symbioses naturelles entre la faune et la flore pour créer la forêt tropicale la plus harmonieuse possible !

Comment jouer ?

Un joueur commence son tour en consultant les cartes de l'une des trois piles Nouvelle croissance. Il peut ajouter ces cartes à sa forêt (et placer une nouvelle carte de la pile Saison en cours sur l'emplacement vidé) ou refuser la pile, et donc y ajouter une nouvelle carte puis consulter la pile suivante. S'il refuse les trois piles, il ajoute à sa forêt la première carte de la pile Saison en cours. Les cartes Tronc sont assemblées pour former un arbre, que vient clore une carte Canopée. Certaines cartes Faune ont une capacité, activable une fois par saison. D'autres cartes ont un effet immédiat, comme les cartes Sécheresse, qui imposent de défausser une autre carte de sa forêt. Puis c'est au tour du joueur suivant. Quand la pile Saison en cours est vide, les joueurs continuent de jouer sans ajouter de cartes aux piles Nouvelle croissance jusqu'à avoir pris toutes les cartes. Ils procèdent alors à un décompte de fin de saison : les arbres achevés sont comptabilisés, les feux et maladies

affectent la faune et la flore, les graines permettent d'ajouter des cartes Germination à sa forêt, les cartes Flore et Météo accordent ou retirent des points selon que les conditions en ont été remplies, certains effets de cartes Faune s'appliquent. Enfin, les joueurs défaussent toutes les cartes de leur forêt, à l'exception des arbres et de la faune, et une nouvelle saison commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève au terme de trois saisons. Les joueurs ajoutent à leur score les points des pouvoirs et des bonus de couple reproducteur des cartes Faune, celui qui possède le plus d'arbres est également récompensé, et celui qui possède le plus de points remporte la partie !

Variantes

Canopée propose des variantes solo, pour 3 et 4 joueurs et avancée, avec des cartes plus techniques.

S.W.





Auteur(s)	Hjalmar Hach
Illustrateur(s)	Simon Douchy
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Arbres
Mécanisme(s)	Développement
Âge	10+
Durée	45' - 60'
Nombre de joueurs	2 - 4

Under the Moonlight est une extension pour le jeu de croissance de forêt **Photosynthesis** (présenté dans le Philimag n°16, p.27). Si le jeu de base se fondait sur la photosynthèse, l'influence de la lumière du soleil sur les arbres, l'extension s'intéresse à ce qu'il se passe la nuit. Elle est ainsi composée de trois modules autonomes mais combinables.

La Lune et les Animaux de la Forêt

Dans le module principal de cette boîte, la Lune tourne désormais aussi autour du plateau, et chaque joueur contrôle l'un des huit animaux (sanglier, écureuil, chouette, renard, castor, tortue, blaireau, hérisson), possédant une capacité asymétrique. Ainsi un joueur peut-il déplacer son pion Animal sur le plateau à son tour, et s'il est ensuite éclairé par la Lune, il recevra des points de Lune, qu'il pourra dépenser pour utiliser l'une de ses capacités : déplacer un autre animal, gagner des points de lumière, poser une tuile Barrage qui fait grandir des graines et arbres gratuitement, placer des bébés tortue au bord du plateau, faisant bénéficier d'un bonus quand ils éclosent, manger des graines

adverses, planter une graine gratuitement... Les joueurs peuvent ainsi décider d'ajouter des animaux plus ou moins techniques, et de rendre les parties plus interactives voire agressives s'ils le souhaitent, selon les animaux qu'ils choisissent d'intégrer. En outre, chaque point de Lune non dépensé rapportera un point de victoire à la fin de la partie.

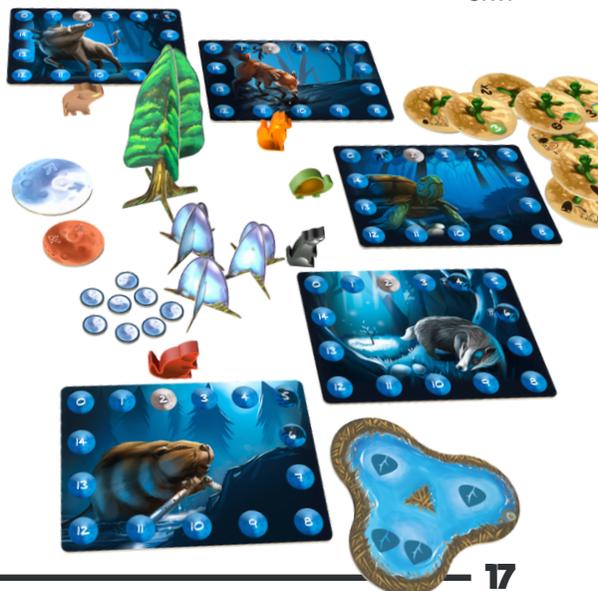
Le Grand Ancien

Le dernier joueur du tour place l'arbre Grand Ancien où il le souhaite. Celui-ci fait de l'ombre à tous les arbres derrière lui, et bloque même la lumière lunaire.

Les Pierres lunaires

Placées par les joueurs sur le plateau, les pierres lunaires projettent l'ombre d'un petit arbre, mais diffusent la lumière de la Lune autour d'elles quand ce module est combiné avec les animaux.

S.W.





Auteur(s)	Cowmic Boutriaux
Illustrateur(s)	Ammo Dastarac
Éditeur(s)	BYR Games
Thème(s)	Brasseries belges
Mécanisme(s)	Course, déplacement
Âge	14+
Durée	30' / joueur
Nombre de joueurs	2 - 4

C'est la **Belgian Beers Race** ! Vous n'avez que trois jours pour sillonner les brasseries des quatre coins de la Belgique, mais prendre le moyen de transport le plus rapide ne fait pas tout, il faut aussi savoir prendre le temps de déguster une bière ou de trinquer avec ses rivaux, sinon à quoi bon ?

La longue traversée

Puisque les concurrents ne bénéficient que de trois journées (80 Unités de Temps), la gestion du temps est cruciale, d'autant qu'ils ne jouent pas à tour de rôle, mais toujours en commençant par le dernier sur la piste du Temps. Si l'autostop est le moyen de transport le plus rapide, il est aussi le plus risqué, puisque vous pouvez attendre longtemps. Les transports en commun roulent toujours, mais peuvent avoir du retard, tandis que le vélo est le plus sûr et le plus lent.

Vive les bières belges

Une fois dans la brasserie, on peut y acheter un pack de trois bières en les ajoutant à son sac à dos, pourquoi pas accompagné de fromage. Certaines brasseries proposent de déguster leur bière, mais attention, consommer sans modération vous

empêche de faire du vélo, rallonge le temps des autres transports, voire vous endort ! En arrivant dans une brasserie déjà occupée par un rival, on trinque avec lui ! Enfin, on peut simplement camper, et mettre fin à son tour en passant les heures restantes à déguster tranquillement le contenu de son sac à dos.

Bilan des courses

À la fin de chaque journée, on gagne des points en fonction des bières dégustées et des jetons Premier visiteur et Sous-bock collectés dans les brasseries. À la fin de la troisième, on perd des points si l'on n'est pas arrivé sur la Grand-Place de Bruxelles et l'on ajoute à son total la bière encore dans le sac à dos, les bonus de brasseries spéciales (brasseries pour joueurs, coup de cœur de l'auteur, aux points cardinaux, et Trappistes), les fromages, les brasseries visitées, les objectifs marqués et bien sûr les trinqueries !

Pour aller plus loin

Le jeu comporte un livret des brasseries, présentant les 40 brasseries belges du jeu, auxquelles vous pourrez demander un tampon en les visitant réellement.

S.W.



2 À 12
JOUEURS

7 ANS +



PRÊTS POUR LA NOUVELLE SAISON ?



WWW.SWEETGAMES.FR



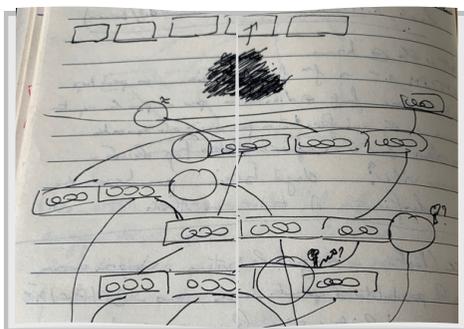


PHILIMAG : Bonjour Benoit, qui êtes-vous et quel est votre parcours dans le milieu du jeu ?

Bonjour, je suis un « jeune » auteur de jeux qui a commencé à faire des prototypes en 2013 et qui a eu la chance de rencontrer presque immédiatement des gens formidables comme Clément et Seb de Catch Up, Matthieux d'Epenoux ou encore Romaric Galonnier (avec qui nous avons créé le MALT, le collectif d'auteurs toulousains) qui m'ont aidé à grandir en tant qu'auteur. Mon premier jeu, Optimo, est sorti dès 2015 mais c'est mon 2e jeu - Welcome - qui a connu un succès aussi retentissant qu'inattendu et qui m'a permis de me lancer véritablement dans le monde du jeu. Depuis 2 ans, je suis chef de projet à mi-temps pour un éditeur (Blue Cocker) et auteur de jeux le reste du temps, ce qui me semblait totalement impossible il y a peu et qui m'a permis de me professionnaliser davantage.

PHILIMAG : Comment créez-vous des jeux ? Parlez-nous de votre processus de création.

Mon processus a beaucoup évolué ces dernières années. Au début je travaillais seul dans mon coin, sans beaucoup de culture ludique ni de méthodes ; et comme beaucoup de débutants, je mettais du temps à me remettre des retours critiques des éditeurs... Aujourd'hui, je trouve plus de plaisir à travailler en binôme avec des amis auteurs. Avec ce fonctionnement, le travail de game design est à la fois plus riche et plus efficace, avec des échanges et des remises en question permanentes qui font avancer plus vite les prototypes. Désormais, dès que j'ai un concept, une mécanique ou une envie de « sensation ludique », j'en parle à un de mes co-auteurs pour savoir si ça l'intéresse, avant d'aller plus loin.



Ça me permet aussi d'apprendre énormément de mes co-auteurs qui ont tous des qualités et des compétences très différentes. Concrètement, ça signifie de longs échanges théoriques au début, puis une phase de prototypage avec de journées-tests consacrées à nos prototypes avant d'entamer l'étape de travail avec les éditeurs. Cette dernière étape est particulièrement importante : prendre en compte les retours et contraintes éditoriales amène souvent à pousser le jeu dans ses retranchements pour le faire passer d'une œuvre personnelle à un objet culturel en adéquation avec son public potentiel.



PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre actualité ludique ?

J'ai la chance d'avoir 3 sorties en cette fin d'année :

- **Welcome to the Moon** avec Alexis Allard chez Blue Cocker Games : le dernier volume de la trilogie Welcome avec cette fois-ci la conquête de la Lune au cours de 8 aventures différentes, dans une campagne évolutive et narrative et un thème fort. L'aboutissement de 2 ans de développement.



- **Mes Amis Sont...** avec Romaric Galonnier chez Le Droit de Perdre : un jeu d'ambiance décalé et immédiat où 2 équipes cherchent à deviner le plus rapidement possible les suggestions automatiques des moteurs de recherche.



- **Number Drop** avec Florian Sirieux chez Débâcle Jeux : un Tetris en jeu à cocher, dans un style retro, avec de l'interaction et de la réflexion. Enfin mon premier vrai roll&write avec des dés !



Et un peu plus tard, début 2022 : avec Florian Sirieux, **Le Jeu du Doigt** (un jeu d'apéro chez Lumberjacks Studio) et **La Planche des Pirates** (mon premier jeu enfant chez Flying Games), **Myriades** avec Romaric Galonnier (un casse-tête solo et narratif chez Ghost Dog Games) et l'extension de **Prehistories** avec Alex Emerit chez Flying Games.

PHILIMAG : Vous êtes président de la Société des Auteurs de Jeux (SAJ), quel est son objectif ? Quel est votre rôle en tant que président ?

J'ai en effet récemment repris le flambeau d'Henri Kermarrec à la tête de la SAJ. Il s'agit d'une association professionnelle créée en 2016 pour défendre les droits et les intérêts des auteurs et autrices de jeux de société et pour faire reconnaître notre statut d'auteur par les institutions et la société en général. Mon rôle est de coordonner les différents projets menés par les membres du CA et de participer aux échanges avec le ministère, les autres associations d'artistes-auteurs et les autres groupements dans le milieu ludique (ALF, UEJ, GBL, RCL, RuChe, SAZ,...). C'est une mission qui me tient particulièrement à cœur et j'ai la chance d'être dans un milieu où on peut travailler en confiance avec nos différents partenaires pour améliorer la situation des auteurs et du jeu de société en général.



SOCIÉTÉ DES AUTEURS DE JEUX



mes amis sont...
OPEN BOUATE
 Déjà disponible

Auteur(s)	B. Turpin, R. Galonnier
Illustrateur(s)	Mathieu Clauss
Éditeur(s)	Le droit de perdre
Thème(s)	Vie quotidienne
Mécanisme(s)	Ambiance, Déduction
Âge	16+
Durée	30'
Nombre de joueurs	3 - 11

L'arbitre pioche une carte et lit le début d'une recherche Internet, puis retourne le sablier. Les autres joueurs ont alors 40 secondes pour faire un maximum de suggestions afin de trouver celles des moteurs de recherche. Dès qu'un joueur trouve une bonne réponse, l'arbitre pose un jeton devant lui. À la fin du temps imparti, les joueurs avancent leur pion équipe d'une case par jeton remporté et de deux cases si le jeton a été remporté grâce à une suggestion marquée d'un smiley.

L'arbitre récupère ensuite tous les jetons et un nouveau tour commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie se termine dès qu'une équipe a atteint la case trophée. Elle remporte la partie.

Mes amis sont... s'inspire d'Internet, car sur le web, quand on entre le début d'une recherche, on reçoit souvent des suggestions surprenantes ! À vous de deviner les suggestions automatiques des moteurs de recherche Internet pour faire gagner votre équipe !

Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, un joueur est désigné arbitre et les autres se répartissent en deux équipes.



Comment pousser quelqu'un à...

- ☹️ ...bout
- ...nous quitter
- ...dire la vérité
- ...parler
- ...démissionner
- ☹️ ...avouer ses sentiments

Je couche avec...

- 😊 ...le père de mon mari
- ...mon ex de temps en temps
- ...un homme marié
- ☹️ ...n'importe qui
- ...ma nounou
- ...ma collègue de travail

Pour ou contre la...

- ...peine de mort
- ...guerre
- ...5G
- ...chasse
- 😊 ...polygamie
- ...vaccination

mes amis sont...

Devinez les suggestions des moteurs de recherche et faites gagner votre équipe !

Je veux que mon ex...

- ...reviens
- ...souffre

Comment faire semblant de...

- ...dormir
- ...travailler
- ...pleurer
- ...chercher un emploi
- ...lire



J'avais eu la chance de « goûter » à **Prehistories** lors du dernier Festival des Jeux de Vichy avec beaucoup d'enthousiasme et de plaisir. Ma première impression se confirme aujourd'hui tant je trouve ce jeu complet, malicieux et qui plus est superbe ! Commençons par les illustrations à la fois tendres et délicates de Camille Chaussy pour finalement évoquer un monde de « Brutes » épaisses dont la survie passe par une chasse sauvage et l'épanouissement par la démonstration de leurs exploits. Le travail esthétique est vraiment très chouette, et retranscrit parfaitement la thématique, tout en s'adressant avec intelligence au public cible familial et en évoquant du bout des doigts l'association d'une mécanique à la fois « virile » et « brute de décoffrage » à quelque chose de plus « sensible » et « culturel ». En effet, les tours de jeu de **Prehistories** se composent de deux parties directement liées entre elles mais très différentes en termes de sensations de jeu. Si les débuts de manche sont très interactifs et relativement agités, entre « enchères », « bluff » et « guessing », la seconde partie est plus « solitaire » et « réflexive », bien que celle-ci ait été obligatoirement anticipée lors de la première phase. On passe alors de moments de fierté ou de frustration, d'avoir obtenu exactement la tuile recherchée ou les quelques miettes restantes, à un essai d'optimisation de son plateau personnel, à la recherche de réalisation d'objectifs le plus rapidement possible.

