



PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N° 20 - FÉVRIER 2022



7 WONDERS

ARCHITECTS

VINCENT

Entretien avec
Lucky Duck Games

Carnet d'illustrateur avec **Etienne Hebinger**
Carnet d'auteur avec **Antoine Bauza**

JEUDE DÉMO INCLUS : MR. TROOVE



MI-FÉVRIER EN BOUTIQUE

DUNE

IMPERIUM

L'AVÈNEMENT D'IX



NOUVELLES MÉCANIQUES, NOUVEAUX PERSONNAGES,
NOUVELLES CARTES

BEAUCOUP PLUS PROFOND, BEAUCOUP PLUS TACTIQUE !

Sommaire du PhiliMag n°20

- 4 TOP 10**
Top des ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate**
Meurtre au Prestige Hôtel
- 7 Avis de Blogueur**
Mort à la carte
- 8 Expo Photos**
Culinario Mortale
- 10 PhiliBulle**
Discussion avec Lucky Duck Games
- 12 Open Ze Bouate**
La Saga du Ténébreón
- 14 Avis de Blogueur**
Dune : Imperium
- 15 Expo Photos**
Dune : Imperium
- 16 Open Ze Bouate**
Dune : Imperium - L'Avènement d'Ix
- 18 Tric Trac**
Portrait de famille : Unmatched
- 20 Expo Photos**
Unmatched
- 22 Open Ze Bouate**
Village Pillage - À l'abordage !
- 23 Avis de Blogueur**
Village Pillage
- 24 Expo Photos**
Village Pillage
- 26 Top Thème**
9 jeux sur les Petits Peuples
- 28 Avis de PhiliBoyz**
Nidavellir
- 30 PhiliBulle**
Discussion avec Nathalie et Rémi Saunier
- 32 Open Ze Bouate**
Petits Peuples
- 33 Règle Express**
Small World
- 37 Jeu de Démo**
Mr. Troove
- 38 Comment c'était après ?**
Histoire merveilleuse du Draft
- 40 Open Ze Bouate**
7 Wonders Architects
- 42 PhiliBulle**
Carnet d'auteur d'Antoine Bauza
- 46 PhiliGraph**
Carnet d'illustrateur d'Etienne Hebinge
- 52 Derrière le Paravent**
Imperator
- 54 Avis de Blogueur**
300 : La terre et l'eau
- 56 Open Ze Bouate**
Le projet
- 57 Open Ze Bouate**
2070 : Le jeu dont vous êtes le héros
- 58 À la une...**
Sélection de jeux sur BGA
- 60 ChroniCoeur**
Il était un jeu
- 62 Expo Photos**
Cartaventura
- 64 Paroles de Joueurs**
Quel jeu à 2 jouer pendant la Saint-Valentin ?
- 68 L'œil de Martin**
Un BD de Martin Vidberg
- Consulter tous les numéros sur
www.grammesedition.fr*

Publication / Régie pub

Grammes Édition
9 rue de la chapelle
53470 Commer
info@grammesedition.fr
Tel : +33 (0)9.83.08.53.16

Directrice de publication

Adeline Deslais

Rédacteur en chef

Léandre Proust

Rédacteurs

Siegfried Würtz, Philippe Pinon

Diffusion

Philibert - 12 rue de la Grange
67000 Strasbourg
Tel : +33 (0)3.88.32.65.35
Tirage à 20 000 exemplaires.
Imprimé par Imprimerie Rochelaise

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



1

#1 Unlock! Game Adventures

Dans Unlock! Games Adventures, plongez dans l'univers de Mysterium, Les Aventuriers du Rail et Pandemic. Ce volet d'Unlock! est la rencontre de vos jeux préférés avec l'univers des escape games.



