3 760319 640003

PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°2 - JUILLET 2020

PhiliTour
Un p'tit tour à l'R de jeux

PhiliTips
10 chaines Youtube sur l'actualité ludique

PhiliBulle
Carnet d'auteur Adrien Charles

JEU DE DÉMO INCLUS : CLASH OF DECK N°2

MARGRAVES™

DE VALERIA

Disponible en boutique le 28 juillet 2020

Édito

Lorsque nous avons évoqué l'idée d'un partenariat autour d'un magazine avec Philibert, le PhiliMag n'était encore qu'au stade de prototype. Puis nous avons vécu une période de confinement, et il nous a semblé essentiel de travailler sur un numéro pilote. Pour nous, la priorité était de proposer un magazine de qualité, qui mettrait en avant les jeux et qui donnerait la parole à tous ces acteurs sans qui les jeux n'existeraient pas. A ce moment là nous n'imaginions pas l'enthousiasme que le PhiliMag susciterait auprès des éditeurs. Et c'est peu de le dire. La demande est telle qui nous pouvons aujourd'hui augmenter le magazine de 40 à 60 pages dès ce deuxième numéro. Ce qui nous permet de vous proposer plus d'Open Ze Bouate ainsi que plusieurs nouvelles rubriques : le PhiliTour pour découvrir différents lieux ludiques, le TopThème où nous mettons en avant une sélection de jeux autour d'un thème, le Jargon Ludique où nous proposons une définition d'un mot du lexique ludique. Enfin, nous vous proposons un deuxième PhiliBulle centré sur le processus créatif des auteurs et illustrateurs à la façon d'un carnet de créateur. Nous sommes heureux de pouvoir vous offrir encore plus de contenu et nous tenons encore une fois à remercier tous les acteurs ludiques qui nous font confiance et sans qui ce magazine ne pourrait exister.

Adeline et Léandre

PhiliMag n°2
Juillet 2020

Publication / Régie pub
Grammes Édition
16 place de l'église
44160 Crossac
info@grammesedition.fr
Tel : +33 (0)6.03.83.23.60

Directrice de publication
Adeline Deslais

Rédacteur en chef
Léandre Proust

Diffusion
Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35

Tirage à 10 000 exemplaires.
Imprimé en Union Européenne.

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.

Sommaire

4 **TOP 10**
Top vente de Philibert

6 **Open Ze Bouate**
Clank ! Cyber Station 11

8 **Open Ze Bouate**
Bazar Quest

9 **Open Ze Bouate**
Clip Cut Parcs

10 **PhiliNews**
Déconfinement : la réouverture des lieux ludiques

12 **PhiliBulle**
Discussion avec Éva Szarzynski

14 **Open Ze Bouate**
Oriflamme

16 **PhiliTour**
Un p'tit tour à l'R de jeux

18 **Open Ze Bouate**
Top Ten

20 **PhiliTips**
10 chaines Youtube pour suivre l'actualité ludique

24 **Open Ze Bouate**
Mutants : les extensions

25 **Open Ze Bouate**
L'Ascension du coté obscur

26 **Jeu de Démo**
Clash of Deck - Numéro 2

32 **TOP THEME**
Voyage en Extrême-Orient

34 **Open Ze Bouate**
Yōkai

36 **Comment c'était Après ?**
Shōgi : entre tradition et modernité

38 **Open Ze Bouate**
Via Magica

40 **PhiliBulle**
Carnet d'auteur : Adrien Charles

43 **Open Ze Bouate**
Pitch Out

44 **Open Ze Bouate**
The 7th continent

46 **PhiliQuizz**
Quizz de culture ludique

50 **Open Ze Bouate**
Catalyst

51 **Open Ze Bouate**
Mystic Vale

52 **Jargon Ludique**
Le Deckbuilding

54 **PhiliWeb**
Stories

55 **Oukonjoue?**
LudiStories : Festival Virtuel

56 **Open Ze Bouate**
Inkalam

57 **Open Ze Bouate**
Les papattes

58 **L'œil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg

TOP 10

Top ventes de Philibert

Mai 2020

1

#1 Maracaïbo

Dans Maracaïbo, vous incarnez un corsaire dans les Caraïbes du 17ème siècle. Dans cette région, différentes nations s'opposent pour consolider leurs positions politiques et leur économie locale. Votre objectif est d'améliorer votre réputation auprès de ces nations, en établissant des alliances fortes. Mais pour obtenir la fortune et la renommée, vous devrez sortir le grand jeu. Faîtes preuve de stratégies pour amasser un maximum de gloire !

#2 Terraforming Mars

2

L'ère de la domestication de Mars a commencé. Dans Terraforming Mars, de puissantes corporations travaillent pour rendre la Planète Rouge habitable. La température, l'oxygène et les océans sont les trois axes de développement principaux. Mais pour triompher, il faudra aussi construire des infrastructures pour les générations futures.

3

#3 Love Letter

Dans ce jeu de cartes rapide d'une vingtaine de minutes, qui mélange prise de risque et déduction, rivalisez avec vos concurrents pour que vos missives soient livrées à la Princesse. Malheureusement, vous dépendez de nombreux intermédiaires pour livrer votre message.

#4 Oriflamme

Le roi est mort sans laisser de descendants. Dans tout le royaume, les familles les plus influentes tentent de s'emparer du pouvoir par la conspiration, la ruse et le sang ! Vous incarnez le chef d'une de ces familles. Jouez vos cartes face cachée pour préparer votre plan machiavélique, protégez vos intérêts ou mettez en place une cascade d'actions, révélez vos machinations au bon moment et accumulez assez d'influence pour accéder au trône !

#5 Wingspan - Extension Europe

Wingspan - Extension les oiseaux d'Europe est la première extension de la gamme. Approfondissez vos connaissances en ornithologie et augmentez la rejouabilité du jeu de base, en intégrant les oiseaux du Vieux Continent et leurs capacités spéciales.

#6 Duel - 7 Wonders

7 Wonders Duel est l'adaptation 2 joueurs de 7 Wonders. Les joueurs acquièrent des cartes au cours de trois âges, ces dernières fournissent des ressources ou font progresser leur développement militaire ou scientifique afin de développer leur civilisation ou bâtir des merveilles.

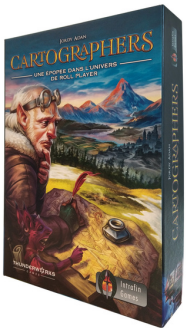
#7 Codenames

Codenames est un jeu de langage et de déduction dans lequel s'affrontent deux équipes d'espions. À la tête de chaque équipe, un maître-espion dirige les opérations. Les deux maîtres-espions sont les seuls à avoir connaissance de toutes les identités des autres agents en mission. L'objectif du jeu est que chaque équipe doit retrouver leur agents en se basant sur leurs noms de codes.

#8 The Mind

Avec The Mind, constituez une suite croissante de numéros avec les autres joueurs. Jouez en collaboration, mais sans la moindre communication. Dans The Mind, jouez en équipe mais en silence. Sentez le jeu, observez vos co-équipiers, faites preuve de patience et jouez vos cartes au bon moment !

#9 Cartographers : A Roll Player Tale



La reine Gimnax a ordonné la conquête des terres du Nord. En tant que cartographe à son service, vous êtes envoyé cartographier ce territoire, le revendiquant pour le Royaume de Nalos. Les édits de Gimnax indiquent les terrains qu'elle apprécie le plus. Augmentez votre réputation en répondant à ses demandes.

#10 Unlock ! Epic Adventures

Unlock! est un jeu de cartes coopératif inspiré des escape rooms. Les escape rooms sont des salles dont vous devez vous échapper en moins de 60 minutes. Unlock! vous fait vivre ces expériences chez vous, autour d'une table. Avec Unlock! Epic Adventures, laissez-vous surprendre avec trois nouvelles aventures épiques. Ces dernières, ancrées dans des univers bien marqués sont inédites et indépendantes : 7ème art et décès, Les 7 épreuves du Dragon et Mission #07.

Clank ! Open ze Bouate Cyber Station 11

Auteur / Editeur	Paul Dennen / Renegade
Illustrateurs	A. Burrell, N. McGuire, D. Herring, R. Ramos, N. Storm, A. Viesca
Thème	Espace, Science Fiction
Mécanisme	Exploration, Deckbuilding
Age	14 +
Durée	45 - 90 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Clank ! Dans l'espace est un jeu d'exploration, de deckbulding et de prise de risque, dans lequel vous incarnez un pirate informatique dont le but est de voler les Artefacts du Seigneur Eradikus.

Comment jouer ?

À votre tour, jouez les cinq cartes de votre main dans l'ordre souhaité, appliquez leurs effets et effectuez autant d'actions que voulu selon les ressources présentes sur les cartes : acquérir de nouvelles cartes, vaincre un ennemi, se déplacer. Suivant les salles dans lequel vous vous arrêtez : achetez aux Marché, récupérez un jeton Secret, utilisez une Hyperstation ou un Téléporteur, piratez un Centre de Data, volez un Artefact. A la fin du tour, si le symbole Attaque du Boss est présent sur une carte Aventure révélée, le Seigneur Eradikus attaque les joueurs et inflige des dégâts en fonction des cubes Clank piochés. Si un cube est posée sur la dernière case de la piste de santé, le joueur est mis hors de combat. Lorsqu'un joueur récupère un Artefact, commence alors une course contre la montre pour quitter au plus vite le vaisseau en rejoignant les capsules.

Comment se finit la partie?

La partie se termine lorsque tous les joueurs se sont échappés du vaisseau ou sont mis hors de combat. Seuls les joueurs qui ont atteint la capsule de sauvetage comptent leur points de victoire. Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

Extension - Clank ! Cyber Station 11

S'il y a une amélioration cybernétique digne d'intérêt, c'est l'impitoyable commandante Préon qui l'a. Désireuse de prouver sa valeur au Seigneur Eradikus, elle a construit une station de recherche à la limite de l'espace civilisé. Puisque Cyberware fait fureur, l'endroit est une cible tentante pour vous et vos camarades voleurs. Dans **Clank ! Cyber Station 11**, jouez avec un nouveau plateau modulable, de nouvelles cartes Aventure, un nouveau boss et de nouvelles caspules de sauvetages corporatistes qui vous permettront de quitter le vaisseau plus rapidement.

MYSTERY HOUSE

«Plus qu'un jeu de société c'est une vraie expérience ludique./.../ Cela faisait quelques temps qu'un jeu ne m'avait pas autant surpris !»

I love my pixel

«Wow ! Quel renouvellement d'expérience pour les jeux de types escape room et que dire de l'immersion ! On plonge dans le scénario et on est submergé dans ce Nouveau Style.»

QC Meeple

«Mystery House est un jeu exigeant qui vaut vraiment le coup de s'y plonger.»

Le labo des jeux

2 scénarios inclus dans la boîte de base
prochain scénario : «Retour à Tombstone»
Octobre 2020

Plongez dans une expérience immersive d'escape room, guidée par une application dans une structure en 3D ! Explorez le manoir tel un donjon et vivez des aventures uniques dans un environnement différent à chaque scénario.

Gigamic

OPEN ZE BOUATE
Bazar Quest

Auteur	Jonathan Ying
Illustrateur	Victoria Ying
Éditeur	Origames - Renegade
Thème	Fantastique
Mécanisme	Draft, Opportunisme
Age	8+
Durée	45 minutes
Nombre de joueurs	2 - 6

Bazar Quest est un jeu de draft et d'opportunisme, dans lequel vous incarnez un marchand qui doit fournir armes et équipements à des héros chargés de protéger la ville contre la menace des monstres maléfiques. Choisissez bien les objets à exposer dans votre vitrine, pour attirer les héros dans votre échoppe. Vendez-leur votre meilleur équipement et envoyez-les au combat. En cas de succès, à vous la gloire ! Mais s'ils se font manger tout cru… tant mieux, pas de SAV ! Attention quand même à ne pas perdre l'ensemble des héros avant qu'ils n'aient chassé les trois monstres, sinon c'est la faillite pour tous les joueurs…

Contenu

Le jeu contient : des plateaux Échoppe, des cartes Objet, Employé, Héro, Monstre et Aventure, des jetons Quête, Gloire et Blessure, des pièces de monnaie et une règle du jeu.

Comment jouer ?

Chaque tour se compose de six phases :

• Réapprovisionnement : Si un monstre a été vaincu, retournez la première carte Monstre de la pile face visible. Distribuez quatre cartes Objet à chaque joueur. Choisissez une carte parmi les Objets de votre main, puis passez les cartes restantes au joueur à votre gauche, ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes aient été choisies.

• Exposition : Choisissez les objets à exposer en vitrine et posez-les face cachée; puis révélez-les.

• Commerce : En commençant par la vitrine la plus attractive, choisissez un héros. Vendez-lui des objets de votre main qui possèdent les mêmes icônes de classe.

• Aventure : Distribuez une carte Aventure à chaque héros. Chacun leur tour, les héros combattent le monstre. Pour chaque attaque réussie, gagnez 1 de Gloire. Placez une Blessure sur le monstre. Pour chaque défense réussie, gagnez 1 de Gloire. Les héros encore en vie obtiennent une récompense en Or, puis remplacez les héros morts au combat.

• Amélioration : Achetez une Amélioration pour votre échoppe ou engagez un employé.

• Inventaire : Placez des Objets dans votre réserve que vous conserverez au tour suivant.

Comment se termine la partie ?

Si la pile des Héros est vide et que vous devez piocher, la partie prend fin par une défaite de tous les joueurs. Si le dernier monstre a été vaincu, les joueurs compte leur points en fonction de la Gloire et des pièces en leur possession. Le joueur ayant le plus de points de victoire gagne la partie.