Cette association d'un presque « mini-party-game » au sein même d'un jeu de course aux objectifs demandant anticipation tactique et réflexion stratégique légère est jouissive. L'ambiance enjouée autour de la table est conséquente de ces successions de phases dynamiques, joviales mais ne manquant jamais d'intérêt. Tout apparaît très doux et agréable alors même que la lutte pour obtenir la tuile convoitée est féroce. Les contraintes de poses de tuiles sont fortes et obligent les joueurs à prendre des décisions d'une grande justesse, en mesurant la prise de risque d'éventuellement passer à côté de la tuile convoitée, de revenir avec des blessures pénalisantes, et finalement de réussir ou pas l'objectif visé. Car c'est bien l'ordre d'initiative, primordial et au cœur du jeu, qui fera sans doute la différence dans des parties rapides, très tendues et dont le résultat s'avère très souvent serré. Il faut faire des choix malins entre s'assurer le gain de tuiles plutôt « rudimentaires » ou tenter d'obtenir une ou plusieurs tuiles très intéressantes quitte à repartir « bredouille ». **Prehistories**, de par sa grande accessibilité et son dynamisme, l'ambiance conviviale qu'il crée, et les choix tactiques intéressants et tendus qu'il propose au sein d'une mécanique riche et simple à la fois, se positionne comme un jeu familial redoutable. Il s'inscrit dans la lignée des excellents déjà existants **Grandbois** ou **Moskito Show** du même éditeur, qui décidément nous habitue à des jeux intelligents et subtils, mettant en scène toujours harmonieusement et élégamment un des mondes « Animal ». **Prehistories** a pour le moment ma préférence, en attendant le suivant !



3 AVENTURES PLEINES D'ÉNIGMES DANS LES UNIVERS DES JEUX

Les Aventuriers
du Rail

PANDEMIC

MYSTERIUM

UNLOCK!

GAME ADVENTURES



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.

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 !



Age



Durée



Joueurs



Décembre 2021



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





JAMAÏCA
OPEN
BOAT
 Déjà disponible

Auteur(s)	Cathala, Braff, Pauchon
Illustrateur(s)	Mathieu Leysenne
Éditeur(s)	Space Cowboys
Thème(s)	Pirate
Mécanisme(s)	Programmation
Âge	8+
Durée	30' - 60'
Nombre de joueurs	2 - 6

Dans **Jamaïca**, vous êtes de célèbres pirates faisant le tour de la Jamaïque pour piller autant de trésors que possible. Il faudra cependant éviter la pénurie en stockant assez de nourriture, gérer la taille limitée de la cale et savoir attaquer ses adversaires au bon moment !

Comment jouer ?

Le Capitaine lance d'abord les deux dés, et en pose un sur la case Matin et l'autre sur la case Soir du plateau central. Chacun pose alors devant soi l'une des trois cartes Action de sa main, face cachée. Le Capitaine dévoile ensuite sa carte et en réalise d'abord l'action du matin, puis l'action du soir :

- Gagner autant de doublons/de nourriture ou de poudre qu'indiqué sur le dé.
- Avancer ou reculer son bateau d'autant de cases.

Les ressources sont placées dans un emplacement vide de sa cale. Si les cinq cales sont pleines, il faut défaire le contenu d'une cale pour la remplir. Après un déplacement, il faut payer la quantité de doublons ou de nourriture requise par la case d'arrivée ; si on ne le peut pas, on recule de plusieurs cases. En arrivant le premier à un repaire, on gagne une carte Trésor, qui peut offrir divers bonus permanents. Cependant, en s'arrêtant sur une case occupée par un adversaire, on le combat. Les deux belligérants dépensent de la poudre et en lançant le dé, et celui dont le total est le plus haut peut voler le contenu d'une cale adverse, l'un de ses trésors ou lui donner un trésor maudit. Une fois les actions du capitaine réalisées, les autres pirates accomplissent leurs deux actions à tour de rôle. Puis le joueur suivant devient capitaine et une nouvelle manche commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand un pirate atteint Port Royal. Les joueurs additionnent alors leurs doublons, leurs trésors et la valeur de la case sur laquelle ils se trouvent, et celui qui a le plus de points remporte la partie !

Pour aller plus loin

À deux joueurs, le Bateau fantôme est de la partie : à chaque tour, il se déplace en fonction du résultat des dés et le Capitaine prend les décisions à sa place !

S.W.





Auteur(s)	Franck Drevon
Illustrateur(s)	Peter Slattery
Éditeur(s)	Goliath
Thème(s)	Invasions vikings
Mécanisme(s)	Gestion
Âge	8+
Durée	35'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **No More Vikings**... vainquez les Vikings qui viennent piller votre village grâce à vos cartes ou en le développant : votre modeste villageois pourrait être à l'origine de forteresses et de tours de guets pour repousser les drakkars !

Comment jouer ?

Les bourgmestres commencent par choisir secrètement leur stratégie parmi trois, dont dépendent la quantité de cartes piochées et d'actions de développement permises. C'est alors que les Vikings arrivent : le premier joueur pioche 1 carte indiquant où chacun doit placer un drakkar dans son village. Puis il est temps d'appliquer la stratégie choisie. Les actions de développement consistent à :

- Peupler le village en posant 1 villageois sur une parcelle libre.
- Marier 2 villageois adjacents en construisant une chaumière.
- Associer 2 chaumières pour former 1 forteresse.
- Enrôler 1 villageois pour en faire 1 soldat.
- Combiner 1 soldat et 1 forteresse pour former 1 tour de guet.
- Déplacer 1 villageois ou 1 soldat.
- Cultiver en échangeant 1 villageois contre 1 champ.

Les cartes peuvent être jouées quand on le souhaite, à l'exception des événements, appliqués aussitôt que piochés. Hors événement, toute carte peut être contrée par une précieuse carte Édits royaux ! Une fois le village préparé, les vikings lancent un raid, chaque drakkar dans un village attaquant la colonne où il se trouve. La tour de guet élimine n'importe quel drakkar, et le soldat élimine un drakkar de sa colonne mais meurt dans la bataille. Chaque drakkar détruit ensuite le premier soldat ou la première chaumière rencontrée, quitte à contourner une forteresse. Les drakkars restent ensuite en place ! Enfin, un nouveau mois commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève au terme d'une année complète, ou qu'un des bourgmestres a rempli chaque case de son village. Au score obtenu en cours de partie grâce à la destruction des drakkars, chaque joueur ajoute des points pour ses soldats, chaumières, tours de guet, édits royaux, forteresses, champs et caprice royal (l'objectif individuel secret de chacun) et perd des points pour ses villageois.

S.W.





Auteur(s)	Pascal Ribraut
Illustrateur(s)	R. Gewska, F. Weiss, S. Pikul, R. Stepanova
Éditeur(s)	Super Meeple
Thème(s)	Renaissance italienne
Mécanisme(s)	Gestion, Affrontement
Âge / Durée	14+ / 30' par joueurs
Nombre de joueurs	2 / 3 - 5

Dans **Virtù**, incarnez l'une des grandes cités rivales italiennes de la fin du Quattrocento afin d'imposer votre pouvoir en cette période de troubles. Disposerez-vous de la vertu (au sens machiavélien, et peut-être machiavélique du terme) nécessaire ?

Cercle vertueux

La mécanique centrale de **Virtù** est la roue d'actions dont chaque joueur dispose (son palais), composée de cinq salles. À chaque printemps, il déplace son marqueur d'Action sur cette roue d'1 à 2 salles (ou plus en payant) et réalise l'action de la salle d'arrivée. Au début, le joueur peut Gouverner (retourner des tuiles sur leur face Ressources disponibles), Patronner (progresser sur la piste de patronnage en bénéficiant d'un bonus), Annexer (prendre le contrôle par la diplomatie d'une cité neutre et adjacente du plateau), Guerroyer (assiéger avec ses unités une cité neutre ou adverse adjacente), Intriguer (placer, déplacer ou éliminer des Agents), et il pourra ajouter l'action de Commercer (collecter des florins avec ses bateaux).

Ces pièces pourront être recouvertes par des cartes (acquises et réorganisées en hiver entre les pièces et les emplacements des Courtisans), qui octroient des ressources pour les différentes actions en plus de donner accès à l'action qu'ils représentent au lieu de celle de la pièce.

Des agents très entrepreneurs

L'interactivité de **Virtù** ne vient pas que de ses sièges, mais aussi et surtout des Agents, qui peuvent bloquer une salle adverse, réduire la valeur d'une cité pour son propriétaire ou l'augmenter pour ses adversaires, réduire le coût d'une alliance avec les autres grandes puissances de l'époque, ou renverser l'alliance déjà contractée par un adversaire.

Les Guerres d'Italie

À 2 joueurs, **Virtù** suit un autre livret de règles : désormais, le Roi de France (allié au Duc de Milan) s'oppose au Roi de Naples pour la conquête de cette cité. La différence essentielle vient de la présence sur le plateau de Cités majeures (Rome, Florence et Venise), non contrôlées par les joueurs initialement, disposant de troupes, et sur lesquelles on va chercher à influencer en les faisant pencher du côté d'un camp ou de l'autre.

S.W.



Pascal Ribrault



2 - 5 joueurs

14+

30 mins/joueur

Virtù

L'Art de Gouverner



Italie XVème siècle, Cinq familles rivalisent pour être la plus influente.

Commercez, Prenez des territoires par la guerre ou par la diplomatie, Faites du mécénat, ...

Devenez le maître de L'Italie !

Mécanique originale : "WHEELBUILDING"

Personnalisez, faites évoluer, reprogrammez votre roue d'actions à chaque tour !





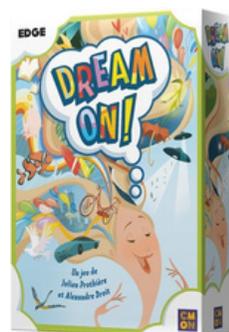
When I Dream

Dans When I Dream, les joueurs incarnent à tour de rôle un rêveur. Lorsque vous endossez ce rôle, votre mission est simple : vous avez un bandeau sur les yeux et vous devez deviner un maximum de mots dans le temps imparti. Mais attention, votre tâche ne s'arrête pas là, car une fois le sablier écoulé, vous devrez raconter votre rêve avec les mots devinés. Soyez donc rapide et habile d'esprit et surtout n'oubliez pas de faire marcher votre mémoire !



Dream On !

Dream On ! est un jeu de contes collectifs dans lequel les joueurs créent un rêve ensemble. À l'aide des cartes de rêve, ils ont deux minutes pour créer une histoire de rêve. Lorsque le chronomètre s'épuise, ils doivent se rappeler ce qui s'est passé dans le rêve et dans quel ordre. Ils marquent des points pour avoir obtenu les bons détails. À la fin, ils comptent leur score pour voir à quel point ils se souviennent de leur rêve collectif.



Dreamscape

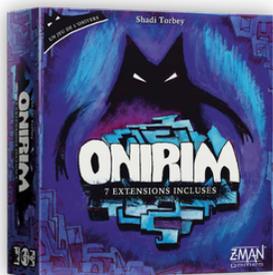
Dreamscape est un jeu unique de « construction de rêve ». Vous incarnez un rêveur qui collectionne des éclats de rêves dans des lieux mystérieux tels que le repaire du Golem mécanique. Créez des paysages de rêve avec ces éclats, promenez-vous le long des sentiers, escaladez les montagnes et traversez les cascades. Mais évitez Mr. Nightmare, qui rôde pour infester vos rêves.



Dream Runners

Vos rêves sont de plus en plus étranges. De curieuses créatures s'y invitent, et d'autres personnes viennent même troubler votre sommeil ! Vous voilà dans de beaux draps ! Soyez rapide pour examiner vos rêves et astucieux pour repousser les cauchemars qui s'y glissent. Parviendrez-vous à préserver la sérénité de vos nuits ?





Onirim

Vous êtes un chasseur de rêve, perdu dans un labyrinthe mystérieux, et vous devez découvrir les portes oniriques avant que la fin de votre rêve ne s'épuise ou vous resterez coincé à jamais ! Onirim est un jeu de cartes solitaire ou coopératif.



Stella



Stella est un jeu de compétition dans l'univers du célèbre jeu aux illustrations oniriques Dixit. Il s'agit d'un jeu autonome. À chaque tour, les joueurs interprètent des cartes Dixit sur un plateau après avoir reçu un mot-indice commun.

Comanautes



Comanautes est un jeu d'aventure coopératif qui se déroule dans les méandres torturés et parfois étranges d'un esprit endormi. Les choses ne sont jamais ce qu'elles semblent être tandis que les joueurs se précipitent à travers des espaces oniriques en cherchant à la hâte les indices qui leur fourniront la clef de l'éveil du Dr Strobal. Découvrez l'identité des démons intérieurs qui tourmentent le scientifique.



Nightmarium



Durant des siècles, les maîtres de l'Ordre des Rêveurs ont étudié les étendues infinies des songes humains. Seul un recoin de ces contrées oniriques est resté hors d'atteinte : le Nightmarium, peuplé par les abominables Terreurs nocturnes, fragments de cauchemars humains.



Attrape Rêves



Tous les enfants le savent. Un mauvais rêve peut facilement venir gâcher une bonne nuit de sommeil. Mais heureusement, les doudous existent pour les aider à affronter leurs pires cauchemars et les transformer en jolies histoires. Dans Attrape Rêves, les petits joueurs devront utiliser leur sens de l'observation afin de choisir le meilleur doudou qui anéantira le cauchemar chahuteur.





INSOMNIA
OPEN
BOUQUATE
 Déjà disponible

Auteur(s)	Neil Kimball
Illustrateur(s)	Zoé Plane
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Rêves
Mécanisme(s)	Course, Pouvoirs
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Insomnia**, vous êtes les moutons des rêves, et aidez les dormeurs à plonger paisiblement dans le pays des songes en vous aidant des rêves les plus doux et en sautant la barrière. Mais plus vous essayerez d'aider de dormeurs, plus vous prendrez le risque que le cauchemar les réveille...

Comment jouer ?

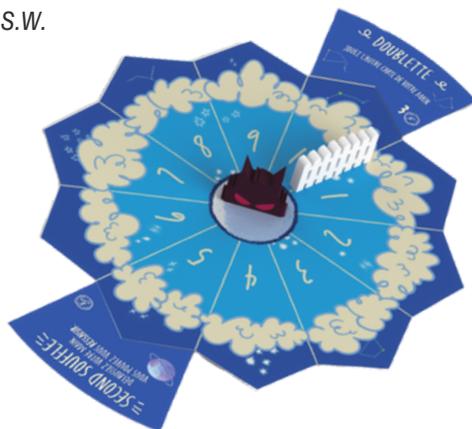
À son tour, un mouton des rêves pioche deux cartes. S'il pioche ainsi une carte Cauchemar, il la résout immédiatement : ces cartes dépendent du Cauchemar choisi en début de partie (Méchant loup, Bruit dans la nuit, Horrible araignée), mais leur pouvoir consiste souvent à déplacer le pion Cauchemar sur le plateau. S'il traverse ou atteint la case occupée par un pion Mouton, il est effrayé, et si le mouton était déjà effrayé, il se réveille, mettant fin à sa phase. Sinon, il joue une carte, souvent pour déplacer son mouton sur le plateau d'autant de cases qu'indiqué, gagner des dodos, ou placer l'un de ses jetons ZZZ sur une tuile Rêve. Si le mouton arrive sur une tuile Rêve contenant l'un de ses ZZZ,

il peut en appliquer l'effet. S'il franchit la barrière (entre la case 10 et la case 1), il gagne cinq dodos et peut décider de tenter un nouveau tour ou d'aller se coucher, mettant fin à sa participation à la course. À moins d'être allé se coucher, il complète sa main et c'est au mouton suivant de jouer. Quand tous les moutons sont allés se coucher ou se sont réveillés (s'ils ont été effrayés deux fois ou que le Cauchemar a franchi la barrière), les moutons regardent combien ils ont collecté de dodos, et selon leur rang, ils reculent leur oreiller sur la piste de score. Les dodos sont ensuite remis à zéro. Enfin, chaque mouton peut ajouter au plateau une des quatre tuiles Rêve du marché avec ses ZZZ, ou placer deux ZZZ sur des tuiles déjà en jeu, et une nouvelle manche commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève par la victoire du premier joueur qui, à la fin d'une manche, a atteint son oreiller avec son pion score (donc a récolté au cours de cette manche autant ou plus de dodos que la valeur de la case sur laquelle se trouve l'oreiller).