#2 MicroMacro : Crime City

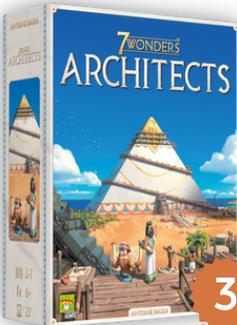
Dans cette ville, le crime se cache à chaque coin de rue. La police n'arrive pas à faire face à ces nombreux vols et ces crimes de sang-froid. C'est pourquoi nous avons besoin de vous. Vous devez résoudre différentes affaires, de la plus banale à la plus délicate. Vos compétences en observation et en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



2

#3 7 Wonders : Architects

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



3

#4 Nouvelles Contées

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



#5 Skyjo

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



#6 Codenames



Codenames est un jeu de langage et de déduction dans lequel s'affrontent deux équipes d'espions. À leur tête, deux maîtres de l'espionnage rivaux sont les seuls à connaître les identités secrètes des 25 agents.



#7 MicroMacro : Full House



Secrets macabres, vols sournois et meurtres de sang-froid sont monnaie courante par ici. Full House est le second volet de la série MicroMacro : Crime City. C'est une nouvelle partie de la ville, avec ses 16 enquêtes à mener, qui vous ouvre les bras !



#8 Unlock! Kids



Avec Unlock! Kids, le best-seller des jeux de société d'échappée game arrive enfin dans une version pour les enfants. La boîte contient 6 énigmes à résoudre, dans 3 univers différents !



#9 The Crew



The Crew est un jeu de plis coopératif dans lequel les joueurs incarnent les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Le jeu se compose de 50 missions à accomplir avant de pouvoir atteindre la destination finale.



#10 Horreur à Arkham : Le Jeu de Cartes Aux Confins de la Terre



Cette extension contient plus de 300 cartes de scénario pour soutenir l'intégralité de la campagne Aux confins de la terre, y compris les ingrédients pour une nouvelle histoire à couper le souffle, des chemins qui bifurquent, et plus encore. Cette seule extension contient à peu près la même quantité de contenu qu'un cycle entier des anciennes campagnes.





1

Culinario Mortale
OPEN
BOUATE
 Meurtre au Prestige Hôtel



| | |
|------------------------|-----------------------------------|
| Auteur(s) | Bischoff, Kauffmann, Otani, Quick |
| Illustrateur(s) | Katja Hasenöhl |
| Éditeur(s) | Culinario Mortale |
| Thème(s) | Meurtre, New York |
| Mécanisme(s) | Rôles, Bluff, Déduction |
| Âge | 16+ |
| Durée | 2 - 4 h |

Nombre de joueurs 6 - 8

Les **Culinario Mortale** sont une série de jeux praticable autour d'un dîner. Chaque convive incarne un suspect dans une affaire criminelle, dont on découvre progressivement les enjeux au cours du dîner, et doit déterminer ce qu'il peut dire ou non pour ne pas paraître trop louche aux autres, voire ne pas trahir sa culpabilité.

Meurtre au Prestige Hôtel

Dans ce scénario, les convives appartiennent à l'élite new-yorkaise, et sont réunis pour célébrer l'inauguration du plus grand hôtel de luxe de la ville, le Prestige Hôtel. La découverte du cadavre d'une actrice dans la baignoire de sa suite trouble naturellement les festivités, d'autant que le ou la coupable se trouve parmi vous... Or toutes et tous cachent des secrets et ont des comportements suspects. Qui de l'éditrice, de l'héritière, de l'actrice, de l'agent d'Hollywood, du psychologue, de l'hôtelier, du sénateur en vue et de son épouse a pu commettre ce crime odieux ?

Comment jouer ?

Chaque convive reçoit d'abord son Livret de jeu, et peut en lire les règles ainsi que la description de son personnage et sa perception de tous les autres

personnages. Le maître ou la maîtresse de cérémonie (qui participe aussi à l'enquête et peut être coupable) lit alors le prologue dans le Livre des événements, et chaque convive peut prendre connaissance en secret de nouvelles informations contenues dans son Livret de jeu personnel, détaillant la première partie de la soirée. Les convives discutent de ce qu'ils ont appris, puis quand ils le décident, prennent connaissance de la deuxième partie de la soirée, et après une nouvelle discussion, de la troisième, comprenant de mieux en mieux leur rôle... et peut-être la nécessité de ne pas tout dire. Les convives lancent alors des accusations et se défendent, puis on procède à un vote. La partie est remportée par la personne coupable si le vote désigne quelqu'un d'autre, mais si elle est bien identifiée, le reste des convives a résolu l'enquête !