Open ze Boîte
Clip Cut Parcs

Auteurs	S. Graham, S. Huntington
Illustrateur	Cold Castle Studio
Éditeur	Origames - Renegade
Thème	Urbanisme
Mécanisme	Roll and Write
Age	8+
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

Clip Cut Parcs est un jeu de placement et d'optimisation, dans lequel vous incarnez un paysagiste qui a pour mission d'embellir le paysage urbain en aménageant des parcs. Munissez-vous de vos ciseaux et d'un plan pour agrémenter au mieux les parcs de la ville.

Contenu

Le jeu se compose d'un bloc de feuilles d'Eléments paysagers, de cartes Parc et Grands Parc, de jetons Jardinier et double face, d'un dé, de 4 paires de ciseaux et une règle de jeu.

Comment jouer ?

A chaque tour, un joueur lance le dé. Puis tous les joueurs découpe leur feuille d'Eléments paysagers en fonction du nombre de découpes et de la longueur de chaque découpe obtenu au dé. La découpe doit s'effectuer en respectant les règles suivantes :

- Découpez droit le long des côtés des carrés.
- Faites entièrement chaque découpe.
- La découpe peut partir de n'importe quel bord de la feuille ou d'une découpe précédente mais vous ne pouvez pas combiner les découpes d'un même tour.
- Il est interdit d'effectuer une découpe dans une section détachée de la feuille.

Une fois les découpes effectuées, construisez les éléments détachées de la feuille dans les parcs, en respectant les contraintes de couleur, allée, recyclage, faune et flore. Les éléments ne pouvant être construits sont chiffonnés. Vérifier ensuite si un parc est terminé. Si c'est le cas, prenez le bonus du parc terminé et piochez un nouveau parc.

Comment se finit la partie ?

La partie prend fin lorsqu'un joueur termine son cinquième parc. Il est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le moins chiffonné qui gagne.

Pour aller plus loin :

Pour augmenter le temps de partie, augmentez le nombre de parc à valider. Pour augmenter la difficulté, jouez avec les cartes Grands Parcs. Vous pouvez également jouer seul grâce à la variante solo.

Déconfinement : la réouverture des lieux ludiques

Depuis le 11 mai 2020, la France est entrée dans un déconfinement progressif. Si les boutiques de jeux et les ludothèques pouvaient ré-ouvrir immédiatement, il a fallu attendre la 2ème phase du déconfinement pour que les bars à jeux puissent ré-ouvrir à leur tour. Ré-ouvrir oui, mais dans quelles conditions ? Qui dit déconfinement ne veut pas dire fin du Covid-19. De nouvelles règles sont maintenant mises en place dans ces lieux afin d'assurer la sécurité de tous.

Qu'en est-il des boutiques ludiques ?

Les boutiques ludiques sont les premières structures à avoir ré-ouvert. Certaines d'entre elles n'ont même jamais fermées en adaptant leurs services : vente en ligne, drive et livraison à domicile. L'enjeu dans la ré-ouverture physique des boutiques étaient donc d'adapter le local aux consignes sanitaires : réaménagement, sens de circulation, port du masque, mise à disposition de gel hydroalcoolique, nombre de personnes limitées en même temps dans la boutique, système de drive ou de livraison privilégié. On a également pu voir fleurir des initiatives de la part des éditeurs pour soutenir les boutiques à l'instar du #shoptonjeu ou encore des offres spéciales comme 2 jeux achetés, un 3ème offert.

Et pour les ludothèques ?

La plupart des ludothèques ont attendu avant de ré-ouvrir pour travailler sur leur protocole d'accueil. Ce qui a amené de nombreuses questions. Est-ce que tous les services peuvent reprendre ? Comment les adapter ? Pour la plupart des ludothèques le choix s'est orienté dans un premier temps vers la ré-ouverture du service de location de jeux sous forme de drive avec mises en ligne du catalogue de jeu, conseil par téléphone, mail ou encore visio-conférence, mise en quarantaine des jeux.

Et du côté des bars à jeux ?

Une partie des bars à jeux ont ré-ouvert début juin avec là encore une adaptation du lieu et de son fonctionnement : priorité aux réservations, se laver les mains en entrant et avant de manipuler les jeux, rester avec son groupe et garder ses distances, ne pas déplacer les tables, faire appels aux animateurs avant et après chaque partie, réduire ses déplacements.

Chaque structure ludique a su s'adapter à la situation en s'appuyant notamment sur les consignes sanitaires et en échangeant entre membres de réseaux professionnels. La priorité étant de permettre à tous les joueurs de retrouver le plaisir de jouer avec leur entourage, malgré le contexte actuelle. Même si les conditions ne sont pas idéales, nous avons la chance de pouvoir à nouveau sortir jouer. Pas encore comme avant, mais c'est un bon début. En attendant de pouvoir se retrouver sur les festivals, nous vous invitons à sortir, en prenant toutes vos précautions, afin de faire vivre vos lieux ludiques favoris.

Un jeu fleuri et coloré pour toute la famille !

DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE !

Devenez la reine de la ruche en récoltant le plus de miel dans ce jeu de combos et de pose de tuiles d'Olivier Caïra, illustré par Olivier Derouetteau.

Découvrez comment jouer en une minute en regardant cette vidéo !

bit.ly/butine-J2S

WWW.BRAGELONNE.GAMES

Phili Bulle

Discussion avec Eva Szarzynski

Coordinatrice et ludothécaire

PHILIMAG : Bonjour Eva, pourriez-vous vous présenter en quelques mots ? Quel est votre parcours dans le monde du jeu ?

Bonjour ! Je suis ludothécaire, responsable pédagogique et administrative des projets parisiens gérés par l'association A l'Adresse du Jeu. Celle-ci est basée à Montreuil mais une grande partie de l'activité se déroule dans la capitale, notamment « L'R de Jeux » et La « Ludomouv Sud » qui sont des ludothèques en plein air. Je suis originaire de la banlieue parisienne mais mon goût pour l'aventure m'a emmené dans de nombreux voyages ! Parfois pour du long cours, d'autres fois pour des petites escapades, j'ai joint l'utile à l'agréable en voyageant avec mon travail et donc fait du nomadisme mon mode de vie pendant plusieurs années. Grâce à l'animation notamment, j'ai voyagé dans le cadre de différents projets ou structures et découvert les jeux de société. Lors de mes voyages, qu'ils soient professionnels ou personnels, j'avais toujours un jeu dans mon sac ! En 2012, j'ai décidé de retrouver les bancs de la fac et je suis tombée par hasard sur la Licence professionnelle en métiers du Jeu et du Jouet de Cholet. C'est ainsi que ma passion est devenue mon activité professionnelle ! Catherine Watine, mon mentor, directrice de l'association A l'Adresse du Jeu, intervenait dans la formation et m'a proposé un poste une fois mon diplôme obtenu. Pour varier les expériences, j'ai également travaillé à la ludothèque municipale d'Issy-les-Moulineaux avant d'intégrer à 100 % l'équipe montreuilloise.

PHILIMAG : Vous êtes ludothécaire. Comment décririez-vous votre métier ?

C'est un métier peu connu alors pour caricaturer, à l'instar du bibliothécaire avec ses livres, le ludothécaire est une personne qui accueille et met en relation le public avec la collection de jeux et jouets de la ludothèque. Après, il y a mille et une façons de faire et un milliard de missions qui en découlent : de l'aménagement d'espace à l'explication des règles de jeux, du prêt de jeux à l'observation bienveillante… C'est un métier de passionné qui demande à être archi-polyvalent, d'autant plus quand on travaille en plein air, j'y reviendrai un peu plus loin. Très personnellement ce qui me plaît le plus c'est le fait d'être au contact d'êtres humains, un public intergénérationnel et interculturel, imprévisible. Le jeu permet de mettre en relation et d'appréhender les situations. Cela nécessite d'avoir une parfaite connaissance du développement de la personne mais aussi du matériel ludique et de faire preuve d'une grande empathie. Etre ludothécaire c'est aussi toute une attitude : ne pas être dans le jugement, ni dans l'attente d'un résultat, être disponible et bienveillant sans être interventionniste… auprès de ce professionnel, le joueur se sent libre d'expérimenter.

PHILIMAG : Comment la crise sanitaire vous a-t-elle affectée dans votre travail ? Comment vous êtes-vous adapté ?

Comme beaucoup de secteurs, la crise sanitaire nous a fortement impacté. Toutes nos activités ont été stoppées dès le 15 mars et une grande partie de l'équipe de l'association s'est retrouvée au chômage partiel... Après ce long confinement, l'urgence est de recréer du lien social pour le bien-être de tous. Mais les contraintes sont lourdes et peuvent aussi être perçues comme anxiogènes : de multiples protocoles de nettoyage, l'interdiction des rassemblements et les mesures barrières... Nous préparons une reprise adaptée à la situation mais un peu contradictoire avec la conception de la ludothèque que nous avons à l'association. Néanmoins, je reste positive et accepte ce nouveau défi, nous devons nous adapter et réinventer une nouvelle façon de faire. Par exemple : nous avons développé le prêt de jeux que nous ne pratiquions que très peu avant la pandémie. Nous avons également conçu des protocoles d'accueil pour nos dispositifs de plein air en veillant à conserver le relationnel avec les joueurs, sans tomber dans le "tout hygiène et tout sécurité". Une autre belle idée que cette crise sanitaire a fait émerger est la création de panneaux représentant des jeux de société, en versions géantes, cela a pu se développer avec le concours de plusieurs éditeurs. On évite les manipulations, on respecte la distanciation sociale et on continue à jouer et prendre du plaisir ensemble ! J'en profite d'ailleurs pour remercier Cocktail Games, Le Scorpion masqué, Repos Prod, Buzzy Games, Iello et Laurent Escoffier d'avoir répondu à notre appel !

PHILIMAG : Vous êtes un nouveau membre du Festival International des Jeux de Cannes. Pouvez-vous nous parler de cette expérience ?

C'est une expérience géniale et je suis très fière de faire partie de ce jury ! D'autant que l'on ne postule pas pour y accéder, c'est Cynthia Reberac, commissaire du FIJ qui choisit les 9 personnes qui composent le jury parmi des représentants de cafés ludiques, de ludothèques, de boutiques de jeux, des médias... C'est une mission bénévole que l'on essaye de faire du mieux possible et qui prend beaucoup de temps. C'est passionnant : on source les jeux sélectionnables (à peu près 500 par an si on retire les rééditions, extensions, casse-têtes etc...), on lit les règles, on joue, parfois ensemble au cours de week-ends, on note, on échange via notre groupe de discussion sur whatsapp, on filtre, on affine... jusqu'à avoir 20 jeux chacun début janvier. On les met ensuite en commun pour faire une shortlist de 50-60 jeux auxquels chacun doit avoir joué. Et puis arrive le week-end de délibération. Une sorte d'escape game comme dirait Reixou. On ne peut sortir que si l'on a nos 12 jeux et 3 finalistes ! On discute, on réalise des votes consultatifs, on rediscute, chacun défend ses préférés.... Un processus long et compliqué parce qu'on doit faire des choix en faisant attention quand même d'avoir un panel de jeux diversifié en termes de mécanismes. En tant que ludothécaire, je m'appuie beaucoup sur les retours du public et les observations que je fais sur les différents dispositifs ludiques où je travaille.

PHILIMAG : Cette année c'est Oriflamme qui a reçu l'As d'Or. Pourquoi le choix du jury s'est porté sur ce jeu ?

Oriflamme a été le gros coup de cœur du jury et une grande surprise pour le public ! On l'a découvert à Essen, il nous a séduit tout de suite par ses mécanismes. C'est un jeu de guessing, de bluff où l'on va faire des alliances, des coups bas... Il crée une belle émotion autour de la table ! Nous avons pris beaucoup de plaisir à jouer à ce jeu.

OPEN ZE BOÎTE
Oriflamme

Auteurs	A. Hesling, A. Hesling
Illustrateur	Thomas Jedruszek
Éditeur	Studio H
Thème	Médiéval
Mécanisme	Bluff, Combinaison
Age	10 +
Durée	25 minutes
Nombre de joueurs	3 - 5

Oriflamme est un jeu de bluff et de stratégie, dans lequel vous incarnez un chef de famille qui tente de s'imposer dans la course au trône laissé vacant après le décès du roi, par tous les moyens : complot, ruse et... sang. Pour y arriver, vous devrez jouer vos cartes face cachée pour préparer votre plan machiavélique. Une partie se déroule en 6 tours.

Contenu

Le jeu se compose de cartes Influence, de jetons Points d'Influence, d'une tuile Premier joueur, d'une tuile Sens de résolution et d'une règle de jeu.

Comment jouer ?

La partie se joue en six tours. Chaque tour se déroule en deux phases :

• Phase de placement : Posez des cartes les unes à côtés des autres au centre de la table pour former la File d'Influence. A tour de rôle, choisissez une carte de votre main et posez-la sur la File d'Influence soit au début ou à la fin de la File, soit sur une carte de sa famille déjà posée.

• Phase de résolution : En commençant par la première carte de la File, le joueur propriétaire de la carte la résout. Si la carte est face cachée, vous pouvez la laisser face cachée et placez un Point d'Influence dessus ou vous pouvez choisir de la révéler, d'appliquer son effet et de récupérer les Points d'Influence s'il y en a. Si la carte est déjà révélée, appliquez simplement son effet.

Comment se finit la partie ?

La partie se termine à la fin du 6ème tour. Comptez le nombre de Points d'Influence en votre possession. Le joueur en ayant le plus est déclaré vainqueur.

DRAGOMINO™

Mon premier Kingdomino !

Joue avec nous
à partir de 5 ans

Attrapez mes
bébés dragons

On est trop mignons,
mais surtout malins !

blue orange Hot Games Cool Planet

SORTIE LE 3 JUILLET 2020

Bruno Cathala, Marie et Wilfried Fort
Maëva Da Silva, Christine Deschamps

Follow us !
blueorangegames.eu

blueorangenews

Phili Tour

Un p'tit tour à l'R de jeux

avec Eva Szarzynski

10 - 12 place de la République 75011 Paris

PHILIMAG : Eva, pouvez-vous nous faire visiter l'R de jeux ?