S.W.



5 JEUX GIGAMIC À GLISSER SOUS LE SAPIN ! ❄️

❄️ **La Maison des Souris**, jeu d'observation et de mémoire coopératif fera voyager les plus petits à travers une maison en 3 dimensions.

❄️ Le classique **Quarto**, qui fête ses 30 ans cette année apportera stratégie et réflexion pour toute la famille !

❄️ Laissez-vous embarquer sur l'île de **Frutopia** où collecte de ressources et gestion de commerces feront prospérer vos affaires.

❄️ Affrontez le Dragon en incarnant les Héros dans **Règlement de Contes**, un jeu asymétrique, joué en simultané.

❄️ Se faire comprendre sans pouvoir se parler librement : **C'est évident**, un jeu coopératif d'association d'images pour apprentis télépathes.

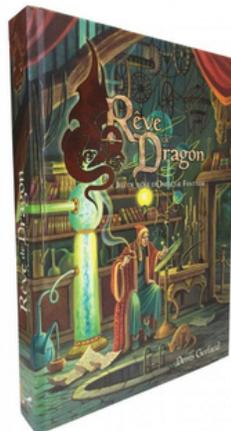


Avez-vous bien dormi cette nuit... ?

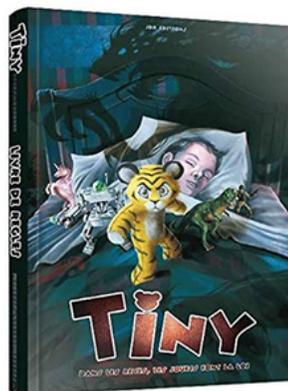
Qui ne s'est jamais réveillé le matin avec le souvenir, soit d'un rêve des plus agréables, ou à l'inverse d'un cauchemar effrayant ? Le rêve fait partie intégrante du fonctionnement du cerveau humain. On rêve tous, tout le temps, toutes les nuits, même si on ne s'en souvient pas (et même rarement !). Bien évidemment, le JdR se prête parfaitement à l'intégration de cette thématique dans ses parties. C'est un des – nombreux – avantages des JdR : c'est qu'on peut y intégrer ce que l'on veut, sans vraiment de contraintes (la seule étant que tout le monde autour de la table passe un agréable moment).

Rêve de Dragon est un des premiers jeux à avoir placé le rêve au centre même du jeu. C'est en 1985 (ce qui ne rajeunit personne) que sort ce jeu de Denis Gerfaud dont le postulat est le suivant : le monde tel que nous le connaissons est rêvé par des dragons endormis, et les joueurs, qui incarnent des magiciens appelés Hauts-Rêvants, peuvent intervenir sur la réalité imaginée par les dragons et ainsi la modifier. Chaque dragon rêve d'un Haut-Rêvant en particulier, mais tous les dragons rêvent le monde ensemble. Lorsqu'un personnage meurt, « son » dragon se réveille. Mais lorsque le joueur crée un nouveau personnage, le même dragon se rendort, et il peut alors poursuivre son histoire... Une des originalités du jeu, c'est que le nouveau Haut-Rêvant peut récupérer, par le rêve, certaines des caractéristiques de son prédécesseur et ainsi poursuivre l'aventure dans les traces du défunt. Rêve de Dragon, comme la majorité des jeux de cette époque n'est pas un jeu simple. Son système est touffu et demande une certaine implication pour être maîtrisé. Cela dit, un Gardien des Rêves maîtrisant bien son sujet offrira une expérience de jeu mémorable à son groupe. Même si la première version du jeu est devenue une rareté quasi introuvable (oui, j'en ai une quand même), le Scriptarium a lancé un financement participatif en 2018 pour la troisième édition du jeu (et cette

dernière est magnifique !). Alors, si vous voulez du dépaysement, vous savez ce qu'il vous reste à faire...



Dans un tout autre style, parlons (une nouvelle fois) de JDR Éditions. Enfin, dans un tout autre style, pas vraiment, puisqu'il est toujours question de rêves – ou de cauchemars plus précisément – mais abordés sous un angle complètement différent. Dans **TINY**, les joueurs vont incarner... des jouets, ou des doudous, et vont avoir pour mission de protéger les enfants des créatures qui hantent leurs cauchemars. Vous l'aurez compris, l'approche est ici radicalement différente, et le rêve n'est plus vécu, mais combattu (indirectement).



Le système régissant TINY est plus facile de prise en main que celui de Rêve de Dragon; le jeu étant plus récent, il se calque en effet sur ce qui se fait aujourd'hui. Ici, la prise en main est (quasi) immédiate, et on pourra rapidement partir lutter contre les méchants Akymérides menaçant les enfants. Cela dit, même si, bien évidemment, le jeu peut être pratiqué par des enfants, je ne peux que vous conseiller la prudence. Aborder les cauchemars avec certains d'entre eux peut s'avérer compliqué. Quoi qu'il en soit, TINY est un jeu remarquable d'ingéniosité. Vu son succès, Frédéric Dorne a sorti une splendide boîte d'initiation : à l'image à ce qui se fait chez d'autres éditeurs, celle-ci renferme tout le nécessaire pour jouer, et à moindre coût. Une excellente façon de découvrir le jeu (et le JdR en général) avant de décider si vous vous lancez dans l'achat de la gamme complète.

Enfin, impossible, si on parle d'onirisme, de rêve et/ou de cauchemars en JdR de ne pas aborder le vénérable **Appel de Cthulhu et ses Contrées du Rêve**. L'univers de mystère, d'horreur et de mysticisme qui est au centre même du jeu se prête déjà parfaitement à l'utilisation des rêves (ou des cauchemars, en l'occurrence) pour terroriser vos joueurs. Mais cela s'avère encore plus vrai avec les Contrées du Rêve. Imaginez une dimension alternative à la nôtre accessible grâce aux rêves. Imaginez ce monde étrange rempli de bizarreries et d'étrangetés. Imaginez-le immense, onirique, lunaire, extraterrestre, où notre logique ne s'applique plus, où le bas est le haut, où une minute peut durer des heures, ou inversement... Un monde où l'horrible, le terrifiant et l'indicible peuvent surgir

à chaque tournant (à moins que ce couloir ne tourne finalement pas...), un monde où vous errerez seul(s) dans une étendue désertique et sans limites avant de voir surgir au loin une créature mi-chat mi-lion (ou peut-être est-ce un loup ?) qui vous posera une énigme tel un sphinx après s'être retrouvé par miracle à quelques pas de vous, et avant de disparaître en une fraction de seconde... Vous l'aurez compris, les Contrées du Rêve apportent une touche encore plus onirique à un univers qui en regorge déjà. Pas forcément facile à prendre en main (surtout pour le Gardien des Arcanes qui aura la tâche de le faire comprendre et ressentir à ses joueurs), le voyage vaut cependant le détour. En effet, vous vivrez sans doute certaines des expériences les plus mémorables de votre expérience d'investigateur.

Aujourd'hui, il vous sera peut-être difficile de vous trouver un de ces fameux suppléments. En effet, l'éditeur responsable de la VF a changé depuis la faillite de l'ancien détenteur des droits. Alors il faut chercher un peu en occasion... Mais nul doute que EDGE Studio, nouveau détenteur de la VF, et qui a jusqu'à présent sorti plusieurs suppléments pour cette V7², va finir par se pencher sur sa réédition (?) En attendant, vous pourrez toujours alimenter votre imaginaire en (re)lisant les œuvres de Lovecraft y ayant trait (dans les recueils Dagon ainsi que Démons et Merveilles, principalement). Mais, d'une manière générale, Lovecraft, c'est du tout bon, lisez-en. Vous aurez ainsi les premières pistes pour emmener vos joueurs frissonner dans les rêves...

Philippe Pinon





UNLOCK! KIDS

LE
BEST-SELLER
UNLOCK!
POUR LES
ENFANTS

6 aventures à jouer
dans 3 univers différents

Des énigmes adaptées
aux jeunes détectives

Pas d'application
et pas de règles à lire



Suivez les aventures de Cocow!    /www.spacecow.fr





Auteur(s)	Gavin Birnbaum
Illustrateur(s)	Anca Gavril
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Économie
Mécanisme(s)	Enchères, Collection
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	3 - 5

Dans **Q.E.**, vous êtes la banque centrale d'un pays, et avez donc le pouvoir d'imprimer toute la monnaie que vous voulez afin d'acheter des entreprises en crise. Mais il faudra observer les investissements des banques étrangères et deviner leurs enchères secrètes : être la nation la plus dépensière vous placerait dans une situation très délicate...

La planche à billets

La particularité de **Q.E.** est la liberté totale dont jouissent les banques pour enchérir sur les entreprises. À chaque tour, un adjudicateur dévoile en effet une entreprise et note publiquement la somme qu'il serait lui-même prêt à dépenser. Les banques indiquent alors secrètement sur leur tuile Enchère le montant qu'ils sont prêts à miser et les montrent au seul adjudicateur, qui donne l'entreprise à celle qui a misé le plus, toujours sans dévoiler la somme investie. Seules les enchères nulles sont dévoilées, et une fois par manche, une enchère nulle octroie deux Points de Victoire. On peut ainsi miser zéro comme dix, mille ou mille milliards, aucune règle ne contraignant le montant, sinon qu'il doit être entier et positif. Le joueur à gauche de l'adjudicateur

devient à son tour adjudicateur, et une nouvelle enchère commence. Quand tous les joueurs ont été adjudicateur une fois, la manche s'achève, et quand toutes les entreprises ont été cédées, la partie s'achève.

De bons investissements ?

Il est alors temps de procéder au décompte, en commençant par faire la somme de l'argent dépensé par chacun : en effet, la banque ayant dépensé le plus a perdu la partie, quand celle qui a dépensé le moins reçoit un bonus. Les banques non éliminées additionnent les points des entreprises, des achètes nulles, du nombre d'entreprises achetées correspondant à leur pays, du nombre d'entreprises dans chaque secteur d'investissement (finance, agriculture, immobilier, industrie) et de leur diversité pour déterminer quelle banque a sauvé les entreprises le plus judicieusement !

S.W.





Imperium : Antique
OPEN
BOUQUETE
 En précommande



Auteur(s)	Nigel Buckle, Dávid Turczi
Illustrateur(s)	The Mico
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Civilisations antiques
Mécanisme(s)	Deckbuilding, Gestion
Âge	14+
Durée	40' / joueur
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Imperium : Antique**, incarnez l'une des plus puissantes civilisations de l'antiquité, Carthaginois, Celtes, Grecs, Macédoniens, Perses, Romains, Scythes ou Vikings, érigez-la en Empire et développez-la malgré les instabilités !

Comment jouer ?

Au cours d'une manche, chaque joueur réalise un ordre :

- Activer permet soit de défausser un jeton Action pour jouer une carte de sa main (à condition qu'elle corresponde au statut actuel de sa civilisation, barbare ou empire), soit d'activer l'effet épuisable d'une carte en y plaçant un jeton Épuisé. Ces effets peuvent permettre d'acquérir des cartes du marché, parfois accompagnées de cartes Instabilités ; d'attaquer ses adversaires ; de gagner une de ses cartes Développement, de piocher...
- Innover défausse toutes les cartes de sa main pour prendre en main une carte Région, Tradition, Civilisé ou Vassal du marché ou d'une pioche.

- Pacifier renvoie des cartes Instabilité de sa main dans leur pile.

Quand la pioche d'un joueur est vide, il ajoute à sa défausse l'une de ses cartes Nation (jusqu'à ce que sa civilisation quitte le statut de Barbare pour s'ériger en Empire), et mélange sa défausse pour reconstituer sa pioche. À la fin d'une manche, c'est le Solstice, qui déclenche certains effets, puis une nouvelle manche débute. Si la partie s'achève à cause d'un effondrement (il n'y a plus de cartes Instabilités), le joueur ayant le moins d'Instabilités l'emporte. Sinon, ils décomptent les points de Victoire des cartes de leur main et les jetons Progrès.

Mode solo

Le mode solo oppose le joueur à la Civilisation Interactive Virtuelle sur cinq modes de difficulté. Un mode campagne permet d'affronter la C.I.V. au cours de cinq parties à la difficulté croissante, en ajoutant une carte dans son deck de départ ou en retirant une à chaque victoire.

Pour aller plus loin

Imperium : Légendes paraît en même temps qu'Imperium : Antique, et propose d'incarner Arthuriens, Atlantes, Égyptiens, Maurya, Minoéens, Olmèques, Qin, Utopiens, ces deux boîtes (seize civilisations) étant combinables.

S.W.





Auteur(s)	Orloff, Kempainen, Sanfilippo
Illustrateur(s)	A. Kanaani, D. Phan, D. Scott
Éditeur(s)	Z-Man Games
Thème(s)	Warcraft, Medieval Fantasy
Mécanisme(s)	Coopération, Pandemic
Âge	14+
Durée	45' - 60'
Nombre de joueurs	1 - 5

Wrath of the Lich King adapte la mécanique des jeux **Pandemic** à l'univers du jeu vidéo **World of Warcraft**. Héros de légende, unissez-vous pour nettoyer le Norfendre des goules et abominations qui y pullulent, accomplissant des quêtes jusqu'à pouvoir accéder à la Citadelle de la Couronne de Glace et à triompher du Roi-liche.

Pandémie fantasy

À son tour, un héros accomplit quatre actions, y compris plusieurs fois la même, parmi les cinq possibles :

- Se déplacer sur une case adjacente.
- Combattre les goules et abominations se situant sur la même case en lançant les deux dés, puis subir les blessures des ennemis survivants. Ces blessures sont aggravées dans la région du Roi-liche.
- Se reposer en lançant les dés pour soigner ses blessures.
- Se déplacer par les airs sur n'importe quel bastion.



- Partir en quête, depuis une case de quête, en progressant sur la fiche Quête, grâce aux cartes de notre main portant le symbole suivant sur la piste ou aux symboles du dé, puis subir des blessures. Un autre héros sur la même case peut également montrer une carte et ainsi participer à la quête.

Le héros peut aussi gratuitement jouer une carte Héros concernant n'importe quel héros sur sa case, pour ajouter des blessures pendant un combat ou en bloquer, le déplacer et le soigner. Après ses actions, le héros pioche deux cartes Héros. Certaines placent immédiatement un bastion sur le plateau... ou propagent le fléau, en déplaçant le Roi-liche, et en ajoutant des goules et une abomination. Enfin, il révèle des cartes Fléau et ajoute des goules sur les cases indiquées, au risque d'un débordement sur les cases adjacentes. Enfin, les abominations se déplacent vers le héros le plus proche et l'attaquent.