S.W.





AKOA TUJOU ?

C'est un jeu qui va nécessiter des conditions un peu particulières ainsi qu'un poil d'organisation. Il faut généralement l'associer à une soirée/un dîner avec de 5 à 7/8 convives (suivant le scénario) toi compris. Le concept du jeu rappelle un peu le Cluedo en mode jeu de

rôle. Un meurtre a été commis, chacun d'entre vous jouera l'un des personnages présents/suspects de ce meurtre et il faudra revivre la soirée et questionner les différents joueurs afin de déterminer qui est le bon coupable. Le groupe gagnera si le bon coupable est désigné, le meurtrier gagnera seul s'il est passé à travers les mailles du filet. L'organisateur de la soirée (toi) devra attribuer à chaque invité un des personnages (en fonction du nombre de joueurs). Il faudra fournir à chacun son livret de jeu personnel quelques jours avant la soirée. Une version PDF est aussi accessible via un code dans la boîte s'il n'est pas possible d'avoir accès à tes invités avant la soirée. Lors de la soirée, après une brève présentation de chacun des personnages, ils seront invités à détacher les pages concernant le premier tour de leurs livrets personnels et à lire secrètement les souvenirs de la première partie de la soirée en question. Après lecture, les échanges pourront démarrer. Les personnages hormis le coupable ayant l'interdiction de mentir, il faudra poser les bonnes questions aux bonnes personnes en fonction des indices et souvenir lus dans son livret. On fera ensuite de même pour les tours 2 et 3 qui dévoileront d'autres souvenirs plus tardifs de la soirée avant de finir sur un vote qui devra à la majorité désigner celui qu'on pense être le coupable. Dans la boîte est aussi fournie un ensemble de marque-pages permettant d'inscrire les noms des personnages sur la table de la soirée pour rajouter à l'ambiance. Libre aussi à toi de

décorer la table ou la pièce en fonction. Nous avons donc testé lors de ce réveillon de Noël 2020 le scénario Mort à la Carte où chacun jouait le rôle d'un employé ou proche du chef d'un restaurant gastronomique qui devait au cours de la soirée désigner son successeur. Mais la soirée ne s'est pas passée comme prévu et son corps a été retrouvé sans vie sur la terrasse, poussé visiblement du balcon. Certains de nos invités jouaient leur rôle à la perfection (faux tatouage et piercing pour l'un des chefs de cuisine notamment), et les échanges, très drôles et intrigants, nous ont occupés une bonne partie de la soirée. Sans rien dévoiler du scénario, le coupable a réussi à s'en sortir indemne et a gagné la partie... C'était en tout cas très drôle de voir se créer des petites alliances entre personnages, ou au contraire des rivalités imposées par le scénario qui ont valu quelques petits piques et critiques très fun toute la soirée. Nous avons à l'unanimité beaucoup apprécié l'expérience. L'immersion grâce au livret personnel est excellente et le scénario est clair, drôle et plein de rebondissements qui nous ont beaucoup amusés. Il faut bien entendu un groupe de joueurs assez ouvert à jouer un rôle différent du leur et pas trop timide. En tout cas, ce Culinario Mortale fut une belle réussite chez nous.





TOP SECRET
 U.S. DEPARTMENT OF JUSTICE
 BUREAU OF INVESTIGATION

DOSSIER N° 137
 RAPPORT RÉDIGÉ PAR

INNSMOUTH, Mass.
 DATE D'ÉTABLISSEMENT DU RAPPORT : 18 FÉVRIER 1928
 PÉRIODE CONCERNÉE : 18 FÉVRIER 1928

IN 34-377

ARKHAM ADVERTISE

ARKHAM. JEUDI 11 AVRIL 1928

ÉDITEUR

INTÉGREZ L'ÉLITE !
 DEVEZ-VOUS AGENT
 DU BUREAU OF INVESTIGATION !