C'est un lieu incroyable, j'adore l'effervescence qui y règne. Imaginez : 800m2 dédiés au jeu sur la place de la République, en plein cœur de Paris, investis par un public de tout âge (dès 3 ans), de toute origine et toute classe sociale et gratuite. L'R de jeux est aménagée avec des tables, des chaises, des parasols, des tapis au sol. Une grande variété de jeux et jouets sont sélectionnés et mis en scène par les ludothécaires : ici un espace de jeux symboliques avec 2 grands châteaux-toboggans, des capes, des épées où se rejoue l'Histoire, là un espace de jeux de construction avec de grandes oeuvres collectives. Devant le kiosque, des tables de jeux de société où l'on rit aux éclats, et un peu plus loin de grands jeux traditionnels en bois avec des joueurs qui s'encouragent et applaudissent... Tout un univers qui invite à laisser libre cours à son imaginaire, à prendre son temps, à expérimenter de nouvelle choses, à faire d'improbables rencontres, à s'ouvrir à la Culture ludique. Nombreux sont les passants qui s'arrêtent, happés par toute cette magie et qui de spectateurs deviennent à leurs tours joueurs ! L'association gère le dispositif depuis 2015, nous avons vu des familles s'agrandir, des enfants devenir adolescents et des novices devenir gamers... L'R de Jeux est ouverte toute l'année, les mercredis et week-ends durant la période scolaire et du mercredi au dimanche pendant les vacances. Les horaires varient en fonction des saisons. On est humblement heureux de dire que l'on compte près de 100 000 joueurs chaque année !

à l'adresse du jeu

PHILIMAG : L'R de Jeux est une véritable ludothèque à ciel ouvert. Quels sont les spécificités de cette structure d'animation ?

Je pense pouvoir affirmer qu'elle est la plus grande ludothèque en plein air de France si ce n'est d'Europe ! Sur une place emblématique, au carrefour de 3 arrondissements où se croise tout type de public : employés de bureau, touristes, familles du quartier, migrants... L'R de Jeux offre une parenthèse de plaisir accessible à tous sans distinction. Ce qui lui donne un charme fou, bien que tout ne soit pas toujours rose. Le fait d'être sur l'espace public, sans toit, a aussi ses inconvénients. Cela implique toute une logistique en termes de manutention et de stockage ainsi qu'une grande réactivité et un sens de l'adaptation dû aux événements extérieurs (intempéries, manifestation). L'R de Jeux se déploie le temps d'un après-midi et le soir tout est désinstallé. Pour renouveler régulièrement nos propositions ludiques et offrir une grande variété de jeux, nous disposons de plusieurs lieux de stockage. Notre « Batcave » à nous est un local enterré sous la place accessible par une trappe télécommandée. Nous disposons également d'un ancien kiosque à journaux reconverti en kiosque à jeux et d'un conteneur maritime pour ranger l'ensemble du matériel et du mobilier. Et les professionnels qui y travaillent sont multifonctions : ludothécaires mais également éducateurs de rue, guides touristiques trilingues, déménageurs, agents de propreté... quand ils ne sont pas pirates ou sorciers !

PHILIMAG : Avec la distanciation sociale imposée par la crise sanitaire actuelle, quelle avenir pour l'R de Jeux ?

On trouvera toujours des moyens de faire jouer les gens même avec la distanciation. Ce qui nous dérange un peu plus, c'est l'interdiction de rassemblement de plus de 10 personnes. Si notre protocole d'accueil trouve écho à la préfecture et à l'agence régionale de la santé, L'R de Jeux reprendra le 17 juin dans une configuration surréaliste avec 3 zones de jeux distinctes et filtrage à l'entrée afin de limiter le nombre de joueurs... Mais ces mesures devraient s'assouplir dans les semaines qui viennent.

PHILIMAG : Racontez-nous une anecdote que vous avez vécu à l'R de jeux...

Les ludothécaires d'A l'Adresse du Jeu ont à cœur de favoriser les rencontres autour du jeu et invitent autant que possible de personnes qui ne se connaissent pas à se réunir le temps d'une partie. Cela est fait de telle sorte qu'il n'y a jamais de refus et bien souvent les parties s'enchaînent. Il y a quelques années, un SDF plutôt âgé, passait chaque jour sur L'R de Jeux, avec son grand manteau en plein été. Il était immanquable, bien que très discret. Au fil du temps, ses passages étaient de moins en moins distants et de plus en plus longs. Il ne parlait pas mais répondait toujours d'un signe de la tête à nos bonjours. Un jour, il s'est attardé à regarder une table de jeu et j'ai saisi ce moment pour lui proposer de jouer. Il a accepté et s'est retrouvé aux côtés d'un père et son fils, eux-mêmes pas très à l'aise. J'ai détendu l'atmosphère et réexpliqué le jeu. Il n'y a eu qu'une partie cette fois-ci mais je me souviens encore du regard pétillant de plaisir de ce vieux monsieur.

OPEN ZE BOUATE
Top Ten

Auteur	Aurélien Picolet
Illustrateur	N/C
Éditeur	Cocktail Games
Thème	Animaux
Mécanisme	Coopératif, Communication
Age	14+
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	4 - 9

Top Ten est un jeu de communication et d'ambiance coopératif. Répondez tous à l'un des thèmes en fonction de votre numéro (entre 1 et 10). Ensuite, tentez de remettre toutes ces réponses dans le bon ordre pour faire gagner l'équipe !

Contenu

Le jeu se compose de cartes Thème, de jetons, un tapis et une règle de jeu.

Comment jouer ?

Un partie se joue en 5 manches. Au début d'une manche, un joueur est nommé CAP'TEN. Ce joueur prend une carte Thème et lit à haute voix un des deux thèmes. Exemple : Quel objet fallait-il avoir lors du naufrage du Titanic ? du moins utile au plus utile. Chacun invente et annonce une réponse correspondant à son n° secret de 1 (le moins utile) à 10 (le plus utile) : « Une bouée canard » ; « Un jet-ski » ; « Une machine à remonter le temps » ; « Un appareil à raclette ». Ensuite, le CAP'TEN doit remettre dans l'ordre les réponses du plus petit au plus grand. Pour se faire, le CAP'TEN désigne un joueur. Ce joueur dépose sa carte face visible sur le tapis. Si une carte est plus petite que la précédente, passez un jeton de la zone licorne à la zone caca du tapis. Jouez ainsi de suite avec la carte de chaque joueur.

Comment se termine la partie ?

Dès que tous les jetons sont dans la zone caca, la partie se termine et est perdue. S'il reste des jetons dans la zone licorne à la fin de la cinquième manche, la partie est gagnée.

Sept bandits dans un train...

...c'est six de trop !

TENTEZ DE SURVIVRE AUX TIRS DES AUTRES BANDITS POUR FINIR LE DERNIER À BORD.

Un jeu de **Christophe Raimbault & Cédric Lefebvre**
3-7 joueurs • 15 minutes • 8 ans +

Ludonaute

10 chaines Youtube pour suivre l'actualité ludique

Phili Tips

Attention, la 11ème va vous étonner !

#1 Un monde de jeux

Un monde de jeux est un blog consacré aux jeux de société et également une chaîne Youtube éponyme. Sur cette chaîne, Martin, Aline et Sylvain prolonge l'expérience du blog en vidéo avec un format récurent : la Vidéonews. Ces vidéos présentent d'abord rapidement les sorties de la semaine puis, plus en détail, quelques nouveaux jeux de société.

#2 Ludovox

Ludovox est un site d'actualité ludique créé en 2014 par Thibault et Marilyne. Aujourd'hui, Ludovox est composé d'une équipe qui couvre les festivals en France et à l'étranger, qui publie des tests et des critiques de jeux, des chroniques de fond, des news régulières, des podcast, ainsi que de nombreuses vidéos bien connu dans le paysage ludique comme les Ludochronos et les Tutovox qui sont diffusées sur Youtube.

#3 Kaelawen et les Meeples

Kaelawen est une grande consommatrice de jeux de société, elle s'est lancée depuis Janvier 2019 sur Youtube pour parler des jeux de société dans des pastilles vidéo de différents formats. Elle créée du contenu en équipe avec son mari, Alecs. En tant que professionnel de l'audiovisuel, il gère la technique (tournage, montage, post-prod) et Kaelawen, vendeuse en boutique jeux de société, la présentation des jeux.

#4 Es-tu Game ?

Es-tu game? est une chaine Youtube Québécoise animé par Raph, Pierre-Louis, Ben, Marc-Antoine et Anne-Cath. L'humour, l'énergie débordante et une certaine présentation théâtralisée sont les caractéristiques les plus flagrantes d'Es-tu Game?. Sur Youtube, ils jonglent avec plusieurs formats de vidéos, principalement de la présentation de jeux et des rediffusions de live.

#5 TricTrac

Sur la chaîne Youtube de TricTrac, point de vidéos de règles ou de parties, mais plutôt toute une gamme de contenus plus ou moins sérieux et loufoques sur le monde du jeu de société : des talkviews de jeux, des personnalités du monde ludique s'exprimant sur divers sujets, des reportages, des tops et des vidéos d'information pour vous conseiller, des délires qui traversent l'esprit de Monsieur Guillaume et de Monsieur Germain.

#6 Vidéorègles.Net

La chaîne Youtube Videoregles.Net est consacrée aux présentations et explications de jeux de société modernes pour tous les âges et tous les publics. Réalisées depuis 2008 par Yahndrev, votre ludothécaire professionnel de la transmission de jeux, les vidéorègles permettent de découvrir et/ou d'apprendre simplement les règles de jeux de société modernes qui paraissent dans le commerce.

#7 Girl dot Game

Girl dot Game est une chaîne Youtube animée par Tatiana qui est responsable jeux de société dans une boutique en Belgique. Elle propose des vidéos d'explications de jeux, de tops, de zoom et de nombreux autres formats qui alimentent sa chaîne régulièrement. Elle est aussi chroniqueuse au 6-8 de RTBF où elle présente une fois par mois des jeux de société. Une de ses spécificité consiste à prendre des photos de mise en scène des univers de jeux et à les diffuser sur sa page Instagram.

#8 Jeu DésCouvre

La chaine Youtube Jeu Déscouvre est animé par Muss. Il propose notamment des Let's Play et des reviews en vidéos. Mais ce qui caractérise son contenu, c'est ses émissions comme Tu pledges ou pas ? qui regroupe d'autres créateurs de contenu afin de discuter des jeux en financement participatif. Ses invités réguliers sont Ben & Lili des Recettes Ludiques, Johan de Muzo Pop, Raph de Geek lvl 60 et Tatiana de Girl Dot Game.

#9 Extralife

Extralife est une association loi 1901 dont l'objet est de traiter l'actualité du jeu de société, à travers des critiques de produits mais également des articles de fond analysant les tendances et l'évolution du marché. La chaîne Youtube est principalement animé par Jihem qui propose des parties filmées ainsi que des explications de règles en vidéos.

#10 La Société des Jeux

C'est un soir de janvier 2017 que Martin a publié sa première vidéo sur Youtube. Ainsi La Société des Jeux est née. Depuis, il s'est impliqué davantage dans le secteur du jeu au Quebec en devant copropriétaire du bar à jeux Randolph. Il trouve toujours le temps, chaque semaine, de partager ses coups de cœur, ses critiques, les sorties kickstarter et surtout ses Challenges Solo qui mettent à l'honneur des variantes de jeux pour jouer seul aux jeux de société.

#11 Philibert

Philibert aussi propage la bonne parole ludique sur Youtube grâce au talent de Maxime qui s'occupe de créer le contenu des vidéos Open Ze Bouate, Philinews ou encore Jargon Ludique. Il incarne la voix de Philibert avec ses explications claires et fluides, ainsi que son rire caractéristique reconnaissable entre mille. Les vidéos courtes et dynamiques bénéficient d'un montage qui rendent le visionnage fort plaisant.

MA PREMIÈRE AVENTURE

L'HISTOIRE DONT TU ES LE TOUT PETIT HÉROS

1) Choisis ton univers

DES HISTOIRES À SE FAIRE LIRE DÈS 4 ANS, OU À LIRE PLUS TARD TOUT SEUL COMME UN GRAND.

2) Choisis ton personnage

3) Choisis ton aventure !

GameFlow

L'ascension OPEN ZE BOUATE du côté obscur

Auteur	A. Wolf, P. Marino
Illustrateur	N/C
Éditeur	Lucky Duck Games
Thème	Star Wars
Mécanisme	Draft, Coopératif, Dé
Age	10+
Durée	45 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

L'ascension du côté obscur est un jeu de cartes et de dés coopératif dans lequel vous incarnez les forces de la Rébellion contre l'Empire Galactique. Contrôlé par le Côté Obscur, l'Empire construit la première Etoile de la Mort grâce à laquelle il prévoit d'asseoir sa domination sur l'ensemble de la galaxie. Recrutez de nouveaux membres au sein de l'alliance, combattez les forces impériales, détruisez leurs vaisseaux et affrontez ensemble Dark Vador.

Contenu

Dans la boîte vous trouverez des dés Dark Vador, Etoile de la Mort et Rébellion, des plateau Zone de Déploiement et Etoile de la Mort, des jetons Déploiement d'Equipe et Alliance, des marqueurs Opération de l'Etoile de la Mort et de Dégât, des tuiles Module de l'Etoile de la Mort, des cartes Base d'Equipe et Ressource, une figurine Dark Vador et une règle de jeu.

Comment jouer ?

A votre tour, effectuez dans l'ordre les actions suivantes :

• Placez votre jeton Déploiement d'équipe sur l'un des trois secteurs de la Zone de Déploiement.

• Lancer le dé Étoile de la Mort, puis placez un marqueur Opération sur le Module de l'Étoile de la Mort correspondant à la couleur du dé. Si la piste de progression d'un Module est pleine, retournez le Module, il devient pleinement opérationnel.