La fin du Roi-liche

Quand trois quêtes ont été accomplies, les héros peuvent se rendre à la Citadelle et y affronter le Roi-liche en accomplissant une quête spécifique. Si, avant cela, le marqueur Désespoir atteint la dernière case de sa piste, la partie est perdue – et il avance quand un héros est vaincu, que les goules débordent ou qu'il faut placer des goules ou abominations et qu'il n'y en a plus en réserve.

S.W.





WORLD OF WARCRAFT

WRATH OF THE LICH KING (Z-MAN GAMES)

MENEZ L'INVASION DU NORFENDRE EN COMBATTANT LES GOULES ET LES ABOMINATIONS. ACCOMPLISSEZ VOS QUÊTES POUR ACCÉDER À LA TOUR DE LA CITADELLE DE LA COURONNE ET VAINCRE LE ROI-LICHE. MAIS GARE À LA PROPAGATION DU FLÉAU QUI ALIMENTERA LE ROYAUME EN CRÉATURES POUR TENTER DE VOUS SUBMERGER.



1 / MISE EN PLACE



PLATEAU

- Formez une réserve avec les pions *Goules*, *abomination*, *Bastion*, près du plateau.
- Placez un marqueur *Fléau* et *Désespoir* sur la case 0 de leur piste respective.
- Placez la *Citadelle de la couronne de Glace* sur la case à son nom sur la plateforme.
- Placez la *Quête* de la *Citadelle de la couronne de Glace*, face *cachée*, sur l'emplacement bleu qui lui est réservé (en haut à gauche)
- **RÉCOMPENSE** : Placez aléatoirement 1 *carte Récompense* sur chacun des 3 emplacements prévu à cet effet.

QUÊTE : Recouvrez les cartes *Récompense* avec 1 fiche de *Quête* de la couleur

correspondante, face *visible*. Placez un marqueur de *Progression* sur la première case de chacune des 3 *Quêtes*. Placez les marqueurs de *Quêtes* sur les emplacements du plateau indiqués sur la fiche *Quête*.

- **ENNEMIS** : Placez le paquet *Fléau* mélangé et face *cachée*, au-dessus de l'indication Paquet *Fléau*. Piochez ensuite :
 - 1 *carte Fléau* pour placer 3 *Goules* sur la case correspondante. Placez le pion *Roi Liche* sur une de ces trois case correspondante à la couleur de la carte.
 - 1 seconde *carte Fléau* pour placer 3 *Goules* sur la case correspondante.
 - 3 *cartes Fléau* supplémentaires afin de placer 2 *Goules* sur chacune des cases correspondantes.
 - De nouveau 3 *cartes Fléau* afin de placer 1 *Goule* sur chacune des cases correspondantes.
 - 1 dernière *carte Fléau* afin de placer 1 *Abomination* sur la case correspondante.
 - Placez les 9 *cartes Fléau* piochées dans la *Défausse Fléau*.

CHAQUE JOUEUR REÇOIT

- 1 fiche *Héros* et 1 aide de jeu.
- 1 *curseur* qu'il place sur la case la plus à *gauche* de sa piste de *Santé*.
- Placez votre *Héros* sur l'emplacement indiqué au *verso* de sa fiche.
- **CARTES HÉROS** : Commencez par mettre de côté, les cartes *propagation du Fléau* et *Bastion*. Distribuez ensuite les cartes restantes mélangées selon le nombre de joueurs: 3/3/2/2 *cartes* pour 2/3/4/5 *joueurs*.
- **Paquet Héros** : Les cartes *Héros restantes* sont divisées en plusieurs *pires*, selon le niveau de difficulté de la partie. Déposez sur chaque pile une *carte propagation du Fléau* puis 1 *carte Bastion* dans les piles les plus à *gauche* selon le niveau de difficulté choisi (3/3/2/1 *Bastion* pour 5/6/7/8 piles). Réunissez ensuite toutes les piles, en commençant par le paquet le plus à *gauche* de façon à ce que celui-ci soit sur le *dessus* du paquet et la pile la plus à *droite* finisse en *dessous*. Placez ce paquet sous l'indicateur paquet *Héros*, en bas à droite du plateau.

2 / TOUR DE JEU

LORS D'UN TOUR, VOUS DEVEZ SUIVRE LES 4 PHASES SUIVANTES :

1) EFFECTUER 4 ACTIONS

- Vous pouvez effectuer plusieurs fois la *même* action. Certains *Héros* possèdent des actions spéciales.

SE DÉPLACER

- Déplacez votre *Héros* sur une case *adjacente*. Les ennemis n'affectent pas le déplacement de votre *Héros*.

COMBATTRE

- Vous pouvez *Combattre* une créature qui partage votre case en lançant *deux* dés :
- **ATTAQUE** : Chaque dés obtenu sur les dés inflige 1 blessure à l'ennemi. Si *plusieurs* créatures sont présentes sur votre case, choisissez la ou les cibles à qui vous infligez les *Blessures* :
 - 1 *Goule* est retirée du plateau après avoir subi 1 blessure.
 - Une *Abomination* est retirée du plateau après avoir subi 3 *Blessures* lors de la *même* action.
- **RIPOSTE** : Après votre attaque, recevez 1 point de dégât par créatures *encore présentes* sur votre case. Chaque dés obtenu sur les dés réduit le nombre de total de blessure reçues de 1.
- Si vous *Combattez* dans une *Région* où est présent le *Roi Liche*, vous recevez 1 blessure *supplémentaire*.
- Si la *Santé* de votre *Héros* est réduite à *zéro*, votre tour prend fin *immédiatement* :
 - Défaussez les cartes de votre main
 - Avancez le marqueur *Désespoir* 2 fois
 - Placez votre *Héros* sur sa case de départ
 - Placez le marqueur *Santé* au maximum.

PARTIR EN QUÊTE

- Vous pouvez effectuer une *Quête* si votre *Héros* se situe sur une case comportant le marqueur de *Quête* correspondant.
- Lancez 2 dés et totalisez le nombre d'icônes obtenus
- Vous pouvez avancer sur la piste de la *Quête* en montrant 1 carte de votre main (sans la défausser) avec l'icône correspondant à la *prochaine* case de la piste ou en utilisant vos dés obtenus (qu'importe l'icône de la prochaine case).
- Vous pouvez utiliser les icônes de vos cartes et les icônes des dés dans *n'importe quel ordre*.
- Tous les *Héros* qui *partagent* votre case peuvent participer à la *Quête* (même si ce n'est pas leur tour) en dépensant 1 *carte* dont l'icône est utile à votre *Progression* sur la piste.



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.

ORIGINE LUDIQUE
OLIBRIS
21€
NON IDENTIFIÉ

- À la fin de votre *Progression* sur la piste de *Quête*, vous subissez autant de *Blessures* qu'indiqué sur la fiche de *Quête*.
- Quand le marqueur de *Progression* atteint la **dernière case** de la piste *Quête*, celle-ci est **accomplie**.
- Si vous partez en quête dans une région où est présent le **roi Liche**, vous recevez 1 blessure **supplémentaire**.



SE REPOSER

- Lancez les deux dés et soignez autant de *Blessures* que de 🎲 obtenus
- Vous ne pouvez **pas** vous reposer sur une case de *Quête*.
- L'action se reposer est **majorée** d'1 *Soin* lorsqu'elle a lieu sur une case avec un pion *Bastion*.



TRAJET AÉRIEN

- Vous pouvez déplacer votre *Héros* **directement** sur une case comportant un jeton *Bastion*.
- Les jetons *Bastion* sont rajoutés sur le plateau en cours de partie lorsque vous piochez une carte *Bastion*.

ACTIONS GRATUITES

- Les actions suivantes peuvent être jouées lors de la phase *Effectuer 4 actions* mais ne comptent pas comme une action. Défaussez la carte *Héros* concernée pour effectuer l'action gratuite :



- **COMBAT** : lors d'une action Combattre n'importe quel *Héros* présent sur la case peut jouer autant de cartes *Combat* qu'il le souhaite pour ajouter les 🎲 indiqués sur la carte.
- **DÉFENSE** : n'importe quel *Héros* présent sur la case peut jouer autant de cartes *Défense* qu'il le souhaite pour éviter 2 *Blessures* au joueur ciblé.
- **VOYAGE** : Vous pouvez déplacer votre *Héros* de la valeur indiquée sur la carte (2 à 4 cases).
- **SOIN** : n'importe quel *Héros* présent sur la case peut jouer 1 carte *Soin* pour permettre à un *Héros* (présent sur cette case) de faire gratuitement l'action se reposer en ajoutant +1 *Soin* à son résultat de dés, même sur une case *Quête*.

2) PIOCHER 2 CARTES HÉROS

Piochez **simultanément** les 2 premières cartes de la pioche *Héros* :

- **BASTION** : Lorsque vous piochez une carte *Bastion*, placez immédiatement un jeton *Bastion* sur n'importe quelle case (hors cases *Quête* et cases contenant déjà un *Bastion*) du plateau puis défaussez cette carte.



- **PROPAGATION DU FLEAU** : Lorsque vous piochez une carte *Propagation du Fléau*, respectez les étapes suivantes :



- Avancez le **marqueur Fléau** de 1 case sur la piste du *Fléau*.
- Piochez la carte du **dessous** du paquet *Fléau* puis :
 - > Déplacez le **Roi Liche** sur la case *Roi-liche* de cette *Région*.
 - > Ajoutez des **Goules** sur la case correspondante afin que celle-ci en comporte **3**.
 - > Placez une **Abomination** sur cette case.
- Déposer la carte dans la défausse puis **mélangez l'ensemble** de la défausse pour la déposer sur le dessus de la pioche *Fléau*.



- Si vous piochez **2 cartes** propagation du *Fléau*, résolvez l'une puis l'autre.

- Les cartes propagation du *Fléau* se résolvent **avant** les cartes *Bastion*.

- **LIMITE CARTE EN MAIN** : Vous ne pouvez pas posséder plus de **7 cartes** en main à la fin de votre tour. Défaussez le surplus ou jouez des cartes *Héros*.

- Si la pioche est **épuisée** et qu'il vous reste des cartes à piocher, avancez le **marqueur Désespoir** d'une case pour chaque carte manquante.

3) GÉNÉRER LES GOULES



- Selon le **niveau** atteint sur la piste du *Fléau*, révèlez une par une autant de cartes.
- Pour chaque carte révélée, placez **1 Goule** sur la case indiquée puis défaussez-la.
- **DÉBORDEMENT** : Lorsque vous devez placer une *Goule* sur une case en contenant **déjà 3**, ne placez pas de 4ème monstre. Un *Débordement* a lieu : à la place, avancez d'une case le **marqueur Désespoir** et placez une *Abomination* sur la case concernée.
- **STOCK ÉPUISÉ** : S'il n'y a plus de stock dans la réserve de *Goule/Abomination* et que vous devez en placer sur une case, avancez le **marqueur Désespoir** d'une case.

4) ACTIVER LES ABOMINATIONS

- Lors de cette phase les *abominations* se déplacent vers le *Héros* le plus proche :



- Si l'*abomination occupe* déjà une case **avec un Héros**, elle ne se déplace pas, mais inflige 1 blessure à ce *Héros*.
- Si l'*abomination arrive* sur une case contenant un *Héros*, elle lui inflige 1 blessure. Si **plusieurs Héros** partagent cette case, le joueur **actif** choisit quel *Héros* subit la blessure.
- Si plusieurs *Héros* sont à égale distance de l'*abomination*, le joueur **actif** choisit vers lequel des *Héros* la créature se déplace.
- Si **plusieurs abominations** attaquent le même *Héros*, il reçoit autant de *Blessures* que de créatures présentes.

ACCOMPLIR UNE QUÊTE

- Lorsque vous atteignez la **dernière case** de la piste de *Quête*, vous accomplissez cette *Quête*.

- Subissez les *Blessures* une **dernière fois** et défaussez la fiche.

- Récupérez en main la carte *Récompense* ainsi dévoilée. Ces cartes sont jouables à **n'importe quel moment** sauf lors de la résolution d'une carte *Fléau*. Jouer ces cartes ne compte pas pour une action.

- Lorsque vous accomplissez la 3ème *Quête*, vous pouvez accéder à la *Quête* de la *Citadelle de la couronne de Glace*.



CITADELLE DE LA COURONNE DE GLACE



- Lorsque les 3 *Quêtes* ont été accomplies, rangez la *Tour* de la *Citadelle* et retournez son socle pour y déposer le *Roi-Liche*.

- Retournez la fiche de *Quête* de la *Citadelle* et placez un marqueur *Progression* sur la première case de la piste.

La **blessure supplémentaire** infligée par le *Roi-Liche* ne concerne plus que la *Citadelle*.

- Les *Héros* et les *Abominations* peuvent maintenant se déplacer sur la case *Citadelle de la couronne de Glace*. Les *Héros* doivent être positionnés **sur** cette case pour accomplir la *Quête* de la *Citadelle*.

3 / FIN DE PARTIE



- Si le marqueur *Désespoir* atteint la dernière case de la piste du *Désespoir*, tous les joueurs perdent immédiatement la partie.

- Si vous accomplissez les 3 *Quêtes* ainsi que la *Quête* de la *Citadelle de la couronne de glace*, tous les joueurs remportent la partie immédiatement.





Enigme démo de **RICOCHET** ^{N°1}

éditions **FLIP FLAP**

Votre mission : Trouvez la dernière phrase du dialogue !

Pour cela, à partir des **deux mots de départ**, trouvez en deux autres en rapport obligatoirement **ALIGNÉS** (même ligne ou colonne) !
 (Synonyme, contraire, expression, titre d'œuvre...) **Ensuite ricochez !**
 Partez de ces deux nouveaux mots pour trouver les deux suivants aussi alignés, et ainsi de suite jusqu'aux galets blancs (6 rebonds).

Mot de départ



Il vous restera donc **4 mots non utilisés** ! Assemblez-les dans le **bon ordre** et lisez-les à haute voix pour entendre une phrase sous forme de **REBUS AUDITIF** ! *C'est celle que vous cherchez !*
 Pour vous aider à assembler les mots dans le bon ordre, appuyez-vous sur l'**indice donné par les galets blancs** !

NIVEAU FACILE

Quoi ?! J'apprends qu'il y a un Ricochet 3 qui arrive !

Oui. C'est un «Ricochons». Avec rébus très connotés...

Connotés ?! C'est-à-dire ?

Rébus de 4 mots - Mots de départ : Soutien - Dessous

Aile	Rouge	Bonne	Place
Assise	Ticket	Eau	Sangue
Gorge	Chaude	Sur	Ambiance
Lèvre	Héros	Trempe	Position



Nouvelles OPEN BOUATE Contrées

Auteur(s)	Germain Winzenschark
Illustrateur(s)	Jeanne Landart
Éditeur(s)	Olibrius
Thème(s)	Aventure
Mécanisme(s)	Déduction, Coopératif
Âge	10+
Durée	30' - 60'
Nombre de joueurs	2 - 6

Dans **Nouvelles Contrées**, les joueurs incarnent des membres du Bureau Des Livres, missionnés pour explorer des romans, riches de découvertes et de péripéties.

Jouer avec des marque-pages

Les joueurs choisissent un livre de leur bibliothèque. Ils insèrent dans la même page du livre, les marque-pages Éclaireur et Camp, et, plus loin, un des marque-pages Cités Perdues. Les joueurs posent au centre de la table la pioche de marque-pages Exploration et en révèlent quatre qu'ils positionnent au Nord, à l'Est, au Sud et à l'Ouest de cette pioche. Enfin, les joueurs forment une pioche avec les marque-pages Mission et en révèlent cinq.