Rejoignez les équipes d'agents fédéraux les plus courageux, ceux qui ne se contentent pas des affaires banales. Confrontez-vous au paranormal, au surnaturel et à l'occulte !

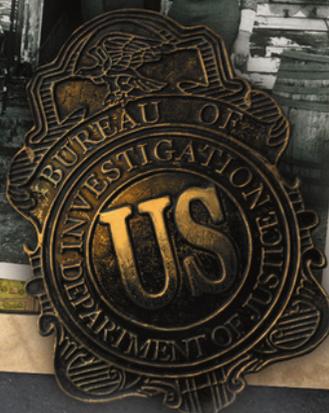
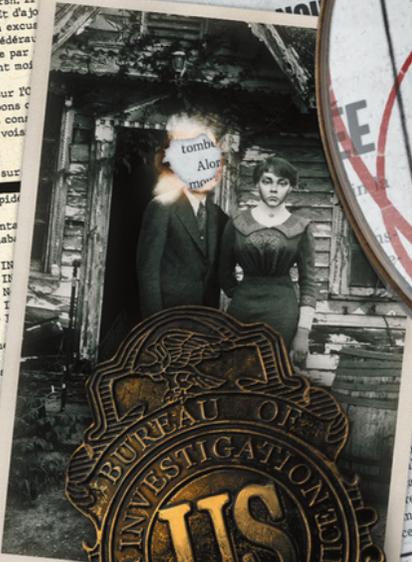
En équipe, suivez les pistes, examinez les documents, lisez les journaux, analysez les scènes. Suivez votre instinct, visitez les lieux et interrogez les suspects de manière furtive ou frontalement.

Cinq affaires de plus... lovecraftiennes vous attendent au sein du Bureau of Investigation !

Grégory Privat

Cinq des suspects appréhendés à Innsmouth. Et d'après Barnabas Marsh, l'un d'identité et maintient ses déclarations.

DÉTAILS : Le détenu maintient Barnabas Marsh, l'Innsmouth. Et d'après rien excuse les agents fédéraux plus touchée par certainement moi



Interrogé sur la gestion de bons évènements de villes voisines de crise.

Sur présents être Barnabas

Alors qu'il mande à entraver

PETITES ANNONCES

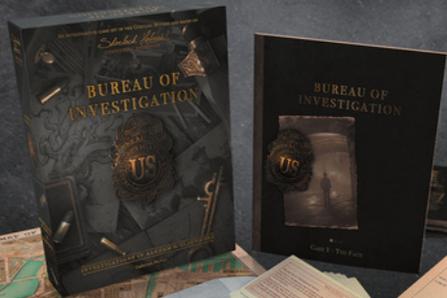
CARTER
 rachete vos bijoux en OR
 25 Lieb St (C) - Arkham

Mr. Freeman (était) meubles au milieu de l'appareil. Il semble d'être fait de bois.

BUREAU OF INVESTIGATION

UN JEU D'ENQUÊTE DANS L'UNIVERS DU MYTHE DE CTHULHU, BASÉ SUR LE SYSTÈME

Sherlock Holmes
 DÉTECTIVE CONSEIL



1-3 joueurs / 14+ / 90+ min

Essayez la démo gratuite en la téléchargeant sur www.spacecowboys.fr





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

Bonjour, je suis Vincent Vergonjeanne, PDG et fondateur de Lucky Duck Games, un éditeur de jeux de société international, implanté aux États-Unis, France, Pologne et bientôt Italie ! Nous sommes 45 collaborateurs à plein temps, avec pour vision la publication de jeux favorisant des relations de qualité, et générateur d'expériences ludiques aidant à la convergence de moments de bonheur avec nos proches. Quant à mon parcours personnel, Lucky Duck Games est ma cinquième société. Je viens initialement du monde du jeu vidéo, un univers dans lequel j'ai co-créé et dirigé plusieurs studios spécialisés dans les jeux sur mobile et Facebook !