• Lancer le dé Dark Vador, appliquez son effet : pivotez Dark Vador, déclenchez les capacités des Impériaux et attaquez les rebelles.

• Lancez et affectez les dés Rébellion : récupérez les dés indiqués sur la carte Base d'Équipe et les dés supplémentaires octroyés par des Rebelles et/ou des jetons Alliance. Lancez-les et affectez à chaque lancer au moins un dé à un rebelle ou à un impérial de son secteur ou à un rebelle de son équipe.

• Résolvez les dés Rébellion une fois ceux-ci affecté. Lorsque tous les dés requis pour un personnage lui ont été affectés, il est recruté et ajouté à l'équipe du joueur actif (Rebelle) ou blessé (Impérial). Pour chaque Dégât infligé à un Impérial, le joueur actif récupère un jeton Alliance qui lui offrir un bonus.

Comment se finit la partie ?

La partie se termine soit lorsque suffisamment d'Impériaux ont été vaincus, les joueurs sont déclarés vainqueurs. Soit lorsque l'Étoile de la Mort est pleinement opérationnelle, dix rebelles sont vaincus ou l'intégralité des Rebelles de l'équipe d'un même joueur sont vaincue. Alors tous les joueurs ont perdu.

Mutants
OPEN ZE BOUATE
Les extensions

Auteur	SF. Lim, J. Wright
Illustrateurs	M. Komada, K. Kosobucka
Éditeur	Lucky Duck Games
Thème	Jeux Vidéo
Mécanisme	Deckbuilding, Affrontement
Age	12+
Durée	20 minutes / joueur
Nombre de joueurs	1 - 4

Mutants est un jeu de deckbuilding, dans lequel vous devez faire des expérimentations génétiques en mélangeant l'ADN de Mutant pour créer les combattants ultimes.

Comment jouer ?

A son tour, effectuez les phases suivantes :

• Écraser la compétition : Au début du tour, si le marqueur Force d'un adversaire est dans la Zone d'Effroi et que le votre est sur la case Furie, gagnez des Points de Victoire.

• Déplacer le mutant actif : Déplacez le Mutant de la zone Mutant Actif vers l'un des flancs. Défaussez le Mutant du flanc choisi en résolvant sa capacité de Retrait, puis remplacez-le par le Mutant Actif.

• Jouer une action parmi celles-ci :

1 - Déployez un Mutant en posant une carte de votre main en jeu et résolvez sa capacité de Déploiement.

2 - Engendrez un mutant en défaussant deux cartes de votre main ayant un gène en commun avec le Mutant Avancé que vous souhaitez engendrer. Mettez-le en jeu et résolvez sa capacité de Déploiement.

3 - Incuber un Mutant en défaussant n'importe quelle carte de votre main et placer ce mutant dans la zone d'Incubation. Ce Mutant sera placé au dessus de votre Deck à la fin de la manche. Lorsqu'un joueur doit refaire son Deck en mélangeant sa défausse, il gèle (retirez-le du jeu) un Mutant de sa défausse. La partie se termine à la fin de la 5ème manche. Tous les joueurs compte les PVs des Mutants gelé et les ajoutent aux points gagnés en cours de partie. le joueur ayant le plus de PVs est déclaré vainqueur.

Extension - Surcharge des Incubateurs

Cette extension vous donne accès à de nouveaux Mutants Avancés, utilisés comme ceux du jeu de base. Vous pouvez les jouer seuls ou les intégrer aux Mutants Avancés du jeu de base. Cette extension inclut également le Module Bâtiment, commun à tous les joueurs, qui modifie les règles du jeu pour toute la partie. De plus, vous pourrez combattre deux nouveaux Boss Solo.

Extension - Niveau Supérieur

Dans Niveau Supérieur, vous trouverez un nouveau Boss Solo, une nouvelle vague de Mutants de Base qui offre aux joueurs la possibilité de personnaliser leur deck de départ. Le Module Mutants Héroïques remplacent certains Mutants Avancés de votre Réserve de Gènes. Les Orbes donnent un sursaut d'énergie aux joueurs qui sont en train de perdre.

Clash of Deck OPEN ZE BOUATE Numéro 2

CLASH OF DECK

Auteur	Léandre Proust
Réalisation	Clément Proust
Éditeur	Grammes Edition
Thème	Fantastique
Mécanisme	Affrontement
Age	8+
Durée	15 minutes
Nombre de joueurs	2

Clash of Deck est un jeu de cartes évolutif à découper soi-même. Chaque mois, une nouvelle extension autonome du jeu est édité, ce qui vous permet de créer de nouveaux decks et ainsi d'augmenter la rejouabilité du jeu. **Clash of Deck** jeu se présente sous un format dépliant à 4 volets qui comprend une boîte, 20 cartes et la règle du jeu. Dans **Clash of Deck**, vous incarnez un Seigneur-Sorcier dont l'objectif est de prendre le contrôle des îles les plus sûres de l'archipel d'Erret. Pour ce faire, vous devrez combattre d'autres Seigneurs-Sorciers.

Dispo à partir de juillet 2020
Uniquement sur Philibert
www.philibertnet.com

Comment jouer ?

Disposez les 2 cartes Ponts au milieu de l'espace de jeu, ils délimitent les Royaumes des joueurs. Chaque joueur dispose d'une main de 9 cartes. Au début de la partie la carte "Château-fort" est placée à l'extrême gauche de la main des joueurs. Un tour de jeu se déroule en trois phases :

• Régénération du mana : Gagnez autant de Mana que le nombre de cartes que vous avez en main.

• Invocation : Utiliser votre Mana pour invoquer des Unités. Placez les Unités invoquées en face d'un Pont dans votre Royaume.

• Assaut : Chaque Unité en jeu que le joueur contrôle attaque les Unités adverses dans un ordre pré-déterminés. S'il n'y a pas d'Unité adverse pour bloquer l'attaque, les dégâts sont infligés directement au "Château-fort". Le "Château-fort" est alors décalé dans la main du joueur d'autant d'emplacements vers la droite. La partie se termine dès qu'une carte "Château-Fort" atteint l'extrémité droite de la main d'un joueur. Son adversaire est alors déclaré vainqueur.

Qu'apporte cette première extension autonome ?

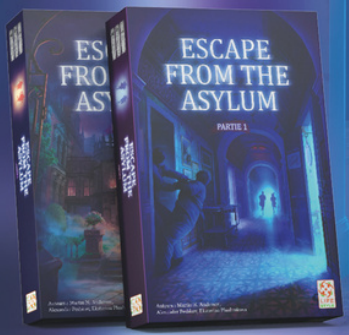
Cette extension est composé de 16 nouvelles cartes ainsi que de 2 nouveaux visuels de cartes Ponts. De nouveaux types de cartes font leurs apparitions : les Sorts qui ont des effets immédiats et les Bâtiments qui restent en jeu. Vous pourrez également découvrir 6 nouvelles capacités spéciales qui ajouteront encore plus de combos et de profondeur à vos parties : Dérobade, Défenseur, Intouchable, Rafale, Focus et Démolisseur.

PLUS D'ESPOIR

AIDEZ-MOI

Pour les adultes

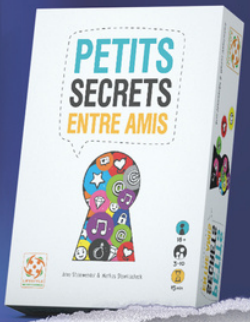
Un Escape Game aux multiples choix et fins et aux histoires entrelacées.



SANS ISSUE

JE NE SUIS PAS FOU

Découvrez les secrets de vos amis dans ce party game surprenant.



Pour les enfants

Une réinvention des histoires du soir en forme de livre.

Un jeu de dextérité modulable et original qui conviendra à toute la famille.

Mémorisez, coloriez, amusez vous !

LIFESTYLE BOARDGAMES

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

www.LifeStyle-Boardgames.fr

Jeu de démo : avant de jouer, veuillez découper soigneusement les 22 cartes pages 28 et 29.

Puis, téléchargez gratuitement la règle du jeu
Clash of Deck sur **www.grammesedition.fr**

Tang Garden

LUCKY DUCK GAMES

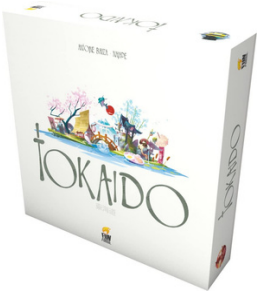
THUNDERGRYPH GAMES

Disponible en boutique le 21 juillet 2020

TOP THEME

Voyage en Extrême-Orient

10 jeux sur le thème de l'Asie



#1 Tokaïdo

Tokaido est un jeu de parcours et de collection dans lequel vous incarnez un voyageur parcourant la route de la mer de l'est en quête de découverte et de connaissances. Achetez des souvenirs, rencontrez des habitants, donnez de l'argent au temple, découvrez les spécialités culinaires, baignez-vous dans les sources chaudes, peignez de splendides panoramas. Le temps sera votre meilleur allié pour savourer pleinement l'expérience que le Tokaïdo vous offre. Un jeu d'Antoine Bauza, illustré par Xavier Gueniffey Durin et édité par Funforge en 2012.

#2 Takenoko

Takenoko est un jeu de gestion, placement et objectif secret dans lequel vous incarnez un jardinier en charge de l'aménagement d'une bambouseraie et dont le but est de prendre soin du nouveau locataire : un panda. Pour remporter la partie, faites pousser des bambous, gérez au mieux vos parcelles, tout en satisfaisant l'appétit délicat du panda. Un jeu d'Antoine Bauza, illustré par Nicolas Fructus, Picksel et Yuio et co-édité par Bombyx et Matagot en 2011.

#3 Princesse Jing

Princesse Jing est un jeu de bluff, dans lequel vous incarnez une princesse qui tente de s'évader de la cité interdite. Guidez la princesse sur le plateau, à l'aide d'alliés pour dissimuler votre progression et de porteurs de miroirs pour repérer celle de votre adversaire. Seule la plus perspicace et la plus discrète retrouvera son fiancé ! Un jeu de Roberto Fraga, illustré par Naiade et édité par Matagot en 2018.

#4 Kami

Kami est un jeu inspiré du jeu traditionnel japonais Goïta Shogi. Huit cartes en main, seule la dernière, si elle est posée, vous accordera des points. Seulement, vos adversaires ne se laisseront pas faire et tenteront de contrer vos offensives afin de reprendre l'initiative avec comme objectif de réussir à poser leur ultime carte pour remporter la bataille. La victoire finale sera déterminée après plusieurs manches. Un jeu illustré par Pauline Berdal et édité par Oka Luda en 2019.

#5 Kenjin

Kenjin est un jeu de placement et de bluff où vous incarnez des seigneurs de guerre japonais dont le but est de protéger ses frontières et de conquérir de nouveau territoire. Jouez des cartes Armée, actionnez leurs pouvoirs et soyez majoritaire sur le champ de bataille pour remporter le combat. Un jeu de Nicolas Sato, illustré par Biboun et réédité par Superlude en 2020 dans sa gamme Print & Play Time.

#6 Miyabi

Miyabi est un jeu de pose et d'agencement, dans lequel vous incarnez un jardinier. Le joueur qui parviendra à placer sur plusieurs niveaux des rochers, buissons et arbres avec talent, et à installer des étangs et pagodes en harmonie avec la valeur esthétique « miyabi », sera le maître jardinier de la saison. Un jeu de Michael Kiesling, illustré par Studio Vieleck et édité par Haba en 2019.

#7 Kanagawa

Kanagawa est un jeu de stratégique et de collection dans lequel vous devez créer votre plus belle estampe. Choisissez des estampes, concentrez-vous sur une collection : faune, flore, saisons, architecture, hommes. Prenez le temps de trouver l'Inspiration, sans que l'on vous volent vos idées ! Un jeu de Bruno Cathala et Charles Chevallier, illustré par Jade Mosch et édité par Iello en 2016.

#8 Onitama

Onitama est un jeu d'affrontement, où vous incarnez les élèves d'une école d'arts martiaux dont le but est de prouver votre supériorité. Capturez le maître adverse ou amenez votre maître sur l'arche adverse en utilisant les 5 cartes mouvement disponible pour toute la partie. Un jeu de Shimpei Sato, illustré par Nagahara Chiyo, Mariusz Szmerdt, Lucy Liu et Sayuri Romei et édité par Igiari en 2017.

#9 Okyia

Okiya est un jeu d'alignement, où vous incarnez un Okiya qui souhaite s'attirer les faveurs de l'empereur. Positionnez vos geishas dans les jardins ayant un élément en commun avec le jardin précédemment utilisé en essayant de les mettre les unes à côté des autres. Un jeu de Bruno Cathala, ilustré par Cyril Bouquet et réédité par Blue Orange en 2017.

#10 Senseï

Senseï est un jeu de stratégie abstraite. Soyez le premier à atteindre les bords du plateau adverse. À votre tour bougez deux de vos pierres et déplacez votre personnage entre deux pierres ; à vous de bloquer le passage de l'adversaire tout en essayant de vous frayer un chemin vers la victoire. Un jeu de Philippe Lefrançois, illustré par Biboun et édité par Ferti en 2015.

OPEN ZE BOUATE

Yōkai

Auteur	Julien Griffon
Illustrateur	Christine Alcouffe
Éditeur	Bankiiiz Editions
Thème	Asie
Mécanisme	Coopératif, Mémoire
Age	6+
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Yōkai est un jeu coopératif et de mémoire. Dans Yōkai, vous devez apaiser les esprits japonais en les regroupant entre esprits de même famille : Kitsune, Rokurokubi, Kappa et Oni. Pour se faire, déplacez les cartes et laissez des indices aux autres joueurs sans dévoiler la couleur ni la position des Yōkai.

Contenu

Le jeu se compose de cartes Yōkai, de cartes indices, de cartes Affinité, de cartes Objectif et une règle de jeu.

Comment jouer ?

Avant de commencer, positionnez les cartes Yōkai au milieu de la table face cachée pour former une grille de 4 x 4 et prenez des cartes Indice en fonction du nombre de joueurs.