En route pour explorer le livre

Un tour se joue en quatre phases :

- **Choix de l'éclaireur** : un joueur est désigné éclaireur. Les autres forment le groupe.
- **Préparation** : l'éclaireur déplace le marque-page Éclaireur puis prend connaissance du passage qu'il devra lire au groupe. Il choisit, à l'aide de la Boussole, l'Exploration lui évoquant le mieux le passage qu'il vient de lire dans sa tête. Pendant ce temps, le groupe se répartit les missions.

- **Progression** : l'éclaireur lit à voix haute le passage qu'il a lu dans sa tête. Après la lecture, le groupe peut tenter de faire valider une de leur Missions. Puis, ils discutent pour choisir ensemble un des quatre marque-pages Exploration visible. Si le marque-page correspond à celui choisi par l'éclaireur, les explorateurs peuvent déplacer leur Camp jusqu'à la page où se situe l'Éclaireur. Sinon, c'est l'Éclaireur qui recule en rejoignant le Camp et les joueurs perdent également des lettres et/ou des missions gagnées.

- **Repos** : les joueurs piochent des explorations et des missions pour remplacer celles utilisées lors du tour. Ils sont prêts à jouer un nouveau tour.

Arrivée à la Cité Perdue ou pas...

Si les joueurs arrivent jusqu'à la Cité Perdue, ils en prennent connaissance. Pour gagner la partie, les joueurs doivent réussir une Exploration en appliquant la contrainte de lecture indiquée au dos de la Cité Perdue. Les joueurs perdent la partie dès qu'ils doivent perdre des Lettres et qu'il n'y en a plus dans la réserve.

Prêts pour de nouvelles explorations plus... risquées ?

Cinq modules sont proposés permettant : d'augmenter la durée et la difficulté de partie, d'intégrer des péripéties et des personnages...



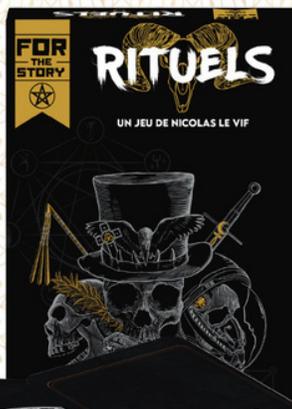
**FOR
THE
STORY**



**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



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

Hello le Philimag ! Tu commences par une colle, je ne sais jamais vraiment par quel bout partir, ni même vers quel bout arriver, et je ne parle pas des bouts centraux qui donnent vers nulle part (dans le mesure où une extrémité en plein milieu, ça déborde franchement peu). Mais alors que dire de plus que je n'aurais pas déjà pu montrer pendant mes 5 ans de loyaux services à Tric Trac, où on a laissé cours à mon touchàtoutisme en vidéo, écrits, illustrations, et bon sang je vais déjà manquer de p



PhiliMag : Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Nouvelles ContRéées (éditeur, illustrateur, testeurs...) ?

Bien du monde est lié à Nouvelle ContRéées, c'est le fruit d'un travail d'équipe, et ce dès l'origine. Gynécée d'une conversation avec David, l'éditeur, qui m'a poussé dans l'idée dès ses balbutiements. Ciment qui s'est édifié dans nos échanges autour d'une mécanique parmi moult explorées. Orée déterminée par nous deux comme la plus prometteuse pour porter le concept du jeu. Je dois alors un grand merci à mes amis Greg et Nelly, qui ont traversé, à raison d'une fois par semaine, le prototype à travers ses retouches. Touche finale dans la conception : Thibaut, venu parfaire notre trio de réflexion ludique, équilibrant nos recherches entre ordre et chaos. Et qu'à haute et riche idée de lui reconnaître, a ajouté à l'aventure la talentueuse Jeanne. Âme magnifique qui a relevé le terrible défi de rendre ce monde réel, coloré, vivant, et en un mot : bien.

Nouvelles ContRéées - Acte 1 : de l'idée au prototype

Notre point de départ, c'était d'analyser l'objet marque-page, et de trouver comment traduire en composantes ludiques les notions qui le caractérisent. Outre cette idée, il y avait la volonté de s'amuser à transposer des mécaniques de jeux existantes dans un livre. Un jeu d'exploration, un jeu de course, et un jeu de gestion sont les trois idées à avoir rapidement pris forme. Visualiser comment chacune utiliserait soit les marque-pages, soit les ressources des livres (pages, lettres, mots, fond et forme...) comme des alter-ego aux jetons, cartes, cubes, plateaux et autres pions est venu assez vite. En partant de mes recherches, David et moi nous sommes demandés quelle idée serait la meilleure pour commencer. L'exploration semblait la plus prometteuse ambassadrice à toucher un vaste public. Les autres idées sont donc restées en sommeil, provisoirement. Étudier la jungle des mots, par son fond et sa forme, a commencé à devenir réalité. Si la base fonctionnait, ce n'était toutefois pas encore suffisant.

Nouvelles ContRées - Acte 2 : du prototype à l'édition

Concevoir une jungle sans dangers ni pièges mortels, ça ne se fait pas ! Ouvertement amateur de l'OuLiPo, je me suis inspiré de cet art qui consiste à écrire sous contrainte délirante. Nouvelles ContRées retournait le principe, puisqu'ici il s'agissait d'apporter du surréalisme non pas à l'écriture d'un texte mais à sa lecture. Très vite, les péripéties, et les plus ardues de toutes, les Cité Perdues, sont venues comme une évidence pour prolonger l'un des thèmes du jeu : rendre accessible et marrants des concepts littéraires. Rapidement, la magie a opéré, donnant un supplément d'aventure aux lectures. En ajoutant cette petite folie, on venait perturber le défi initial du fond et de la forme tout en l'enrichissant de manière logique. Entrait alors une longue phase d'équilibrage, pour trouver les bonnes durées, les bons défis, les bonnes valeurs numériques, etc. S'assurer, reprendre, repenser chaque élément, afin que le jeu fonctionne dans tous les (ou le plus de) livres possibles.

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

On a alors attaqué la question des illustrations. Les visuels de Nouvelles ContRées ne sont pas juste esthétiques : ils sont primordiaux à l'équilibre et au déroulement du jeu. Il fallait déterminer avec une précision d'orfèvre ce que représenterait dans ses moindres détails chaque marque-page. Bien sûr, il nous fallait aussi une personne suffisamment folle, douée et courageuse pour relever le défi. Rencontrer Jeanne fait clairement partie des plus beaux souvenirs que je vais garder de ce projet (on va certainement rebosser ensemble, et pas forcément sur du jeu). Il a fallu pratiquement un an pour venir à bout des 32 Explorations et de la couverture. Un travail titanesque qui a bien occupé nos confinements respectifs (on se voyait presque tous les jours en visio). Les derniers mois, enfin, il y a eu le choc de pouvoir faire jouer massivement le jeu en festivals, et de constater avec étonnement et joie que notre obscur objet du délire marchait très bien, et même mieux encore que ce que je pouvais imaginer (et ça me laisse totalement sur le clu).





PHILIMAG : Quelles sont vos ambitions et vos espoirs pour la suite ? Est-ce que vous envisagez de développer du contenu supplémentaire ?

Dès le début, nous avons des idées pour la suite. Les projets de gestion de ressource et de course sont toujours là quelque part. Et la question des BD est apparue pendant de développement. Pour l'instant, on avance sur le sujet avec excitation. En ce moment, on se questionne surtout sur des extensions du jeu de base (renouveler l'expérience de jeu par de nouveaux modules). Et plein d'autres interrogations passionnantes concernant une campagne legacy ? un jeu où des personnages transforment le récit ? un jeu d'adresse ? Olibrius et moi-même sommes d'ailleurs ouverts à toute autrice ou auteur. On veut juste faire vivre et évoluer le concept. Alors si Nouvelles ContRéées vous donne de la suite dans les idées, ce n'est que le début !



PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre intime relation avec le Livre ?

C'est une question amusante, car je ne pense pas avoir un rapport précis au livre. J'ai déjà un bien plus grand, plus ancien lien à la bande dessinée. Mais c'est en vérité, pour dire mieux, et parler plus juste, à l'écriture que j'ai une relation. Ou plutôt à une forme presque dessinée, organique, visuelle, calligraphique du texte. J'aime, je m'inspire, je bois, j'admire et je dévore les idées que peuvent avoir des Damasio (La Horde du Contrevent, Furtifs), Danielewsky (La Maison des Feuilles), ou toute la cohorte des Surréalistes et membres de l'OuLiPo. C'est ce rapport au texte en soi, qui n'est plus juste porteur de récit mais matière même à travailler, modeler, transformer, dessiner, tracer, et jouer (bien sûr) qui me porte et revient régulièrement dans mes travaux créatifs.

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

Je ne pense pas avoir d'anecdotes bien marquantes dans ma besace mentale, mais des souvenirs marrants.

Une partie dans l'histoire mémorable de Pixar Où il n'était question que de contrats signés, Jamais d'animations, ni dessins animés.

Autre anecdote folle, car elle s'étale ici, Chacune de mes réponses une contrainte a suivi Dans le désordre il y a : acrostiche, trois p'tits chats,

Épanadiplose puis anaphore en mouvement, Périssologie et pour finir galamment, J'ai glissé à la fin quelques alexandrins.



Des hits pour tous les goûts
pour un Noël réussi !



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

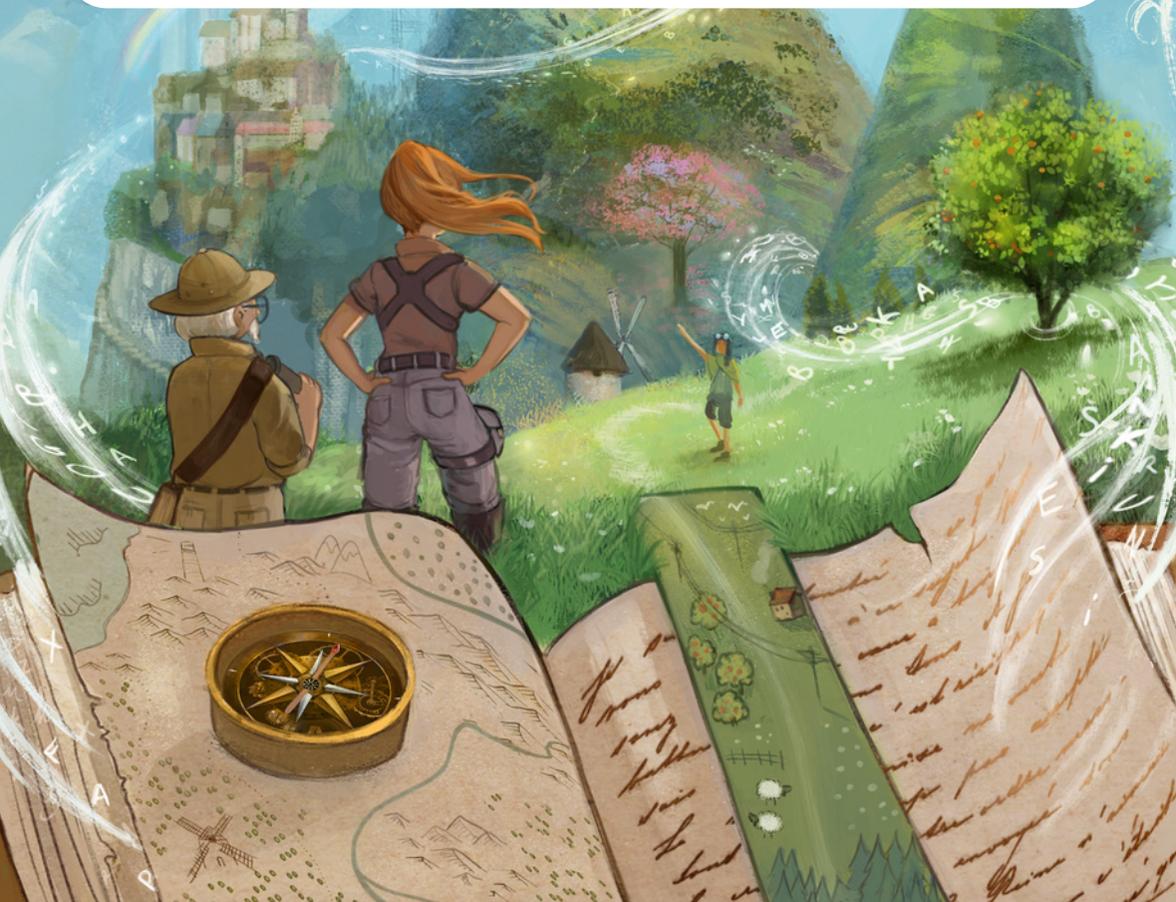


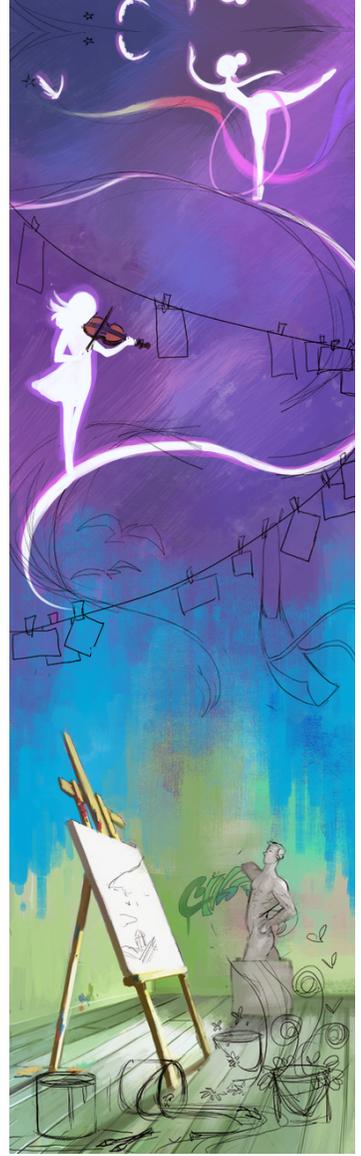
Hello, j'ai 26 ans, je suis Normande et j'ai fui le froid pour m'installer à Montpellier il y a maintenant 3 ans. Je dessine depuis aussi longtemps que je me souviens. Ma grand-mère peignait sur son temps libre, elle était très douée mais n'en a jamais fait son métier. Elle m'a en revanche encouragée à en faire le mien. Pour ce qui est de mon parcours, c'est un peu par hasard que je suis tombée dans le jeu de société. À la fin de mes études d'art, j'ai envoyé mon book à plusieurs entreprises dans le jeu vidéo, et, sans grand espoir, à une unique maison d'édition de jeux de société dont j'aimais beaucoup le travail. C'est donc avec grande surprise que j'ai reçu une réponse de leur directeur artistique qui me proposait un essai pour leur prochain jeu de l'époque. Cela a abouti à mon tout premier contrat et m'a lancée dans le domaine, dans lequel je suis restée depuis.

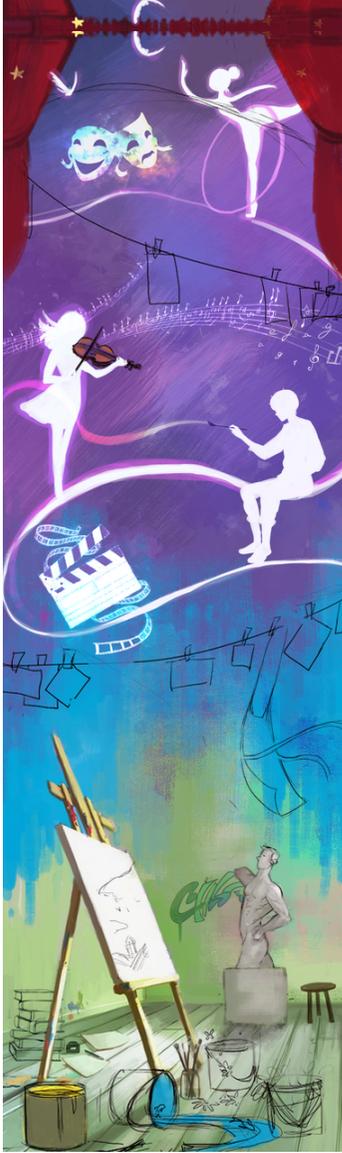


PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustratrice sur Nouvelles Contrées ?