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

Janvier 2015, je suis à la tête d'une société de jeux mobile avec 24 personnes à plein temps. Je reçois un email de mon frangin, me demandant les visuels d'un de mes jeux vidéo, **Vikings Gone Wild**, car il est en train de créer un jeu de société et aimerait les utiliser. Je lui donne mon approbation à condition que le jeu soit une vraie adaptation du jeu vidéo. Six mois plus tard, je passe sur Paris et je découvre son prototype. J'en tombe immédiatement amoureux. Nous passons un an à équilibrer, habiller et préparer le jeu, et c'est finalement une campagne de financement participatif sur Kickstarter en juin 2016 qui lancera officiellement la société. Suite à cette première réussite, je décide de diriger tous mes efforts dans Lucky Duck Games. Notre focus initial est de continuer sur notre lancée, et de convertir d'autres jeux vidéo en jeux de société, ce que nous ferons avec **Fruit Ninja**, **Zombie Tsunami**, **Jetpack Joyride**, **Mutants** et **Kingdom Rush**.

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

Au départ, nous connaissons un succès plutôt mitigé sur l'adaptation de jeux vidéos, et c'est



finalement en février 2018 que la société connaît son tournant éditorial majeur avec le lancement d'une campagne pour **Chronicles of Crime** sur Kickstarter. Chronicles of Crime est un jeu hybride et numérique, mélangeant jeu de plateau, jeu de cartes, le tout appuyé par une application compagnon qui n'est ni plus ni moins qu'un livre d'histoires interactif. Le système, inventé par David Cicurel, offre à nos auteurs une capacité en matière de design que le papier ne pourrait jamais égaler, retranscrite ensuite dans une expérience unique sur table : réalité virtuelle pour observer les lieux de crime, événements dynamiques dans le temps et en fonction des choix des joueurs... En octobre 2018, forte de ce premier essai, la société décide de mettre tout le poids de sa capacité d'édition derrière le genre du jeu hybride-numérique en créant un studio interne, maintenant doté de 20 collaborateurs à plein temps. L'objectif étant alors de devenir un acteur incontournable du genre. Trois ans plus tard, l'essai est transformé. Nous sommes maintenant l'éditeur de jeux hybrides-numériques pour enfants (**Kids Chronicles** et **Gloutons Mignons**), pour la famille (Chronicles of Crime, ses 2 extensions, puis la Série Millénaire), et pour des joueurs experts (**Destinies** et ses extensions). Notre ambition est de continuer l'édition de jeux innovants, tout en accélérant notre travail d'importation et de traduction de jeux à succès venant de l'étranger, un choix éditorial commencé en 2019. Cela nous a permis d'ajouter à notre catalogue des jeux emblématiques tels que **L'île des Chats**, **Dune Imperium**, **Dice Throne**, etc.

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

En ce début d'année, nous sommes très heureux de proposer la version en français du petit frère de **Calico**, **Cascadia**, qui propose le même genre

d'expérience creuse-méninges autour de la nature, mais dans un plateau personnel créé par chaque joueur pendant la partie offrant une plus grande liberté pour marquer des points. S'en suivra la disponibilité boutique de la saison 1 de **Dice Throne**, un jeu de confrontation très attendu. Pour permettre aux joueurs d'appréhender les mécaniques de chacun, les huit personnages seront rendus disponibles en plusieurs épisodes tout au long du début d'année. L'extension de **Dune Imperium - L'Avènement d'Ix**, et la **Saga du Ténébréon**, une extension narrative et coopérative de **Valeria Le Royaume** seront également disponibles à ce moment-là. Une nouvelle profondeur de contenu pour ces deux jeux très appréciés de notre communauté. Avec le printemps, nous proposerons le magnifique **Honey Buzz**, mais ne vous y trompez pas, sous ses airs mignons, il s'adresse à un public de joueurs plutôt confirmés ! À l'approche de l'été, nous proposerons du contenu additionnel pour **Mandala Stones** et **L'île des Chats**. D'ailleurs, nous proposerons un roll n write dans l'univers de l'île des Chats qui devrait plaire aux fans du genre : **Explore and Draw** ! Deux grandes nouveautés soutenues par le financement participatif verront le jour courant de l'année : **Too Many Bones** et **Sleeping Gods**. Nous sommes très fiers d'ajouter ces deux titres à notre catalogue, qui représentent deux défis en termes de localisation en français. Nous avons hâte que les joueurs puissent vivre des aventures incroyables grâce à eux ! En matière de création, notre studio travaille actuellement sur la suite de **Kingdom Rush : Elemental Uprising** et **Divinus** qui devraient voir le jour cette année dans les mains des contributeurs, puis en boutique. Ils travaillent également sur des titres de 2023, notamment nos prochains jeux de la gamme Kids et **The Dark Quarter**, un jeu d'enquêtes en collaboration avec Van Ryder Games, dont nous vous reparlerons très bientôt !