A votre tour de jeu, effectuer les actions suivantes:

• Observer deux cartes Yōkai : Regardez deux cartes Yōkai puis remettez-les à leur place.

• Déplacer une carte Yōkai : Déplacez n'importe quelle carte Yōkai et placez-la à côté d'une autre carte Yōkai. Toutes les cartes Yōkai doivent être raccordées les unes aux autres par leurs côtés.

• Dévoiler ou placer une carte indice : Dévoilez une carte indice face cachée (les Indices sont placés les uns à côté des autres) ou placez une carte Indice déjà révélée sur une carte Yōkai pour donner des indications sur l'identité du Yōkai aux autres joueurs. L'indice bloque la carte Yōkai sur lequel il est placé.

Communication entre les joueurs

Les joueurs n'ont pas le droit de communiquer sur la couleur ou la position des Yōkai. Pour cela, ils doivent utiliser les cartes Indices.

Comment se termine la partie ?

La partie se termine soit lorsqu'un joueur déclare que les Yōkai sont apaisés, soit lorsque la dernière carte Indice est utilisée. A ce moment là, les cartes Yōkai sont révélées. Si tous les Yōkai sont regroupés par famille, vous avez gagné.

Pour aller plus loin

Vous pouvez augmenter le niveau de difficulté en ajoutant des cartes Affinité, en empilant les Indices les uns sur les autres, en ne dévoilant pas d'Indices ou en ajoutant des cartes Objectifs.

Un jeu de Frédéric Langlois, illustré par Christopher Matt

PHARE ANDOLE

Le jeu en bois qui rapproche la plage de chez vous !

5+

1-4

20 MN

Lancez-vous dans la construction de phares plus beaux et colorés les uns que les autres !

Phare Andole est le jeu en bois qui mettra votre adresse, votre rapidité et votre mémoire à rude épreuve... et qui rapprochera la plage un peu de chez vous !

EDUCAflip 2016

OKA LUDA

www.okaluda.fr

Comment c'était Après ?

De la traditon du Shōgi, à la modernité de Yokai No Mori.

Père Wiki, raconte-nous une histoire...

Le shōgi est un jeu de société combinatoire abstrait traditionnel japonais, se rapprochant du jeu d'échecs, et opposant deux joueurs. Le shōgi partage son origine avec les autres jeux de la famille des échecs. Le jeu atteint la Chine et les règles modifiées donneront naissance au Xiangqi, en Thaïlande au Makruk, puis les échanges entre l'Empire du Milieu et le Japon aboutiront à la création du shōgi, probablement au cours de l'époque de Nara entre les années 710 et 794. Le shōgi gagne en popularité au cours de la période Heian (794-1185), lorsque la capitale du Japon se déplace de Nara vers Kyoto. Il est avéré que le shōgi dans sa version actuelle est joué depuis le XVIe siècle (période d'ouverture du Japon au monde, le pays ayant été fermé à toute influence européenne jusqu'alors), les déplacements des différentes pièces ayant été détaillés dans un document rédigé aux alentours de 1210-1221, le Nichūreki, dictionnaire de la culture populaire, qui se trouve être une copie rééditée des manuscrits Shōchūreki et Kaichūreki.

Le saviez-vous ?

Le mot shōgi, qui signifie le jeu des généraux, est dérivé du mot shōgun qui signifie général militaire suprême.

Où peut-on y jouer aujourd'hui ?

La fédération française de shōgi centralise toutes les informations sur le jeu. Son but est de promouvoir le shōgi avec des guides pratiques, proposer des parties en ligne et dispenser des informations sur les tournois et l'arbitrage. On compte une dizaine d'associations de shōgi actives en France.

Comment jouer ?

Le jeu se déroule sur un tablier de 9 cases sur 9 de couleur uniforme. Chaque joueur joue l'un après l'autre. Le but est de prendre le roi adverse. À chaque tour, un joueur peut soit déplacer une pièce, soit « parachuter » une pièce en jeu. Les pièces se déplacent selon leur type. Si une pièce s'arrête sur une case occupée par une pièce adverse, cette pièce est prise. Celui qui les a prises pourra les remettre en jeu à son profit ultérieurement. Le parachutage introduit du dynamisme dans le jeu puisque les joueurs peuvent parachuter les pièces capturées à tout moment soit pour menacer l'adversaire, soit pour renforcer leur défense. Le parachutage explique l'aspect particulier des pièces du shōgi. Pouvant être utilisées par les deux joueurs, elles ne se distinguent pas par leur couleur, mais par la direction vers laquelle elles pointent. Quand les pièces pénètrent dans la zone de promotion (les 3 lignes les plus éloignés des joueurs), elles peuvent être promues. Pour ce faire la pièce est retournée révélant ainsi ses nouvelles libertés de déplacements.

"On apprend peu par la victoire, mais beaucoup par la défaite." ***Proverbe japonais***

Présentation de Yōkai No Mori

Yōkai No Mori est un jeu de Madoka Kitao et édité en France par Ferti. Madoka a commencé à apprendre le shōgi pendant son enfance et est devenue une élève de Maître Kazuyoshi Nishimura. Après avoir remporté des compétitions, elle est devenu joueuse professionnelle de shōgi en octobre 2000. Afin d'initier les enfants au shōgi, elle invente en 2008 une variante avec un plateau composé de seulement 3x4 cases, nommée Let's Catch the Lion. Ce jeu deviendra un best-seller au Japon. Yōkai No Mori est l'adaptation française de Let's Catch the Lion.

Les similitudes

Au niveau du matériel, les jeux sont très proche : un plateau et des pièces. Le but du jeu est le même : capturer le Roi adverse. Mécaniquement, nous retrouvons les deux spécificités qui font l'identité et l'intérêt du shōgi. La première spécificité, c'est le parachutage. Quand un joueur capture une pièce, il la met de coté, dans sa réserve. Toutes les pièces de cette réserve peuvent être parachutées sur une case libre de l'échiquier. C'est à dire qu'un joueur, à son tour, peut décider de poser en jeu une pièce de sa réserve plutôt que de déplacer une de ses pièces se trouvant déjà sur le plateau. Ainsi les pièces capturées viennent renforcer votre position. La deuxième spécificité, c'est la promotion. La (ou les) ligne(s) de cases les plus proches de l'adversaire sont nommées "lignes de promotion".

Quand les pièces pénètrent dans cette zone de promotion, elles peuvent être promues. Pour ce faire, la pièce est retournée, révélant ainsi une nouvelle identité et des libertés de mouvements supplémentaires. Beaucoup de similitudes. Mais alors qu'est-ce qui les différencie ?

Les différences

Le design enfantin de Let's Catch the Lion et l'austérité abstrait du shōgi ne sont pas adaptés au marché du jeu de société francophone. Ferti l'a bien compris. Les deux jeux, pourtant très proche, ont des publics très différents. Les illustrations et la thématique de Yōkai No Mori ont été pensées et réalisées pour cibler un public plus large, qui pourrait fédérer aussi bien les enfants que les adultes. Le matériel a aussi été pensé dans cette optique, car en effet Yōkai No Mori se veut être un tremplin vers le shōgi en proposant 2 plateaux de jeu. Le premier est un mini-plateau de 3x4 avec un mode très simple et seulement 8 pièces de jeux utilisées où le déplacement est rappelé sur chacune des pièces afin d'aider les premières parties et les joueurs les plus jeunes. Le deuxième est un plateau de 5x6 cases et avec bien plus de pièces pour des parties plus longues, pour des enfants aguerries et/ou pour des adultes.

Conclusion

La force de Yōkai No Mori c'est sa capacité à fédérer tous les publics : enfant, adulte, novice ou amateur de shōgi. Les similitudes avec le shōgi sont nombreuses, et c'est bien normal pour un jeu dont l'auteure elle-même revendique son affiliation. L'illusion d'un jeu "moderne" fonctionne parfaitement parce que le shōgi n'est pas très connu en France. C'est une chance de le découvrir à travers cette édition extrêmement bien pensé.

OPEN ZE BOUATE
Via Magica

Auteur / Editeur	Paolo Mori / Hurrican
Illustrateurs	Biboun, P. Mafayon, Djib, R. Torres, C. Chaussy, J. Fleury, M. Leysenne
Thème	Magie, Fantastique
Mécanisme	Bingo
Age	7+
Durée	30 minutes
Nombre de joueurs	2 - 6

Via Magica revisite le principe du bingo/loto. Vous incarnez des élèves d'une école de magie qui passe leur ultime épreuve de cristallisation. Attrapez les Animus, capturez leur énergie dans des cristaux magiques et ouvrez vos portails. Utilisez leurs pouvoirs et combinez-les pour entrer dans la Via Magica. Les Animus attrapés ne sont pas ceux que vous désirez ? Alors il faudra vous adapter ! Et vous hâter... Car l'épreuve se termine dès l'ouverture du septième portail !

Contenu

Vous trouverez dans ce jeu des jetons Animus, des cartes récompenses Bonus, des cartes portails magiques, des aides-mémoire, des cristaux, un sac et une règle de jeu.

Comment jouer ?

La partie se joue en plusieurs tours. A chaque tour, un joueur, nommé Attrapeur, pioche dans le sac un Animus, qu'il annonce à haute voix. Tous les joueurs peuvent placer un cristal sur un Animus correspondant sur l'un des portail se situant dans sa zone de cristallisation. Lorsque tous les Animus d'un même portail sont cristallisés, le joueur crie "Incantatum" puis il effectue les actions suivantes dans cet ordre :

- Retirer tous les cristaux du portail
- Utiliser le pouvoir du portail
- Placer son portail dans sa zone de réussite
- Choisir un nouveau portail
- Réclamer des récompenses Bonus

Comment se finit l'épreuve ?

Dès qu'un joueur ouvre son septième portail, la partie prend fin. Chaque joueur compte le nombre de points obtenus grâce aux portails ouverts et aux récompenses. Le joueur ayant la note la plus élevée remporte la partie et devient un Petit Mage.

NOUS METTONS L'ACCENT SUR LES BONS JEUX !

Prochainement chez ATALIA

Chafouin ?
Récupérez plus d'or que vos adversaires !

Optimisez vos combos et leurs enchaînements !

Card Crafting :
améliorez vos cartes à chaque tour !

City blox, le jeu qui "case" des briques !

Retrouvez l'ensemble de nos jeux, en vidéo sur notre chaîne Youtube.

www.atalia-jeux.com

Carnet d'auteur
Adrien Charles

PHILIMAG : Bonjour Adrien, qui es-tu et quel est ton parcours dans le monde du jeu ?

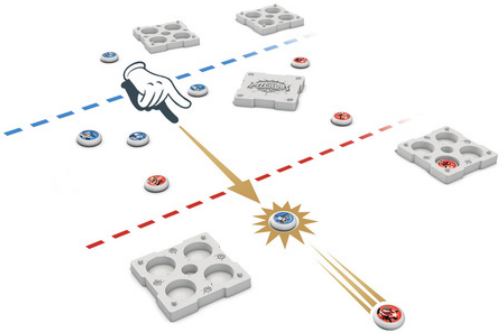
Mon rêve de gosse était de devenir concepteur de jeux vidéo. Je me suis rapidement rendu compte que ce projet demandait une implication et une volonté que je ne possédais pas, mais je ne renonçais cependant pas au désir de créer. Je me suis alors lancé dans des disciplines qui demandaient moins de moyens matériels et humains, à travers un projet d'écriture, un peu de dessin, puis quelques groupes de rock. Parallèlement, le plaisir du jeu ne m'a jamais vraiment quitté. Autres que les jeux vidéo sur lesquels j'ai passé beaucoup de temps, j'ai découvert Magic au collège, puis le jeu de rôle sur table au lycée et le jeu de plateau ameritrash Descent à la faculté. Arrivé en master de psychologie, j'étais un peu pommé et je suis tombé par hasard sur la formation de ludothécaire. J'ai quitté mes études pour faire cette formation, durant laquelle j'ai découvert la richesse d'un monde ludique que je ne soupçonnais pas. Je suis alors devenu ludothécaire en 2011, métier que j'exerce encore. C'est dans ce contexte que j'ai eu l'envie de créer des jeux de plateau, c'était pour moi la façon la plus accessible de toucher du doigt mon rêve de gosse.

PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Pitch Out (éditeur, illustrateur, distributeur...) ?

Le premier intervenant autre que moi sur Pitch Out a été Nico, un pote ludothécaire. A l'époque, on faisait partie d'un collectif d'auteurs de jeux appelé les Créatesteurs Ludophages. C'est avec lui que j'ai eu la discussion qui a fait naître le projet, que j'ai effectué les premiers tests et fait les premiers debriefs. Puis il y a eu JIP, qui venait juste de sortir Sbires, premier jeu de sa jeune boîte d'édition Jocus. Je lui ai présenté plusieurs projets, il a flashé sur Pitch Out. Depuis, il m'a fait confiance et on a pu travailler main dans la main jusqu'à la sortie du jeu. Lui et son équipe ont fait un super boulot de développement, en prenant soin de faire appel à moi sur chaque étape importante. Pour les illustrations, JIP a fait appel à son frère Laurent Nicolas, connu notamment pour la série animée Lascars. Il avait déjà bossé avec lui sur Sbires. Je ne l'ai jamais rencontré, mais je le remercie sincèrement du travail qu'il a accompli sur le jeu. Enfin, Sbires ayant été distribué par Gigamic, Jocus s'est naturellement tourné vers eux pour la distribution de Pitch Out. Ils ont été emballés !