Quand Olibrius m'a contacté pour faire un essai sur Nouvelles Contrées, j'ai tout de suite été inspirée par l'univers qu'ils proposaient. J'ai été surprise du format : faire des marque-pages un outil de gameplay m'a semblé original, et j'avais très envie d'illustrer cette belle idée. J'ai envoyé le marque-page de l'océan qui devait être un essai abouti et en couleur pour qu'ils puissent se rendre compte de ce que j'imaginai. L'aspect crayonné de mon essai a été approuvé par tout le monde, notamment car il rappelle celui des livres illustrés traditionnels. Nous nous sommes donc appuyés dessus pour créer l'univers visuel du jeu. Suite à cela, Olibrius m'a proposé de devenir co-auteur. J'ai donc fait partie de la direction artistique, ce qui, je dois l'avouer, n'était pas aussi simple que je l'imaginai. Illustrer 36 champs lexicaux différents, pour 36 marque-pages, était déjà complexe, à cela s'ajoutait le format fin et tout en hauteur. Intégrer un maximum d'éléments tout en gardant une illustration « lisible » était primordial puisque les dessins eux-mêmes servent au gameplay, et ce fut un véritable challenge à réaliser. Il fallait en même temps que les paysages transportent le joueur dans un univers onirique et magique. Ce fut un long périple pour habiller entièrement le jeu, mais aussi une excellente expérience. Je me sens chanceuse d'avoir pu travailler avec Germain et Olibrius. Généralement je commençais par un ou plusieurs croquis en me basant sur le champ lexical fourni par Germain et Thibaut. Après avoir construit un paysage avec ces mots, on en discutait pour réarranger/ajouter des idées. C'était un peu comme un brainstorming à l'écrit pour eux et en dessin de mon côté, on mélangeait ensuite les deux parties pour créer le marque-page. Pour le marque page de la météo, comme pour d'autres, pas mal d'idées ont évolué entre le premier jet et l'illustration finale. Quant aux personnages, là aussi, les textes d'ambiances de Germain étaient riches et m'ont beaucoup inspirée. On a finalement passé beaucoup de temps sur la couverture, plein de croquis et d'essais en couleur pour trouver l'ambiance qui collerait au jeu. C'était important qu'on comprenne à travers elle que c'est un jeu d'aventure familial onirique, en coopération, et surtout montrer qu'on allait jouer avec des livres mais de manière ludique et accessible à tous.



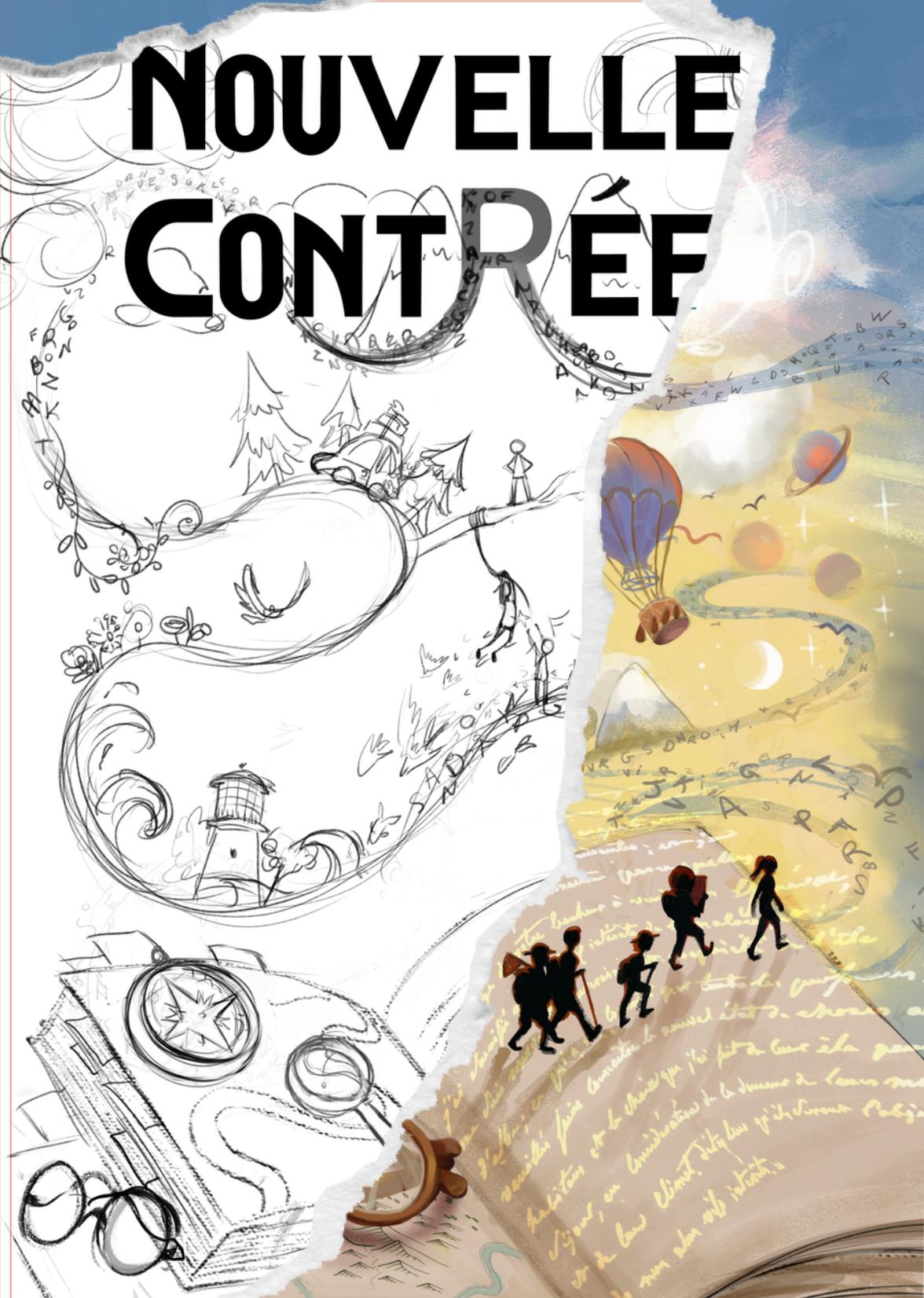




Omniscient page



NOUVELLE CONTRÉE



Mot Malin™

SAUREZ-VOUS TROUVER L'EMPLACEMENT DES MOTS SUIVANTS ?



GRILLE SPÉCIALE NOËL



- Bûche • Étoile • Chaussettes • Renne
- Houx • Déguisement • Minuit • Dinde
- Sablé



1
CUISINE

2
CADEAU

3
DÉCO

A
ANIMAL

[Empty dashed box for word placement]

[Empty dashed box for word placement]

C3:
DÉGUISEMENT

B
CHEMINÉE

[Empty dashed box for word placement]

[Empty dashed box for word placement]

[Empty dashed box for word placement]

C
SAPIN

[Empty dashed box for word placement]

[Empty dashed box for word placement]

[Empty dashed box for word placement]



EN BOUTIQUE

GRÉGORY GRARD



blueorangenews

Les Aventuriers du succès

Publié en 2004, Les Aventuriers du rail figure indéniablement parmi les classiques du jeu de société dit « moderne ». Lauréat de quantité de prix prestigieux, dont l'As d'or et le Spiel des Jahres, plus de 3 millions d'exemplaires du jeu d'Alan R. Moon et Days of Wonder auraient été vendus, un succès que l'on peut en grande partie attribuer à son équilibre entre accessibilité et tacticité. Il appartient en effet à ces titres universels, accessibles aux néophytes, intergénérationnels, et pourtant soucieux d'offrir une expérience mécanique satisfaisante, limitant le hasard pour donner plus de poids aux choix des joueurs et à l'impact de leurs interactions.

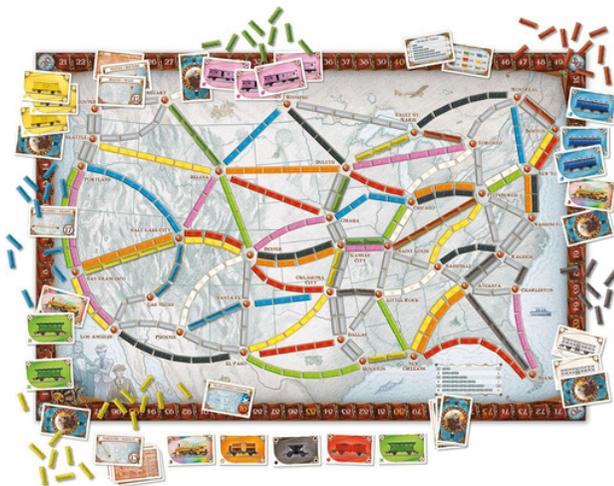
Placer des wagons, toute une aventure !

Le thème traduit à lui seul une partie de la mécanique : comme son nom l'indique, Les Aventuriers du rail invite à établir des lignes de chemin de fer afin de relier des grandes villes, et pour cela... on posera des pions de train sur les voies d'un grand plateau reliant les points qui représentent ces villes, plus la voie étant longue et plus le nombre de trains requis étant important. Ces voies sont colorées : il faut ainsi défausser trois cartes rouges pour poser des wagons sur une voie rouge à trois tronçons. Et l'on obtient de nouvelles cartes en les piochant dans une pile face cachée ou en les prenant parmi un « marché » aléatoire de cartes face visible. Selon la longueur

de la voie, on gagne immédiatement des points, matérialisés par la progression d'un pion autour du plateau. En outre, au lieu de piocher de nouvelles cartes ou d'en défausser pour placer des wagons, on peut piocher des cartes Destination et en conserver autant qu'on le souhaite, au moins une. Ces cartes indiquent deux villes à relier... mais si on ne les a pas reliées à la fin de la partie, on perd les points que l'on espérait gagner ! Et bien sûr, mieux vaut ne pas accepter de missions nous demandant de créer un réseau vers une zone déjà largement occupée par des wagons adverses, ni montrer trop clairement à nos adversaires quelle ville on convoite, pour ne pas leur donner la moindre occasion de nous bloquer, puisque chaque voie ne peut être occupée que par une ou deux lignes, et que contourner une ville peut s'avérer chronophage.

Mille aventures

Clair, simple, coloré, interactif et malin, Les Aventuriers du rail a connu de très nombreuses transpositions et adaptations, par exemple en support digital, dans d'autres régions du monde (souvent assorties d'une nouvelle mécanique), en format « Ville », et même en jeu solitaire de logique. Devenu incontournable, il a naturellement influencé plus ou moins directement de nombreux jeux postérieurs de création de réseau, à l'instar de L'Empire de César.



Les Aventuriers des voies romaines

L'Empire de César de Matthieu Podevin (édité par Holy Grail Games et présenté page 60) ne nie pas une influence lointaine par les Aventuriers du rail, tant dans le principe de construction de réseaux que dans l'apparence générale du plateau, avant et pendant la partie, puisque les joueurs y posent des figurines de leur couleur sur des tronçons de routes d'une grande carte géographique. Bien loin d'un simple pastiche de ce classique, l'auteur a cependant d'abord voulu adapter les idées de son jeu expert Titan (on l'on crée des réseaux d'extraction de ressources sur une Lune de Saturne) dans une forme qu'il pourrait pratiquer avec ses trois enfants. La grande originalité du jeu par rapport aux Aventuriers du rail est l'idée de routes communes : on ne peut plus construire de route où on le veut, mais seulement à partir de Rome ou de routes déjà existantes, et chaque route posée dans le prolongement d'autres routes rapporte des points aux propriétaires de toutes ces routes, muant la pose en véritable casse-tête, pour profiter des poses par les adversaires ou éviter au contraire de leur rapporter trop de points. En outre,

L'Empire de César ajoute une notion de collection, chaque ville que l'on connecte pour la première fois à Rome rapportant une ressource, ce qui accentue l'intérêt de se rendre dans certaines villes et d'empêcher les autres d'y accéder trop facilement. Enfin, le jeu renonce à tout hasard, passé la mise en place : les informations sont publiques, et l'incertitude vient des décisions adverses (sur lesquelles on cherche à influencer) plutôt que de la pioche de cartes. Bien loin de n'être qu'un Aventuriers du rail avec la licence Astérix, L'Empire de César constitue ainsi un jeu à part entière, reconnaissant une influence inévitable mais y apportant de nombreuses touches originales, propre à poursuivre la vocation de son modèle d'apporter aux joueurs contemporains un jeu familial adapté à leur exigence.

Merci à l'équipe de Holy Grail Games pour avoir répondu à nos questions !

S.W.





Auteur(s)	Matthieu Podevin
Illustrateur(s)	A. Bonvalot, J. Drans
Éditeur(s)	Synapses, Holy Grail Games
Thème(s)	Astérix, Routes romaines
Mécanisme(s)	Placement, Collection
Âge	10+
Durée	30' - 60'
Nombre de joueurs	2 - 5

Tous les chemins mènent à Rome... à condition de les construire ! Dans **L'Empire de César**, incarnez des personnages romains (ou gallo-romains) de l'univers d'Astérix et Obélix (Brutus, Gracchus Garovirus, Tullius Détritus, Aplusbegalix, Latraviata), et connectez Rome à toutes les grandes cités du monde connu... sans oublier de vous servir au passage !

Comment jouer ?

À son tour, le joueur doit créer une route connectée à Rome, soit directement à partir de la capitale de l'Empire, soit à partir d'une ville déjà reliée à Rome. Pour cela, il pose une ou deux de ses figurines (représentant un centurion suivi de deux légionnaires) sur une voie, selon sa longueur. Si la ville a déjà été atteinte précédemment, il la traverse pour arriver à une nouvelle ville. Il prend alors le jeton Ville de la ville ainsi jointe, et la ressource qui s'y trouve, placée sur son plateau joueur. Puis, chaque joueur possédant au moins une figurine sur une route connectant cette nouvelle ville à Rome gagne 1 point, ou 2 points si la ressource récupérée était une pièce d'or. Il s'agira ainsi de positionner

habilement ses routes pour profiter des constructions adverses, tout en déterminant quand il vaut mieux bloquer un rival et quand il vaut mieux profiter de ses routes, quitte à lui donner des points, pour accéder à une ville ou une ressource convoitée !

Comment s'achève la partie ?

Quand l'ensemble des villes du plateau a été relié à Rome, la partie s'achève. Aux points gagnés grâce à la construction des routes pendant la partie, le joueur auquel il reste le plus de routes gagne 10 points, et tous ajoutent la valeur de leur collection de pièces d'or et de ressources, qui dépend de la quantité de viande, olives, raisin, bois, huile, vin, raisin, blé et pierres précieuses collectées, ainsi que de leur diversité. Enfin, pour chaque couleur de ville (dépendant de la région où elle se trouve), chacun marque autant de points que son jeton Ville de la valeur la plus élevée.

S.W.



GODS LOVE DINOSAURS

UN JEU DE KASPER LAPP

2-5

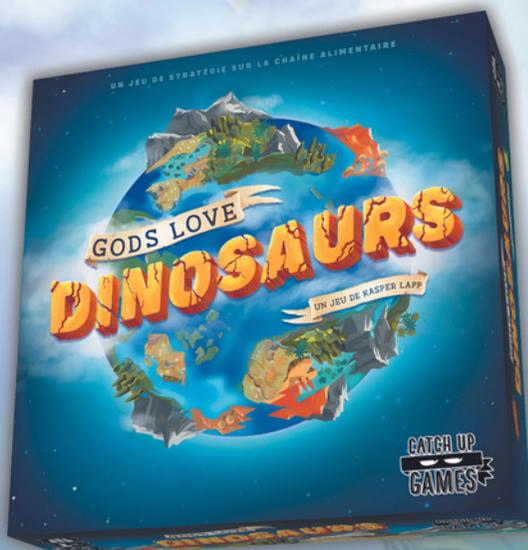
10+

45
Min

**Agrandissez
votre écosystème.**

**Faites proliférer vos
animaux.**

**Nourrissez vos
dinosaures !**



**Un jeu de stratégie sur
la chaîne alimentaire !**

**CATCH UP
GAMES**





Chères lectrices, chers lecteurs, bienvenue sur ce ChroniCœur du Philimag ! Comment ? Je suis le ChroniCœur du mois ? Vous êtes sûr ? C'est un honneur pour moi ! Merci beaucoup pour cette invitation !

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

Helloooo !! Je suis Ludo et dans la vie je suis Architecte. Cela influence assurément la façon dont je construis mes vidéos ! Toutefois, ma plus grande influence reste, sans nul doute, ma famille ! C'est avec elle que chaque jour on invente des histoires, on les met en forme, on se les raconte, on se fait vivre nos folies. En d'autres termes ce qu'on aime c'est pouvoir s'évader, rêver, le tout dans la joie et la bonne humeur ! Et je pense que le jeu de société répond parfaitement à ces critères !

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler de « La bonne pioche » ?

La Bonne Pioche c'est avant tout la volonté de découvrir et partager les sensations que l'on peut vivre autour d'un jeu de société. Coupler cette volonté à mes autres passions (la vidéo, la photo et plus généralement le montage), il ne manquait plus qu'un petit grain de folie pour... Bonjour YouTube !! Bonjour La Bonne Pioche !! Pour chaque nouveau projet vidéo, j'écris, je rature, et je réécris afin de répondre à deux objectifs :

- Faire tout mon possible pour transmettre une émotion. Lorsque j'ai joué à ce jeu, j'ai eu un sentiment de joie ? J'étais hyper concentré ? En fonction du ton de la vidéo, les mots choisis et les images seront très différents.

- Essayer de donner une dimension supplémentaire à ce que le(s) aut.eur.rice.s, les illustrat.eur.rice.s, et les maisons d'édition ont proposé dans ces petites boîtes. Pour cela proposer un petit décor si cela me semble nécessaire ou intéressant, proposer une mise en scène, une histoire qui mettra en avant un ou plusieurs aspects clés du jeu.

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

Vous l'avez compris il s'agit bien de vidéos sur YouTube ! Vidéos que j'essaie de proposer sous un format le plus original possible, que l'on ne croise pas ailleurs dans le panorama vidéo-ludique. Mais si seulement ma folie s'était arrêtée là... Un an après le lancement de la chaîne j'ai souhaité donner une dimension supplémentaire au projet La Bonne Pioche ! C'est ainsi qu'Aurélien et Julien m'ont rejoint dans cette aventure et qu'est né notre site internet !

Eux aussi vous surprendront avec leurs propres écrits, leurs propres visions du jeu toujours dans cette ligne éditoriale : vous faire vivre le temps de quelques minutes, nos aventures, nos analyses et nos critiques ludiques.

PhiliMag : Où peut-on découvrir votre contenu ?

On vous donne rendez-vous sur notre site internet et sur la chaîne YouTube mais aussi sur les réseaux sociaux. C'est pour nous un super moyen de croiser le chemin d'autres passionnés et pouvoir échanger avec des personnes bienveillantes comme c'est le cas depuis le début de cette aventure



www.facebook.com/AtelierBonnePioche



www.instagram.com/atelier_bonne_pioche



www.youtube.com/c/LaBonnePioche



www.la-bonne-pioche.com



Retranscription vidéo : Colt Super Express

Django, Belle, Cheyenne, Doc, je sais que vous êtes les bandits les plus recherchés de la ville. J'ai un très gros coup à vous proposer. Demain l'Union Pacific passe en ville. C'est le train le plus célèbre du pays. Vous savez ce que cela veut dire ? Celui d'entre vous qui réussirait à prendre le contrôle de ce train deviendrait le bandit le plus célèbre du far west !

Je vois que vous êtes déjà à bord de l'Union Pacific prêts à en découdre. Mais qui d'entre vous sera le dernier et réussira à prendre le contrôle du train ? Nous n'allons pas tarder à le savoir ! Mais permettez-moi d'abord de vous rappeler les règles de cet affrontement. Tout d'abord, il vous faudra planifier vos attaques, préparer secrètement votre plan et tenter d'éviter les tirs des autres bandits. Pour ce faire, vous avez le choix entre 4 actions :

- vous retourner, c'est-à-dire changer d'orientation en conservant votre place,
- vous déplacer en passant d'un wagon à un autre en respectant votre sens,
- changer d'étage, passer du toit à l'intérieur du wagon ou inversement,
- tirer. Attention, il se peut que vous ratiez votre coup si personne ne se trouve devant vous. Si un bandit est dans votre ligne de mire alors votre balle l'atteindra et il sera éjecté dans le wagon suivant sur le même étage et se retrouvera évidemment au sol.

Mais attention, j'ai volontairement saboté le train. Vous n'aurez le temps d'effectuer que trois attaques avant que le dernier wagon ne se détache. Si l'un d'entre vous se trouve sur ce

wagon, il sera éjecté du train et ne pourra plus prétendre à la victoire. Une fois vos trois attaques planifiées, passez à l'action. Vous devrez montrer que vous savez parfaitement programmer vos attaques en les réalisant une par une et chacun son tour. Vous êtes prêts ?

Django, tu es le plus à l'arrière du train, c'est à toi de lancer les hostilités. Tu commences très fort en tirant, tu touches Belle qui se retrouve éjectée dans le wagon suivant. Belle c'est à toi. Tu es couchée, l'attaque que tu avais programmée ne peut donc être effectuée. À la place, tu te relèves tant bien que mal. Cheyenne, tu décides d'avancer et passes dans le wagon suivant. Doc tu te retournes. Django c'est de nouveau à toi. Tu montes sur le toit du wagon. Belle, tu avances dans le wagon suivant et te retrouves juste derrière Doc.

Cheyenne, tu décides de monter sur le toit et tu te retrouves face à Django. Doc tu tires une balle mais il n'y a personne devant toi. Django pour cette dernière action, tu décides de montrer que tu n'as peur de rien en te rapprochant de Cheyenne. Belle, tu profites de la situation pour tirer dans le dos de Doc. Cheyenne tu tires aussi. Les balles fusent et Django est expulsé dans le wagon suivant. Doc, cette dernière action te permet simplement de te relever. Vous venez d'effectuer vos trois actions. Le dernier wagon du train se détache. Par chance personne ne se trouve dedans. Vous restez tous les quatre et vous pouvez maintenant programmer vos trois prochaines attaques...

La bonne pioche



Auteur(s)	Christophe Raimbault
Illustrateur(s)	Jordi Valbuena
Éditeur(s)	Ludonaute
Thème(s)	Western
Mécanisme(s)	Programmation
Âge	10+
Durée	40'
Nombre de joueurs	2 - 9

Colt Express : Big Box contient le jeu de base multiprimé Colt Express (notamment As d'or et Spiel des Jahres 2015), les deux extensions Chevaux & Diligence et Marshal & Prisonniers, ainsi qu'un personnage inédit, Silk, au pouvoir personnalisable, dans une boîte compartimentée afin de ranger efficacement le matériel, y compris la locomotive et les wagons 3D montés.

Colt Express

Colt Express est un jeu de programmation : les joueurs posent à tour de rôle une carte Action de leur main face visible dans une pile commune (ou en piochent trois), et après un certain nombre de tours prédéterminé, on applique chaque carte dans l'ordre de leur pose : il pourra s'agir de monter sur le toit du wagon ou d'en descendre, de se déplacer dans un autre wagon, de tirer sur un rival, de le frapper, de piller son wagon, de déplacer le marshal (ce qui fait fuir les bandits). Ces bandits ont chacun un pouvoir : avoir une main de sept cartes plutôt que six, détourner les tirs et coups vers une autre cible...

Chevaux & Diligence

Une nouvelle action permet de sauter sur son cheval pour se déplacer parallèlement au train, voire monter dans la diligence. Il prend un otage, qui lui infligera un malus mais rapportera une bonne rançon en fin de partie. En outre, des flasques de whisky peuvent être récupérées dans les wagons, et bues pour piocher trois cartes puis réaliser une action, ou jouer deux cartes. L'extension permet également de jouer en équipes.

Marshal & Prisonniers

Un joueur est désormais le Marshal ! Il peut être attaqué ou frappé par les bandits, et doit remplir quatre objectifs secrets, par exemple avoir blessé une fois chaque bandit ou un bandit quatre fois, arrêter le bandit indiqué pour le mettre dans le nouveau wagon Prison... Il peut même tirer sur deux bandits avec la même carte, et ses balles infligent des malus ! En revanche, les bandits disposent d'une action Idée géniale pour copier l'action précédente, fuir une cellule, libérer un autre bandit contre son butin ou un prisonnier pour ses bonus !

S.W.





Entrez dans la Légende

DESCENT

LÉGENDES DES TÉNÉBRES

Embarquez dans une campagne épique en vous laissant guider par une application numérique gratuite totalement en Français.



DISPONIBLE



Auteur(s)	Erwan Morin
Illustrateur(s)	Natalia Krivosova
Éditeur(s)	Lifestyle Boardgames
Thème(s)	Vie quotidienne
Mécanisme(s)	Mémoire, Coopératif
Âge	5+
Durée	10'
Nombre de joueurs	2 - 6

Speed Colors TEAM est une suite coopérative du jeu **Speed Colors** ! Coloriez les dessins sur les cartes-images simultanément tout en effectuant des défis en équipe. Aidez-vous les uns les autres à trouver les marqueurs nécessaires et parvenez à colorier un maximum de cartes en 5 minutes ! Sûr que votre équipe est la meilleure ? Invitez vos amis et jouez équipe contre équipe !

Comment jouer ?

Un joueur retourne le sablier. Tous les joueurs piochent une carte Image, observent son côté colorié pour mémoriser les couleurs, puis retournent la carte afin de colorier le côté en noir et blanc. Ils récupèrent ensuite un feutre au centre de la table. Si le feutre correspond à une couleur dont un joueur a besoin, il peut colorier son dessin. Sinon, il peut donner le feutre à un autre joueur qui en a besoin, ou le replacer au centre de la table. Si un joueur récupère un feutre défi (sans encre), il doit réaliser le défi représenté par un symbole indiqué sur sa carte (taper dans la main d'un de ses voisins, mélanger les feutres...). Lorsque le joueur a fini de colorier sa carte, il la place au centre de la table en dessous des cartes démarrage ou des cartes précédemment posées, puis il pioche une nouvelle carte.

Comment s'achève la partie ?

Lorsque le sablier est écoulé, la partie prend fin. Les joueurs s'arrêtent, vérifient si les images sont correctement coloriées. Ils comptent ensuite le nombre d'images correctement coloriées et se réfèrent au tableau de score pour connaître le leur.

Pour aller plus loin

Il existe plusieurs mode de jeu :

- Basique : les joueurs peuvent consulter le côté colorié à n'importe quel moment.
- Expert : une fois la carte retournée, ils n'ont plus le droit de vérifier le côté colorié.
- Equipe contre équipe : Les règles sont identiques. À la fin de la partie, l'équipe ayant colorié le plus de lignes complètes remporte la partie.





Auteur(s)	Eugeni Castaño
Illustrateur(s)	Maciej Szymanowicz
Éditeur(s)	Tiki Edition
Thème(s)	Animaux
Mécanisme(s)	Course, Bluff, Déduction
Âge	6+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 6

Super pas vite ! est un jeu de course familial dans lequel ton escargot devra être le plus lent possible pour gagner la partie !

Comment jouer ?

Chaque joueur récupère au hasard une tuile escargot qu'il consulte à l'abri du regard des autres joueurs pour connaître la couleur de son escargot. Tous les escargots sont sur la ligne de départ. Attention, prêt, partez !

Le joueur lance les quatre dés puis déplace les escargots. Pour ce faire, il choisit un dé pour avancer d'une case un escargot de la couleur du dé ou pour avancer un escargot placé sur une case de la couleur indiquée par le dé. Il continue ainsi jusqu'à ce que les 4 dés aient été joués. C'est ensuite au tour du joueur suivant. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un escargot arrive sur la dernière case du plateau. La manche prend fin immédiatement et les joueurs ramassent autant de jetons déchets que le nombre de points indiqué sur la case de leur escargot. Moins l'escargot aura progressé, plus il en rapportera. Les joueurs replacent ensuite tous les escargots sur la ligne de départ et piochent une nouvelle tuile escargot. Ils sont prêts pour une

nouvelle course.

Comment s'achève la partie ?

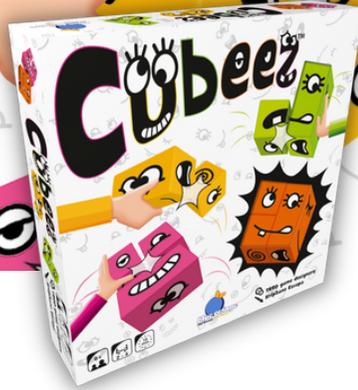
La partie se termine à la fin de la deuxième course. Les joueurs récupèrent leurs déchets et comptent l'ensemble de leurs déchets ramassés lors de la première et de la seconde course. Le joueur ayant ramassé le plus de déchets remporte la partie.

Pour aller plus loin

À 2 ou 3 joueurs, les joueurs récupèrent deux tuiles escargots chacun. Ils ramassent ainsi les déchets de leur deux escargots.

Pour des parties plus courtes, il est possible d'effectuer une seule course.





Cubeez OPEN BOUTEILLE

Déjà disponible

Auteur(s)	Treo
Illustrateur(s)	Stéphane Escapa
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Rapidité, Observation
Âge	6+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2 - 4

Un oeil par ci, un sourire par là. Vite ! Votre **Cubeez** sera t-il surpris, triste, heureux, en colère ou un peu de tout ça ? Attention ! Il change tout le temps de visage alors soyez rapide et attentif si vous voulez gagner.

Comment jouer ?

Un joueur retourne la première carte de la pioche. Tous les joueurs doivent alors essayer de reproduire le visage à l'aide des dés de leur Cubeez. Les dés peuvent être tournés dans n'importe quel sens et positionné côté-à-côté ou empilés. Dès qu'un joueur pense avoir formé le visage, il tape sur la carte. Si le visage a correctement été réalisé, le joueur remporte la carte. Sinon il est éliminé du tour, et les autres joueurs continuent jusqu'à ce que le visage soit correctement réalisé par un des joueurs.

Comment s'achève la partie ?

La partie se termine lorsqu'un joueur a gagné 10 cartes. Il est alors déclaré vainqueur.



À la recherche d'un jeu pour vous enfants ?
Les Lutins de Noël vous recommandent :



Rendez-vous sur nos
réseaux sociaux

du 1er au 20 décembre

pour gagner de
nombreux jeux



Facebook



Instagram



Twitter





Ah les livres dont vous êtes le héros ! Souvenez-vous, il s'agissait de livres qui se lisent chapitre par chapitre et qui s'apparentaient à des jeux de rôles solitaires. Un dé était même nécessaire pour certains d'eux. Ces histoires que vous faites évoluer avec des scénarios parfois assez difficiles à mener à bien sont sortis en nombre dans les années 90-2000, et sortent encore maintenant, même si l'engouement n'est pas le même. Combien d'adolescents se sont mis à la lecture grâce à ces livres ? J'en fais partie.