Pitch Out - Acte 1 : de l'idée au prototype

L'idée est née fin 2014. Je discutais avec Nico, on venait de tester Dungeon Fighter et on s'est fait la réflexion que la mécanique d'adresse manquait dans les jeux de plateau adultes. On appréciait notamment Micro Mutants et Catacombes. J'ai alors eu envie de croiser une mécanique du jeu de plateau Galaxie Trucker et du jeu vidéo Boom Blox. J'ai appelé le jeu Flatland, dans l'idée que des armées s'affrontent sur un monde plat représenté par la table dont les limites sont celles de leur monde. Je voulais que l'expérience de jeu change selon le support utilisé et que l'on puisse jouer sur n'importe quelle surface plane. Dans la première mouture, chaque joueur disposait de deux obstacles et 21 palets récupérés parmi 112 de cinq types différents. Chaque palet avait une valeur de vie, de défense et de déplacement, en plus d'un pouvoir spécial. C'était un vrai wargame pichenette ! Une unité sortie de table était immédiatement détruite. La règle était logique avec l'univers et évitait que des joueurs tirent comme des barbares. Je voulais un jeu de précision, pas un jeu de bourrin. Je l'ai testé une fois et c'était un joyeux bazar ! J'ai décidé de couper dans le gras en ne conservant qu'un seul type de palet et cinq pouvoirs en plus du roi. Et puisqu'on privilégiait l'éjection de la table pour éliminer, je me suis dit qu'il deviendrait le seul moyen d'élimination. J'ai conservé l'idée des obstacles de façon à éviter les éliminations directes et laisser la possibilité de se cacher derrière. Le jeu avait alors une forme similaire à celle d'aujourd'hui.



Pitch Out - Acte 2 : du prototype à l'édition

J'ai fait jouer à Flatland dans la ludothèque - centre de loisirs où je bossais à l'époque, en protonight, en soirée jeux, entre amis... Je l'ai présenté au concours jeunes créateurs du FLIP 2015. L'année passée, j'avais été sélectionné dans la catégorie Experts avec un proto post-apo. Je me disais que c'était compliqué pour un inconnu de se faire repérer par un éditeur avec un jeu de ce gabarit. Flatland était accessible, simple à comprendre, rapide et comprenant peu de matériel, c'était à mon sens plus attractif pour un éditeur. Il n'a pas été retenu pour le concours mais je suis tout de même venu le présenter dans l'espace Jeux de demain. Je l'ai aussi présenté à l'Alchimie du Jeu sur Toulouse. Le jeu a plu à un éditeur. Il a travaillé quelques semaines dessus, l'a beaucoup fait bouger et l'a proposé à Blackrock pour la distribution. Le jeu n'a pas été retenu. Je savais que les protos que je créais étaient fonctionnels mais peu originaux. Pourtant, je sentais que Flatland avait du potentiel. J'ai passé un coup de fil à Benoît Forget pour lui demander conseil et il m'a dit ce que je savais déjà : les éditeurs sont frileux concernant les jeux de pichenette, il faut sortir le jeu en festival pour rencontrer des éditeurs et nos idées ne sont pas toujours aussi bonnes qu'on le pense. Je me suis finalement vite découragé et j'ai laissé tomber l'idée de me faire éditer. Fin 2016, je suis tombé sur JIP au bar Jeux Barjo, que j'avais déjà rencontré en protonight alors qu'il faisait tester Sbires. On a papoté et il a voulu que je passe chez lui pour lui présenter mes protos. Nous nous sommes vus un après-midi et j'ai ramené tout ce que j'avais. En fin de séance, je lui ai présenté Flatland. C'est comme ça qu'est née notre collaboration.

Pitch Out - Acte 3 : de l'édition à la distribution

Pendant deux ans, nous avons travaillé de concert avec Jocus pour affiner les règles, équilibrer les pouvoirs et réaliser l'objet final. L'équipe de Jocus a eu plein de supers idées pour Flatland, qui est devenu Pitch Out, puis Conflickt, puis de nouveau Pitch Out. Ils m'ont proposé le concept de la boîte de rangement à étages que j'ai adoré. Ils m'ont demandé de bosser sur d'autres pouvoirs pour créer des équipes customisables, ça a été un vrai plaisir de pouvoir faire évoluer le jeu, d'autant que j'avais plein d'idées sous le coude. Enfin, et ce fut un réel bonheur, ils m'ont demandé de bosser sur le background. Comme je travaille depuis des années sur un projet de roman à univers qui n'a pas pour ambition d'être édité, c'est un aboutissement d'avoir pu mettre mon grain de sel sur le monde qui entoure Pitch Out. Le jeu devait initialement sortir via Kickstarter. Dans cette optique, Jocus et moi sommes allés présenter le jeu sur le Festival du Jeu de Cannes en février 2019. A ce moment, Jocus était déjà en contact avec Gigamic qui était très intéressé par le projet. Le jeu a beaucoup plu au public et aux professionnels, à tel point qu'un éditeur a voulu le racheter à Jocus. Finalement, le Kickstarter n'a pas été nécessaire grâce à Gigamic, et je me suis retrouvé un an plus tard sur le même festival à présenter Pitch Out sur leur stand, pour une sortie prévue en mai 2020. C'est à ce moment que la pandémie mondiale du COVID-19 s'est répandue. La production du jeu a été suspendue, mais on a finalement réussi à le voir sortir six ans après le premier proto.

Pitch Out - Acte 4 : de la promotion aux extensions

La situation COVID a pas mal chamboulé les plans de promotion du jeu : structures fermées, festivals annulés… Gigamic va centrer sa campagne sur les boutiques de jeu spécialisées, en proposant des kits de tournoi. Tout au long de l'été, Gigamic fera tout pour faire jouer le jeu avant d'accentuer la promotion de Pitch Out à la rentrée scolaire. Côté extensions, ce ne sont pas les idées qui manquent ! Pitch Out est un bac à sable qui peut facilement être enrichi. Deux nouvelles équipes sont déjà prêtes (verts et jaunes), des mercenaires, et on travaille en ce moment sur l'intégration de plateformes encastrables sur les obstacles. En fonction du succès du jeu et des souhaits de Jocus, j'ai aussi envie d'amener des modes de jeu (capture de drapeau, domination…), des monstres à vaincre pour obtenir des bonus (à la League of Legend), ou encore des caisses à dégommer pour récupérer des objets (à la Worms).

Racontez-nous une anecdote croustillante que vous avez vécu au travers de Pitch Out.

Lorsque j'ai eu l'idée du jeu, je traînais avec un groupe d'amis peu joueurs. A ce moment de ma vie, je bassinais tout mon entourage pour jouer, sauf que ce groupe de potes n'étant pas réceptif, c'était compliqué de faire débarrasser la table pour lancer une partie. C'est la principale raison à l'origine des obstacles dans Pitch Out : pouvoir jouer sur une table encombrée par l'apéro sans rien bouger !

OPEN ZE BOUATE
Pitch Out

Auteur	Adrien Charles
Illustrateur	Laurent Nicolas
Éditeur	Jocus
Thème	Fantastique, Médieval
Mécanisme	Adresse, Affrontement
Age	7 +
Durée	10 minutes
Nombre de joueurs	2

Pitch Out est un jeu de pichenette et d'affrontement, dans lequel vous incarnez un capitaine combattant avec ses cinq équipiers dans l'arène afin de s'approprier la précieuse Rochevie. Allez-vous choisir de jouer avec les Hoods, une nation tribale brutale capable de nous faire de la vieille magie puissante ? Ou choisirez-vous les Citoyens, une nation fière d'une longue expérience militaire.

Contenu

Vous trouverez dans ce jeu 16 pions, 16 jetons personnages, 5 obstacles défensifs, un sac de transport et une règle de jeu.

Comment jouer ?

Le jeu se joue sur une surface plate. La zone de jeu doit faire idéalement 80x80 cm sans rebord. Avant de commencer à jouer, placez les cinq pions de votre équipe ainsi que vos deux obstacles dans votre aire de jeu. Un obstacle est placé au centre de l'aire de jeu. Chacun votre tour, déplacez un pion de votre équipe à coups de pichenette. Si un pion, quelque soit l'équipe, sort de l'arène, celui-ci est éliminé. Une fois lancé, vous pouvez activer le pouvoir spécial du pion : le Capitaine choisit le pouvoir d'un pion éliminé de son équipe, le Garde peut-être éliminé à la place d'un autre pion, l'Assasin élimine les pions adverses juste en les touchant, le Runner peut être rejoué s'il n'a pas touché de pion, l'Immortel ne peut pas être éliminé lorsqu'il joue... C'est ensuite au tour de l'adversaire. La manche continue ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur perde son Capitaine ou si son Capitaine se retrouve seul en jeu. L'adverse gagne alors la manche. Le perdant choisit qui commence lors de la prochaine manche.

Comment se termine le combat ?

Le match se termine dès qu'un joueur remporte deux manches. Il est alors déclaré vainqueur.

Pour aller plus loin

Avec les règles avancées, vous pouvez intégrer de nouveaux pions et jouer avec sept pions au lieu de cinq.

The 7th OPEN ZE BOUATE Continent

Auteurs	L. Roudy, B. Sautter
Illustrateur	Ludovic Roudy
Éditeur	Serious Poulp
Thème	Exploration
Mécanisme	Coopératif, Aventure
Age	14+
Durée	1000 minutes
Nombre de joueurs	1 - 4

The 7th Continent est un jeu d'exploration et de survie coopératif inspirée des livres dont vous êtes le héros. Dans **The 7th Continent** vous incarnez un explorateur qui tente de lever des malédictions contractées lors de votre dernière expédition. Progressez en toute liberté sur ce territoire mystérieux en construisant le plateau au fur et à mesure de l'exploration. Pour survivre aux nombreuses menaces que le continent abrite ainsi qu'à votre malédiction, vous devrez recourir à toutes vos compétences de survie. Le jeu propose un système de sauvegarde simple permettant d'interrompre la partie à tout moment pour la reprendre ultérieurement.

Comment jouer ?

A chaque tour, résolvez une action parmi les différentes actions disponibles sur la carte terrain sur lequel vous vous trouvez. Une action se résout selon la séquence suivante :

• Objet : Utilisez un ou plusieurs objets de votre inventaire en retirant 1 à la valeur du dé présent sur les objets.

• Coût : Déterminez le coût de l'action et piochez le nombre de cartes correspondant au coût de l'action ou plus si vous le souhaitez. Mettez les cartes piochées devant vous face cachée.

• Résultat : Révélez les cartes et comptez les étoiles pleines. Si le total est supérieur ou égal au nombre de succès requis pour résoudre l'action, c'est une réussite, sinon c'est un échec.

• Compétence : Choisissez une seule carte parmi les cartes révélées et ajoutez-la à votre main.

• Défausse : Défaussez les cartes restantes et les objets dont la résistance est de 0.

• Conséquence : Si l'action est une réussite, appliquez la conséquence figurant dans le cartouche blanc. Si c'est un échec, appliquez la conséquence figurant dans le cartouche noir.

• Réajustement : Défaussez les cartes de votre choix dépassant votre taille de main autorisée.

Comment se termine l'exploration ?

La partie s'achève par une victoire des joueurs s'ils parviennent à lever la dernière malédiction qui pèse sur eux. La partie se termine immédiatement sur une défaite si un joueur révèle une carte Malédiction prise ou piochée dans la Défausse ou si tous les joueurs participent à une action dont la conséquence à appliquer indique "Votre aventure s'achève ici...".

Le deck-building intelligent et compétitif de Sami Laakso !

LA VALLÉE DES MARCHANDS

La Guilde des Commerçants extraordinaires

L'Ère des Maîtres du commerce

Extension : Les Castors communs méthodiques

Ces **2 jeux complets** peuvent être joués **indépendamment** ou **combinés** entre eux.
L'**extension** est compatible avec toutes les boîtes !

Chaque boîte contient **6 peuplades** différentes.
Combinez-les entre elles pour obtenir un
style de jeu différent selon vos envies
(interactif, complexe, agressif, aléatoire) !

DISPONIBLE EN BOUTIQUE

WWW.BRAGELONNE.GAMES

Phili Quizz

- [ ] Quizz de philosophie
- [x] Quizz de culture ludique
- [ ] Quizz sur Philippe Candeloro
- [ ] Quizz de philatélie

Réponses à la page 48

1/ Qu'est-ce qu'un Meeple ?

- [ ] Une forme de pion
- [ ] Un jeu incontournable
- [ ] Un mauvais joueur
- [ ] Un protège-carte

2/ Lequel de ces jeux n'est pas un Legacy ?

- [ ] Gloomheaven
- [ ] Charterstone
- [ ] Zombie Kidz évolution
- [ ] 50 Missions

3/ Parmi ces jeux d'extérieur, lequel est le plus récent ?

- [ ] Le Mölkky
- [ ] Le Kubb
- [ ] Les Papattes
- [ ] La Détanque

4/ Depuis le déconfinement, quel #Hashtag incite les joueurs à faire un achat en boutique de jeux ?

- [ ] #Jouelejeu
- [ ] #Shoptonjeu
- [ ] #Jesuisludicaire
- [ ] #Jejouejachete

5/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas de Roberto Fraga ?

- [ ] Les Dragons du Mekong
- [ ] La Danse des oeufs
- [ ] Twin it
- [ ] Captain Sonar

6/ Scorpion Masqué est une maison d'édition de jeux :

- [ ] Suisse
- [ ] Belge
- [ ] Française
- [ ] Québécoise

7/ Quel entreprise distribue les jeux de Studio H ?

- [ ] Atalia
- [ ] Asmodée
- [ ] Pixie Games
- [ ] Gigamic

8/ Quel illustrateur n'a pas travaillé sur le jeu Via Magica ?

- [ ] Matthieu Leyssenne
- [ ] Naïade
- [ ] Jérémy Fleury
- [ ] Camille Chaussy

9/ Parmi ces jeux, lequel ne contient pas de jetons de poker ?

- [ ] Top Ten
- [ ] Splendor
- [ ] Champ d'honneur
- [ ] Yōkai

10/ Quelle célébrité est fan du jeu Welcome to Your Perfect Home ?

- [ ] Daniel Radcliffe
- [ ] Omar Sy
- [ ] Justin Bieber
- [ ] Céline Dion

11/ Parmi ces jeux, lequel n'est pas un jeu de course cycliste ?

- [ ] Dicycle Race
- [ ] Monza
- [ ] Leader
- [ ] Flamme Rouge

12/ Quel est le pays d'Europe qui consomme le plus de jeux de société ?

- [ ] France
- [ ] Allemagne
- [ ] Angleterre
- [ ] Italie

13/ Parmi ces jeux avec une licence, lequel est fictif ?

- [ ] Small World of Warcraft
- [ ] Unlock : Star Wars
- [ ] Splendor : Marvel
- [ ] Clank : dans le Mordor

14/ Parmi ces jeux ultra-minimaliste, lequel est composé de plus d'une carte ?

- [ ] Coin Age
- [ ] Single Card Game
- [ ] Tower Defense
- [ ] Braverats

15/ Parmi ces éditeurs, lequel n'a pas d'animal dans son logo ?

- [ ] Devil Pig
- [ ] Oka Luda
- [ ] Bioviva
- [ ] Lucky Duck Games

16/ Parmi ces jeux, lequel possède un format de boite atypique ?

- [ ] Maracaïbo
- [ ] The Mind
- [ ] La Petite Mort
- [ ] Fiesta de Los Muertos

17/ Parmi ces magazines ludiques, lequel est encore en activité ?

- [ ] JDS
- [ ] Plato
- [ ] Jeux & stratégie
- [ ] TricTrac Mag

18/ Parmi ces jeux, lequel possède la durée de partie la plus longue ?

- [ ] Diplomacy
- [ ] The 7th continent
- [ ] Civilization
- [ ] Junta

19/ Parmi ces jeux, lequel n'a pas d'illustration de Panda ?

- [ ] Noé
- [ ] Zooloretto
- [ ] Pyramide d'animaux
- [ ] YumYum Island

20/ Qu'est ce qu'une localisation ?

- [ ] Un jeu vendu dans le pays où il est fabriqué
- [ ] Un jeu étranger édité dans un autre pays
- [ ] Un jeu dont l'auteur est aussi l'éditeur
- [ ] Le stockage de jeux dans un entrepôt

Phili Quizz

Les réponses du Quizz

***Avertissement** : pour ne pas vous divulgâcher, répondez d'abord aux questions page 46 et 47.*

1/ Une forme de pion
Meeple est la contraction de "My" et "People". Le terme est apparu pour la première fois dans le jeu Carcassonne. C'est une marque déposé par l'éditeur Hans im Glück.

2/ 50 missions
50 missions est un jeu coopératif de pose de cartes, édité par Oya en 2020.

3/ Les Papattes
Les Papattes est un jeu de lancer qui se joue sur l'herbe ou sur le sable. Plus d'infos page 57.

4/ #Shoptonjeu
Le hashtag #Shoptonjeu a été créé en mai 2020 à l'initiative de plusieurs éditeurs.

5/ Twin it
Twin it est un jeu de rapidité et observation, créé par Tom Vuarchex, Rémi et Nathalie Saunier, illustré par Tom Vuarchex et édité par Cocktail Games en 2017.

6/ Québécoise
Fondé en 2006, le Scorpion Masqué est un éditeur de jeux de société montréalais. Il a notamment édité Zombie Kidz Évolution, Decrypto et Stay Cool.

7/ Gigamic
Studio H est un studio indépendant du groupe Hachette, créé en 2019 et distribué par Gigamic. Il a notamment édité Oriflamme et Alubari.

8/ Naïade
Naïade est un illustrateur de jeux de société, livres jeunesse, couvertures de romans et magazines. Il a notamment illustré Tokaïdo et Yōkai No Mori.

9/ Yōkai
Yōkai est un jeu de cartes coopératif. Plus d'infos page 34.

10/ Daniel Radcliffe
Apprenant que l'acteur Daniel Radcliffe aimait beaucoup Welcome To, toute l'équipe de Blue Cocker a décidé de créer une édition spéciale : “Welcome To Daniel’s Studio”

11/ Monza
Monza est un jeu de course de voiture, créé par Jürgen P.K. Grunau, illustré par Haralds Klavinius et édité par Haba en 2004.

12/ France
La France est le leader en volume de vente, suivi par l'Angleterre, l'Allemagne et enfin l'Italie.

13/ Clank : dans le Mordor
Il existe de nombreuses versions de Clank ! : dans l'espace, legacy, apocalypse, la malédiction de la momie et trésors engloutis, mais pas de version dans le mordor !

14/ Braverats
Ce jeu, créé par Seiji Kanai, illustré par Christophe Swal et édité par Blue Orange en 2011, est composé de 18 cartes.

15/ Bioviva
Bioviva est un éditeur montpelliérain, créé en 1996. Ses jeux sont exclusivement fabriqué en France. Son logo représente une planète.

16/ La Petite Mort
Ce jeu, créé par François Bachelart, illustré par Davy Mourier et édité par Lumberjacks [Studio] en 2018, a une boîte de jeu en forme de cercueil.

17/ Plato
Plato est un magazine mensuel spécialisé dans le jeu de société modernes depuis 2005.

18/ The 7th continent
Une partie de 7th continent dure environ 1000 minutes, contre 360 minutes pour Diplomacy, 360 minutes pour Civilization et 240 minutes pour Junta.

19/ Pyramide d'animaux
Dans ce jeu, créé par Klaus Miltenberger, illustré par Michael Bayer et édité par Haba en 2005, on retrouve des singes, serpents, pingouins, toucans, moutons, hérissons, lézards et un crocodile.

20/ Un jeu étranger édité dans un autre pays
Un jeu localisé est un jeu étranger, traduit et diffusé dans un autre pays.

Imaginez votre ville au-dessus des nuages

blue orange
Hot Games Cool Planet

SORTIE PRÉVUE EN SEPTEMBRE 2020

PHIL WALKER HARDING
FABRICE ROS

Follow us !
blueorangegames.eu

blueorangenews

OPEN ZE BOUATE
Catalyst

Auteur	Permar Rodaser
Illustrateur	Yann Tisseron
Éditeur	dV Giochi
Thème	Post-apocalyptique
Mécanisme	Combinaison, collection
Age	10+
Durée	20 - 40 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Catalyst est un jeu de combinaison et de collection, qui se passe dans une ère post-apocalyptique, dans lequel vous allez recruter des Catalyst et utiliser leurs capacités surhumaines pour prendre le pouvoir. Les Catalyst sont des individus prodigieux qui sont les seuls capables d'exploiter un nouveau genre d'énergie. Ensemble, ils l'utilisent pour créer une sorte de réseau interconnecté.

Contenu

Le jeu se compose de cartes Catalyst, Bâtiment et Objectif, 1 plateau, des pièces, des jetons Pouvoirs militaire, Activation en chaîne, Premier joueurs et Dernier tour, un carnet de score et une règle de jeu.

Comment jouer ?

A votre tour, jouez une action parmi les trois suivantes :

• Percevoir une donation : Prenez autant de pièces que la plus haute valeur présente sur le plateau.

• Recrutez un Catalyst : Choisissez un Catalyst, payez son coût et posez-le devant vous ou affectez-le à un Bâtiment disponible.

• Activer un Catalyst : Pivotez un Catalyst posez devant vous. Résolvez ses effets : gagner une pièce, recruter un Catalyst, prendre 1 jeton Activation en chaîne, gagner un jeton Pouvoir militaire, acquérir un Bâtiment. Quand vous récupérez un bâtiment, affectez immédiatement un Catalyst indépendant, lorsque celui-ci s'activera, profitez de l'effet du bâtiment. A la fin du tour, défaussez le Catalyst utilisé.

Comment se termine la partie ?

Lorsque la pioche de cartes Catalyst est terminée, achevez le tour en cours. Puis faites un dernier tour de table. Calculez les points de victoire sur les cartes Catalyst et Bâtiments (en fonction des objectifs), les jetons Pouvoirs militaire et les pièces.

Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.

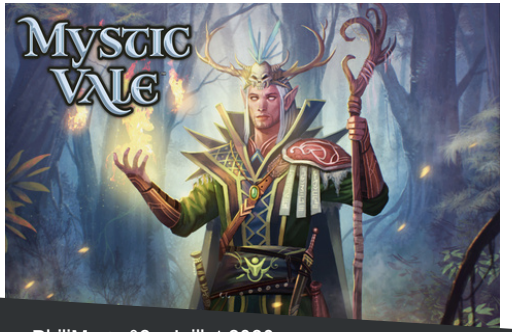
Open ze Bouate
Mystic Vale

Auteur	John D Clair
Illustrateurs	S. Cook, K. Guevara, A. Gaia
Éditeur	Sylex
Thème	Fantastique
Mécanisme	Card Crafting
Age	12+
Durée	45 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Mystic Vale est un jeu de card crafting, qui permet de construire son deck et chaque carte individuellement. Dans Mystic Vale, vous incarnez un clan druidique cherchant à lever la malédiction placée sur la Vallée de la Vie. A chaque tour, jouez des cartes sur votre champ pour gagner de puissants avancements et d'utiles cartes vallée et ainsi marquer le plus de points de victoire.

Contenu

Le jeu se compose de cartes de Base, Évolutions, Évolutions Sol Fertile, Val et Aide de jeu, des protections de cartes, des jetons Points de Victoire et Mana et une règle de jeu .



Comment jouer ?

Avant de commencer, préparez votre Champ jusqu'à avoir deux Terres Maudites dans son champ et une troisième face visible au dessus du deck (on-deck).
A votre tour de jeu, effectuez dans l'ordre les 4 phases suivantes :

• Phase de Semence : passez ou poussez votre chance. Si vous passez, effectuez la Phase de Récolte. Si vous poussez, placez votre carte on-deck dans votre champ puis révélez la première carte de votre deck qui devient on-deck. Si vous déclinez en ayant quatre symboles Déclin, passez directement à la phase de préparation. Sinon vous pouvez décidez de passer ou de pousser.

• Phase de Récolte : Comptez tous les Manas et symboles Esprit. Résolvez les effets des cartes. Vous pouvez achetez deux cartes Val, en payant leur coût avec les symboles Esprit et deux cartes Évolutions, en payant leur coût en Mana.

• Phase de Défausse : Glissez dans les protèges-cartes les Évolutions achetées pendant votre tour. Reconstituez les réserves des cartes Val et Évolutions.

• Phase de Préparation : Préparez votre champ jusqu'à avoir trois symboles Déclin dans votre champ et sur votre carte on-deck.

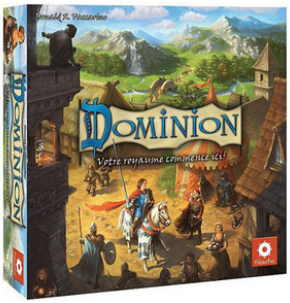
Comment se termine la partie ?

Lorsque le stock de Points de Victoire est vide, la fin de partie est déclenchée. Finissez le tour de table puis comptez les jetons Points de Victoire que vous avez, les Points de Victoire sur les cartes Évolutions, et sur les cartes Val. Le joueur ayant le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur.

jargon ludique

Qu'est-ce donc que... le deckbuilding ?

Dans **deckbuilding**, il y a le mot deck qui signifie paquet de cartes et il y a le mot building qui veut dire construction. Mis bout à bout, cela signifie construction de paquet de cartes. Un jeu de **deckbuilding** est un jeu dont la mécanique tourne autour de la construction et de l'évolution de son paquet de cartes. Attention à ne pas confondre avec le deck préconstruit comme dans Magic ou Pokémon où votre deck doit être construit avant le début de la partie. Dominion est l'un des pilliers du genre, c'est le jeu qui a démocratisé le **deckbuilding**.



Dominion

Dans Dominion, chaque joueur commence avec un petit paquet de cartes identique. Au centre de la table se trouve une sélection d'autres cartes que les joueurs peuvent "acheter" au fur et à mesure de la partie. Grâce à leur sélection de cartes à acheter, et la façon dont ils jouent leurs mains, les joueurs construisent leur paquet à la volée, s'efforçant de trouver le chemin le plus efficace vers les précieux points de victoire à la fin du jeu. Un jeu de Donald X. Vaccarino, illustré par Mathias Catrein et édité par Ystari en 2008.

Star Realms

Star Realms est un jeu de combat de vaisseau dans lequel votre flotte sera constitué au fur et à mesure de la partie. Jouez des vaisseaux puissant, détruisez les bases ennemis et blastez votre opposant ! Lorsque vous jouez à Star Realms, vous pourrez acquérir et utiliser des Vaisseaux et des Bases de n'importe laquelle des factions. Un jeu de Robert Dougherty et Darwin Kastle, illustré par Vito Gesualdi et édité par Iello en 2014.

Aeon's End

Aeon's End est un jeu coopératif qui explore le mécanisme de deckbuilding avec un certain nombre de mécanismes innovants, y compris un système d'ordre de tour variable qui simule le chaos d'une attaque, et des règles de gestion de deck qui exigent une planification minutieuse. Les joueurs auront du mal à défendre Gravehold, ils devront utiliser leurs capacités uniques, des sorts puissants et surtout une bonne coordination. Un jeu de Kevin Riley, illustré par Gong Studio et édité par Matagot en 2016.

Le jeu de dessin malin où on peut dessiner tout ce qu'on veut sauf la réponse !

PIOCHEZ... DESSINEZ... FAITES DEVINER...

Ludonaute

Le nouveau jeu de **Florian Sirieix**
3-6 joueurs • 20 minutes • 7 ans +

STORIES

Solution digitale pour jeux de société

www.stories-gaming.com

PHILIMAG : Bonjour Pierre, qui êtes-vous ? Pouvez-vous nous parler de la naissance de Stories et de vos collaborateurs ?