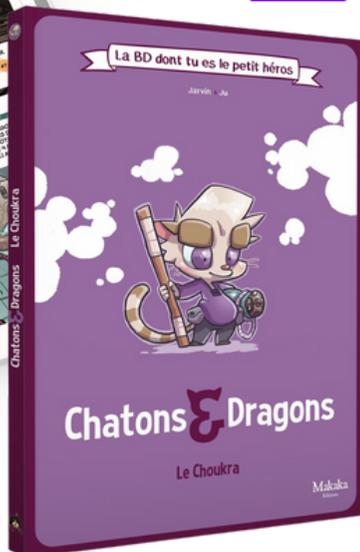
Et puis Makaka éditions, qui édite par ailleurs des BD, s'est dit : tiens, si on adaptait le concept aux BD. C'est là qu'est né la BD dont vous êtes le héros, concept original qui réveille tant de madeines de Proust chez le grand ado que je suis. Et puis vient ce tome, le premier de la série, adapté aux enfants dès 3 ans. C'est la première fois que je tiens entre les mains une BD dont vous êtes le héros, et partager cette découverte avec mes enfants, quel kif !

Nous suivons les aventures de Mo, jeune héros en devenir, qui veut retrouver avant ses frères (de grosses brutes poilues), le fameux Choukra qui met le bazar dans le royaume. Les enfants auront des défis à réaliser, devront nourrir Mo avec des pommes, parler à des personnages et bien d'autres. Prêts pour la chasse au dahu... Choukra ? Suivez le guide !

Quel plaisir de se replonger dans un livre dont vous êtes le héros, et quand c'est une BD, c'est double plaisir. Faire découvrir à ces enfants ce genre de livre est hyper gratifiant et on n'a qu'une envie, acheter les autres pour se replonger dans cet univers. Deux autres BD dont tu es le petit héros sont prévus en 2021, mes enfants les attendent déjà avec impatience ! Quoi de mieux que d'initier les jeunes enfants à la bande dessinée que ces ouvrages, tout comme les livres dont vous êtes le héros peut pousser un ado vers la lecture. Foncez, vous passerez de merveilleux moments avec vos enfants.



Makaka
Editions





Auteur(s)	Jarvin
Illustrateur(s)	oTTami
Éditeur(s)	Makaka Edition
Thème(s)	Princesse
Mécanisme(s)	Exploration
Âge	3+
Durée	15'
Nombre de joueurs	1 - 2

Calie & Kasskoo est une BD dont vous êtes le héros, de la gamme de livre jeunesse « La BD dont tu es le petit héros », adaptée aux enfants à partir de 3 ans.

Qui peut sauver la princesse ?

Calie a été enlevée et enfermée dans une tour... Va-t-elle attendre qu'un chevalier la sauve ? Oh, non ! La princesse, pleine d'audace, cherche à s'échapper

en explorant un sombre donjon, accompagnée de son chat Kasskoo et de ses amis. Petits lecteurs, petites lectrices, il est temps d'aider Calie et Kasskoo à fuir ce sombre donjon.

Un jeu dont vous êtes le héros

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

Pour aller plus loin

Tout au long de son aventure, Calie devra trouver des objets qui lui permettront de franchir certains obstacles plus facilement.

Les joueurs qui le souhaitent peuvent également pimenter leur aventure en essayant de trouver un maximum de fruits qui se cachent dans les différents lieux du donjon.





Attrape Monstres

Un jeu de tower defense pour les plus jeunes!



Coopérez pour repousser les monstres et défendre le château!





Auteur(s)	NC
Illustrateur(s)	NC
Éditeur(s)	Goliath
Thème(s)	Enquête criminelle
Mécanisme(s)	Déduction
Âge	14+
Durée	60' - 120'
Nombre de joueurs	1+

Meurtre à Paris appartient aux **Investigation Files**, une série de jeux d'enquête immersifs : au cours de l'enquête, les joueurs découvriront les tenants et aboutissants d'une histoire criminelle en résolvant des énigmes, notamment grâce à des documents « authentiques » (photographies, dépositions auprès de la police, rapports d'autopsie, journaux, pièces à conviction diverses).

Meurtre à Paris
Sélectionnés par la Ligue, une prestigieuse agence internationale de détectives, vous enquêtez sur la mort suspecte de Hannah Dubois et son histoire familiale assez trouble. Pour cela, pas de règles du jeu : vous recevez d'emblée un dossier contenant une présentation de l'affaire, un décodeur et une double-énigme, et à vous de comprendre comment procéder pour trouver le code qui permettra d'ouvrir la première des quatre enveloppes cadennassées, correspondant à la première étape de l'investigation.

Vous recevrez alors la première lettre du détective de la Ligue Samuel Helms, accompagné d'un prévisible rapport d'autopsie, d'un arbre généalogique... mais aussi de pièces plus curieuses, comme un prospectus touristique, un plan de Paris, et même d'une petite lampe à rayons ultraviolets ! Une petite panoplie qui, éventuellement associée à un stylo et une feuille (mais pas internet) ne sera pas de trop pour accéder à l'étape 2 et à ses nombreuses surprises – qu'il ne s'agit bien sûr pas de spoiler ici ! Parviendrez-vous à croiser judicieusement les documents pour résoudre les énigmes et démêler tous les fils de l'affaire ?





Pantacle
OPEN
BOUQUATE
 En précommande

Auteur(s)	Callet, Grizonnet, Paput
Illustrateur(s)	Førtifem
Éditeur(s)	Bragelonne Games
Thème(s)	Occultisme
Mécanisme(s)	Gestion, Pouvoirs
Âge	14+
Durée	45'
Nombre de joueurs	3 - 5

Le **Pantacle** va bientôt livrer ses secrets, mais seul le premier sorcier qui en allumera les cinq flammes pourra contrôler les mystérieux gardiens ainsi invoqués... Gagnez de l'influence, recrutez des cultistes, et surtout, obtenez des faveurs occultes, y compris en détournant celles dont espéraient bénéficier vos rivaux !

Comment jouer ?

Au début de son tour, un joueur défause s'il en a suffisamment ses cubes Influence afin d'acquérir un nouvel adepte ; il sacrifie ses jetons Pouvoir afin de placer l'un de ses palets Flamme sur le Pantacle (le plateau central) ; et il sacrifie ses Adeptes afin de placer également un palet Flamme sur le Pantacle. Retirer une flamme de son sanctuaire inflige la pioche d'une carte Malédiction, mais le sorcier peut défauter de l'influence afin de piocher davantage de cartes et de choisir celle qu'il préfère. Cependant, la flamme octroie également un bénéfice en étant placée dans le Pantacle : gain d'adeptes ou d'influence, tour supplémentaire, possibilité de refaire sa main de cartes Lame. En effet, le sorcier

choisit ensuite l'une des sept faveurs (regarder la main d'un autre joueur, gagner plus d'influence ou des adeptes, augmenter la taille de sa main...), et si un adversaire défause deux lames correspondant à cette faveur, il détourne la faveur à son avantage ! Le sorcier défause ensuite une lame de sa main, et gagne une influence si le symbole Lune de la lame correspond à la Lune de la faveur, puis refait sa main, et c'est au tour du sorcier suivant.

Comment s'achève la partie ?

Aussitôt qu'un joueur a placé son cinquième palet Flamme sur le Pantacle puis a obtenu le bénéfice d'une faveur (non détournée par ses adversaires), il remporte immédiatement la partie.





PHILIMAG : Bonjour Grégory. Pouvez-vous nous parler de Board Game Arena ?

Board Game Arena (BGA) est un site de jeux de société en ligne lancé en 2010 et qui est devenu petit à petit la plus grande table de jeu de société du monde avec aujourd'hui 7 millions de joueurs et près de 400 jeux différents dont beaucoup de « best sellers » comme Carcassonne, 7 Wonders, King of Tokyo, Splendor ou Agricola, mais aussi plein d'autres. On peut y jouer en « temps réel », c'est-à-dire en direct, ou bien en mode « tour par tour » si on souhaite prendre son temps. La plupart des jeux sont gratuits et le fonctionnement du site repose en très grande partie sur la communauté des joueurs qui développe le service dans une très large mesure, ce qui permet aux éditeurs de faire connaître leurs jeux auprès du public. Une soixantaine de jeux sont « Premium », c'est-à-dire accessibles via un abonnement mensuel dont les revenus permettent de rémunérer les auteurs et éditeurs ainsi que le service lui-même. L'intérêt de BGA est que vous pouvez trouver des adversaires pour n'importe quel jeu à n'importe quelle heure du jour et de la nuit, apprendre des nouveaux jeux, jouer à distance avec vos amis ou devenir un champion sur votre jeu préféré !

PHILIMAG : Pouvez-vous nous dire comment fonctionne Board Game Arena et qui sont vos utilisateurs ?

Aujourd'hui, BGA rassemble toutes les catégories de joueurs, des plus débutants aux plus chevronnés, des amateurs de jeux plutôt « core » comme des amateurs de jeux légers. Le service est disponible dans plus de 40 langues, et il y a vraiment des joueurs du monde entier.

Nous essayons d'être le plus proche possible du jeu originel, et si vous connaissez déjà un jeu, vous pouvez y jouer en ligne sans effort particulier. Les règles sont contrôlées par le service et il est impossible de tricher. Par ailleurs nous proposons de plus en plus de « tutoriels » qui permettent d'apprendre un jeu directement en ligne sans en connaître les règles, afin d'être encore plus simple d'accès. Comme nous sommes un site internet, nous sommes par ailleurs vraiment accessibles depuis tous les appareils, ordinateurs ou téléphones. Il n'y a du coup rien de plus simple que de créer un compte, une table de jeu, et de se lancer !

PHILIMAG : Board Game Arena possède un catalogue de jeux qui ne cesse de croître. Comment fonctionne la sélection et la dématérialisation des jeux ?

Grâce à notre communauté très active, nous avons l'immense privilège de pouvoir accueillir tous les jeux que les éditeurs nous proposent, les best sellers comme les jeux beaucoup plus confidentiels, et ainsi de pouvoir donner une chance à chaque jeu de briller et d'être connu du grand public. Une fois qu'un éditeur nous a accordé l'autorisation d'adapter un jeu, le jeu est adapté par un de nos développeurs ou directement par la communauté des joueurs, à partir des mêmes graphismes que le jeu physique. Une fois prêt, le jeu est disponible pour nos « alpha testeurs » qui vérifient qu'il n'y a pas de « bug ». L'éditeur (ou parfois l'auteur) vérifie alors que nous avons bien respecté l'esprit et les règles du jeu, puis le jeu est rendu disponible à tous.

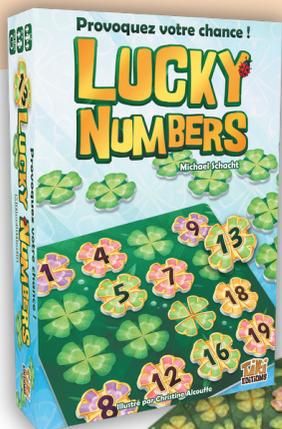


Splendor

Pour la compétition



Marc André Pascal Quidault 30' 2 - 4 10+

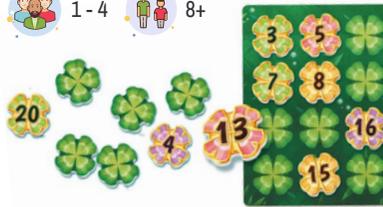


Lucky Numbers est un jeu de pose de tuiles où vous devrez récupérer des trèfles numérotés et les disposer sur votre grille en lignes et colonnes croissantes. Toute tuile dont vous ne voudrez pas sera disponible pour vos adversaires, qu'il ne faudrait pas aider à compléter leur grille avant vous !

LUCKY NUMBERS

Pour débuter

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



LES RUINES PERDUES DE NARAK

Pour les joueurs experts

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



Elwen, Min Divers 60' - 120' 1 - 4 12+





PIXIE GAMES

VOUS SOUHAÏTE DE
Joyeuses fêtes !





Rhino Hero - Super Battle sans aucun doute, ça me rappelle les châteaux de cartes de mon enfance avec des super-héros en plus !!!

Flavie Ouvrard



Gagne ton papa, j'adore ce jeu et le mode 2 joueurs en mode duel pour savoir qui sera le champion. Eh oui, nous aussi les adultes nous adorons nous faire des compétitions sur ce jeu.

Julien Lenoble



Looping Louie/ le Fou Volant. On organisait des tournois de Fou Volant chaque année à Paris, par équipes en 2 contre 2, une soirée par an. On l'appelait en toute simplicité le Championnat du Monde local de Fou Volant. Que de souvenirs et de délires... une soirée par an pour ne pas se prendre au sérieux. Très fun.

Cédric Lapouge



Je dirais **Crazy Cups** ! Pas récent mais toujours aussi efficace. La difficulté étant en fonction de ses adversaires, les parties entre adultes sont bien plus... rythmées et tendues et il y a souvent du gobelet qui vole !

Vivi ZaYelle



La maison des souris, car il est trop fun, le plaisir de fouiller dans la maison et le petit stress de retenir les objets juste le temps de la lumière, c'est drôle, fun, vraiment sympa et on peut corser la chose en mettant plusieurs plateaux questions.

Morgane Drine





Clairement, **SOS Dino** ! Il était posé sur une table lors d'un festival, et son design nous avait fait de l'œil en passant. Ni une, ni deux, nous voilà mon épouse et moi en train de faire courir nos dinos pour échapper à la lave meurtrière des volcans en fureur ! Il a depuis rejoint notre ludothèque et sort souvent, avec ou sans enfants !

Pascal Oupas



Dragomino ! C'est simple, rapide et joli, et on a le plaisir de trouver de petits dragons très mignons et tous différents !

JR Huynh Van Thiang



Diamoniak de chez Djeco, avec ma sœur on adore se piquer nos châteaux et voir les sorcières débarquer pour piquer des cartes.

Julie Arnaud



Zombie Kidz, ma femme me l'a offert morceaux par morceaux en calendrier de l'avent 2019 alors qu'elle était enceinte de notre premier enfant. Le jeu est amusant, les défis sont sympa et pas non plus trop faciles. Le côté évolutif du jeu nous a beaucoup plu. Si on ajoute à cela le fait que je l'ai reçu peu de temps avant d'être papa, cela explique aussi pourquoi je le trouve si intéressant.

Tonio Marion



Ice Cool. Même entre adultes, des manchots en pleine crise d'ado qui, à coup de pichenettes, doivent piquer des poissons dans les couloirs du bahut sans se faire griller par le surveillant, j'adore. Mon chat aussi, d'ailleurs !

Romain Dreinal



Si vous souhaitez répondre à la prochaine question de « Parole de joueurs », rejoignez-nous sur la page Facebook de Grammes Édition.



Réponse de l'Énigme démo numéro 11

Soutien Dessous → Gorge Sur → Rouge Place → Lèvre Assise → Trempe Position → Eau Bonne

Il reste «Héros - Ticket - Sangsue - Aile» = «Erotiques et sensuels.»

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



DECKBUILDING - GESTION - CIVILISATION



AUTANT EN EMPORTE LE TEMPS!



IMPERIUM ANTIQUE

La destinée d'un des huit plus grands peuples de l'Histoire est entre vos mains. Votre civilisation possède un deck qui lui est propre. Grâce à l'optimisation de votre jeu et de vos ressources, débloquez vos cartes les plus évoluées et mettez la main sur les cartes du marché, pour inventer votre propre voie vers la victoire.

BOÎTES
AUTONOMES
COMBINABLES



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES



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



Petits Peuples

l'Art de la guerre... et du bâtiment !

 SORTIE MI-DÉCEMBRE

 Nathalie & Rémi Saunier

 Maxime Morin