Bonjour PhiliMag, je suis un informaticien et également passionné de jeux de société. Il y a fort longtemps j'ai eu envie de créer une table de jeu virtuelle dont le but serait de pouvoir jouer aux jeux de société en gardant le fun et le plaisir d'être entre amis autour d'une bonne partie. C'est comme ça qu'est né le projet Tamagame au sein de la société Tamaplace qui est spécialiste en applications de visio-collaboration. Mais comme nous sommes une startup avec plein de projets il a fallu choisir et nous avons mis la priorité sur d'autres applications et Tamagame n'a jamais vraiment décollé. C'est que très récemment avec les événements du Covid, sur l'impulsion de Léandre Proust et avec Yannick de "Le Jeu Autrement" que Tamagame est ressorti des cartons pour proposer une alternative aux festivals annulés. L'idée est que les éditeurs puissent tout de même rencontrer le public et présenter leurs jeux en festivals. Et pour ce renouveau on a renommé l'application qui est devenue "Stories", écrit l'histoire de ton jeu en quelque sorte.

PHILIMAG : Pouvez-vous nous dire comment fonctionne Stories ?

Stories est une application disponible sur Windows et Mac. L'application est basée sur un concept de tables virtuelles où les joueurs peuvent s'asseoir et se retrouver comme devant une vraie table. Stories cherche surtout à retrouver les sensations d'une partie réelle, on a donc mis de l'audio et webcam pour pouvoir parler, c'est essentiel. Ensuite les règles du jeu ne sont pas programmées, ce sont les joueurs qui jouent et gèrent le déroulement de la partie. Cela donne des parties vivantes et proche de la réalité. On a également opté pour une vue 2D, c'est moins spectaculaire que la 3D mais plus efficace au final. Stories est orienté pour les acteurs du monde du jeu de société, et le but de la solution est de faciliter la création, la communication et l'animation des jeux de société par le biais du digital.

PHILIMAG : Stories est une application pleine de promesses. Quels sont les projets à venir ?

Tout d'abord nous allons lancer LudiStories, le premier festival virtuel de jeu de société les 18-19 Juillet. Un rendez-vous entre 8 éditeurs et le public pour découvrir et tester les nouveautés de fin d'année. Et comme dans tout festival, on joue ! Chaque éditeur aura un stand avec une quinzaine de tables pour expliquer les jeux et surtout les faire jouer. Tous les joueurs sont les bienvenus, et qu'ils n'oublient pas leur webcam car sur Stories on se parle entre joueurs et c'est plutôt fun. On prévoit ensuite d'étendre Stories vers les créateurs de jeux et proposer un outil pour faciliter la création de la mécanique du jeu, tester le jeu, puis l'illustrer et le passer dans la boucle des éditeurs/distributeurs jusqu'à le présenter en festival ou organiser des tournois. Sacré challenge, l'appli est encore très jeune et on a peu de temps, mais comme l'équipe est composée de joueurs, on y croit tous !

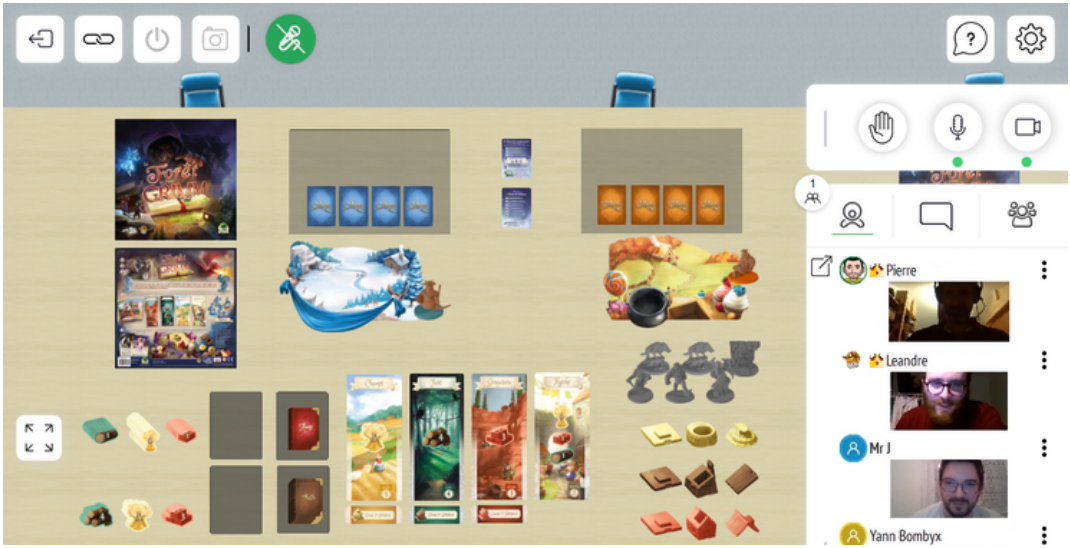
LudiStories

Le Festival Virtuel des Jeux

18 et 19 juillet 2020

www.ludistories.com

LudiNord annulé, Paris est Ludique annulé, l'Alchimie du jeu annulé, des Bretzels et des Jeux annulé, le FLIP annulé, Essen annulé ! Le Covid-19 est un fléau pour le secteur ludique, spécialement pour l'événementiel et donc pour les festivals. Pour les éditeurs, les festivals sont primordiaux pour communiquer sur les nouveautés. Un collectif composé de Léandre (Lucky Duck Games), Yannick (Le Jeu Autrement), Florian et Guillaume (TricTrac), Pierre et Yannick (Stories) s'est organisé afin de chercher des solutions pour s'adapter et pour continuer de faire jouer le public. Eurêka ! L'idée d'organiser un Festival Virtuel des Jeux emergea et LudiStories était né. LudiStories est un événement gratuit où 8 éditeurs de jeux partenaires feront jouer le public à des exclusivités dématérialisées le temps d'un week-end : Lucky Duck Games, Studio H, Blue Orange, Super Meeple, Bombyx, Renegade-Origames, Gigamic et Space Cowboy. LudiStories fonctionne sur la base d'une application gratuite nommée Stories que vous pouvez installer sur ordinateur, PC ou Mac. Les joueurs devront être équipé d'une webcam et d'un micro. Une fois l'application ouverte durant le festival qui se déroule le week-end du 18 et 19 juillet 2020, les joueurs auront accès à plusieurs salles. Chaque salle est tenue par un éditeur différent et comprend une quinzaine de tables. Chaque salle est gérée par des animateurs professionnels qui expliqueront les règles, répondront aux questions (orales ou écrites) et guideront les joueurs dans l'utilisation de l'application. Les 8 jeux dématérialisés seront des exclusivités qui ne sortiront en boutique que plusieurs mois après l'événement. C'est une opportunité unique de les essayer en avant-première !



Interface de Stories - Grimm Forest

OPEN ZE BOÎTE
Inkalam

Auteur	Nicolas Mathieu
Illustrateur	Gorobeï
Éditeur	Superlude
Thème	Inca
Mécanisme	Roll & Write
Age	6+
Durée	20 minutes
Nombre de joueurs	1 - 6

Inkalam est un jeu Roll & Write, de la gamme Print & Play Time de Superlude. Pour y jouer, imprimez et découpez ! Dans Inkalam vous allez devoir veiller à la qualité des messages transmis par les Chascis, qui se trouvent à chaque extrémité des Routes du royaume. Sur chaque Route est représenté un Message. Chaque Région exploite une Richesse particulière du royaume. Pour faire prospérer une Région et gagner des points de victoire, tous les Messages sur les Routes qui entourent cette Région doivent contenir des chiffres qui se suivent.

Contenu

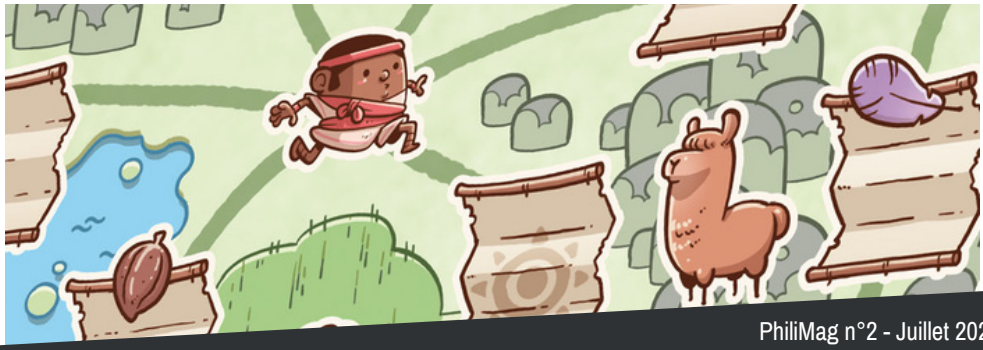
Le jeu se compose d'une feuille de jeu par personne (à imprimer). Il faut ajouter 3 dés et 1 stylo par joueur.

Comment jouer ?

Avant de commencer, tous les joueurs entourent un Chasci. A votre tour, lancez les dés, choisissez-en un et mettez-le de côté. Les autres joueurs peuvent choisir l'une des valeurs parmi les dés restants. Ecrivez ensuite la valeur choisie sur l'un des Messages situé sur une Route partant de l'un des Chascis entourés, puis entourez le Chasci à l'autre bout de la Route. Vous pouvez changer la valeur du dé de +1 ou -1 en cochant une case sur votre Tableau de score. Cela vous donne un malus. Lorsque tous les messages situés autour d'une Région contiennent des chiffres qui se suivent, cochez une case de la Richesse correspondante sur le Tableau de score. Lorsque que vous écrivez un chiffre sur un Message décoré d'un Présent ou sur un Message solaire, cochez une case de votre Tableau de score.

Comment se termine la partie ?

Quand un joueur noircit la huitième case de son Horloge solaire, finissez le tour de table. Puis comptez votre score en fonction des Richesses, des Présents et des malus éventuels. Le joueur ayant le plus de points de victoire est déclaré vainqueur.



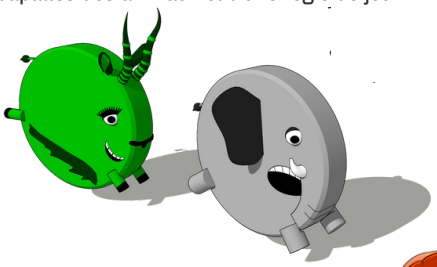
Open ze Bouate
Les Papattes

Auteur	Nicolas Bonnaud
Illustrateur	Nicolas Bonnaud
Éditeur	Tactic
Thème	Animaux
Mécanisme	Adresse
Age	6+
Durée	25 minutes
Nombre de joueurs	2 - 4

Les Papattes est un jeu de palets en bois à jouer en extérieur. Dans ce jeu d'adresse, entrez dans la peau d'un animal assoiffé le temps d'une partie. Approchez-vous au plus près de la rivière pour y boire, sans vous faire manger par les crocodiles qui s'y cachent. Evitez les croche-pattes et échappez aux singes farceurs. Chacun votre tour, lancez une papatte le plus proche possible de la rivière en prenant garde à ne pas dépasser la rivière.

Contenu

Le jeu se compose d'une boite de transport, d'une corde représentant la rivière, des palets représentant les papattes des animaux et d'une règle de jeu.



Comment jouer ?

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Chacun votre tour, lancez une Papatte. Une fois la Papatte stoppée dans sa course on regarde si elle est valide ou éliminée. Une Papatte valide doit se trouver entre la rivière et la Papatte du même animal lancée précédemment. Une papatte est éliminée si :

- La Papatte n'a pas dépassé les Papattes du même animal déjà lancée.
- La Papatte mord le fil de la rivière ou le dépasse.
- Lorsque la Papatte lancée touche une ou plusieurs Papattes à l'envers, celles-ci sont éliminées et jetées aux crocodiles.

Une fois que toutes les Papattes ont été lancé, chaque joueur lance sa banane. Si la banane touche une ou plusieurs Papattes avant de s'arrêter, toutes les Papattes touchées sont éliminées. C'est la fin de la manche. Vous pouvez maintenant passer au comptage des points :

- Chaque Papatte restante sur la zone de jeu vaut un point.
- L'animal le plus proche de la rivière remporte trois points, le second remporte deux points et le troisième remporte un point.
- L'animal ayant la plus courte distance entre sa Papatte la plus proche de la rivière et la suivante remporte deux points.

Comment se termine la partie ?

La partie se termine dès qu'un joueur a atteint 25 points ou plus, il est alors déclaré vainqueur.

L'œil de Martin

Et patati et patata...

Une BD illustrée par Martin Vidberg

www.martinvidberg.com

FORMAT DE VOYAGE - RIGOLADE - MOINS DE 10€

15mn

2-8

7+

POUR LES VACANCES, C'EST DANS LA POCHE !

© Origames 2020 sous licence Cheapass Games.

RECRUTEZ VOTRE ÉQUIPAGE DE PIRATES EN ÉVITANT LA MUTINERIE. UNE PAIRE DE PIRATES, ET C'EST PERDU !

Points forts :
- *bluff*
- *tendu et dynamique*
- *jusqu'à 8 joueurs*

PRENEZ DES RISQUES POUR APPROCHER LE PLUS PRÈS DES 21 POINTS SANS LES DÉPASSER.

Points forts :
- *stop ou encore*
- *mécanique subtile*
- *suspens très fort*

COLLECTIONNEZ LE PLUS DE ZOMBIES DIFFÉRENTS MAIS ATTENTION À VOUS PLANQUER AVANT D'ÊTRE DÉVORÉ PAR LA HORDE !

Points forts :
- *en plusieurs manches*
- *tous les coups bas sont permis*
- *des visuels horriblement rigolos*

UNE BOITE PERMET DE JOUER À TOUTES LES AUTRES RÈGLES. RETROUVEZ-LES SUR WWW.ORIGAMES.FR !

DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO

www.origames.fr - www.facebook.com/PlayOrigames

ORIGAMES

the 7th continent

EXPLOREZ. SURVIVEZ. VOUS ÊTES LE HÉROS !

En exclusivité sur
shop.seriouspoulp.com

59 €

Frais de port offerts
France, Belgique et certaines destinations

Explorez.
Survivez.
VOUS êtes
le héros !