| | |
|--------------------------|------------------------|
| Auteur(s) | Isaïas Vallejo |
| Illustrateur(s) | Mihajlo Dimitrievski |
| Éditeur(s) | Lucky Duck Games |
| Thème(s) | Fantasy |
| Mécanisme(s) | Coopération, Scénarios |
| Âge | 14+ |
| Durée | 60' - 120' |
| Nombre de joueurs | 2 - 5 |

La **Saga du Ténébréon** est une extension scénarisée et coopérative pour le jeu jusqu'ici compétitif **Valeria : Le Royaume**. Elle est combinable pour plus de variété avec les Monstres et Citoyens du jeu de base et des autres extensions. Au cours de la partie, vous recruterez toujours des Citoyens, mais terrassez des Monstres ensemble, priez le légendaire bienfaiteur de Valeria Aquilin afin d'obtenir ses Faveurs, et accomplirez les Tâches du Livre narrant vos aventures.

Comment jouer ?

La campagne est constituée de six livres, six paquets de cartes que le groupe devra surmonter en autant de parties. Chaque livre est accompagné de nouvelles cartes, voire de nouveaux jetons, mais impose aussi de nouvelles règles, et se présente sous la forme de plusieurs chapitres. Les chapitres décrivent la progression de l'aventure tout en donnant un objectif dont triompher pour passer au chapitre suivant, et parfois de nouvelles contraintes. Les Monstres se présentent cette fois en une rangée de cinq cartes, chacune située au-dessus d'une tuile Mur et d'une colonne de cartes Citoyen. Certains des Monstres seront des monstres obscurs, qui

pourront être activés par les lancers de dés, et infligeront un effet néfaste aux joueurs, souvent une attaque : en ce cas, ils détruiront le mur, puis défausseront un Citoyen. Un Monstre terrassé est remplacé à la fin du tour par un nouveau Monstre de la pioche. Le groupe peut désormais (en plus des actions habituelles) :

- Prier Aquilin, en dépensant des Points de Victoire pour construire un Mur ou utiliser une carte Faveur.
- Partager des Ressources avec un coéquipier.
- Accomplir la Tâche actuelle du Livre, et y placer un jeton Réussite. Une fois qu'il y a sur une tâche autant de jetons Réussite que de joueurs, ces derniers passent au chapitre suivant.

Comment s'achève la partie ?

La partie peut être perdue quand un Monstre attaque une colonne et qu'il n'y reste aucun Citoyen. Elle est remportée quand la condition du dernier chapitre d'un Livre est remplie.

Pour aller plus loin

Une fois les six livres surmontés, et la terrible menace vaincue, les joueurs ont accès à un nouveau livre Le Cœur du Donjon, au déroulement bien plus imprévisible !

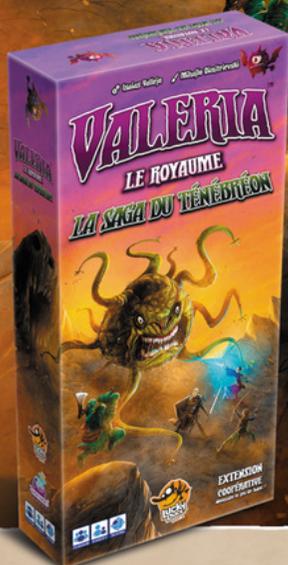
S.W.



VALERIA™

LE ROYAUME

LA SAGA DU TÉNÉBREON



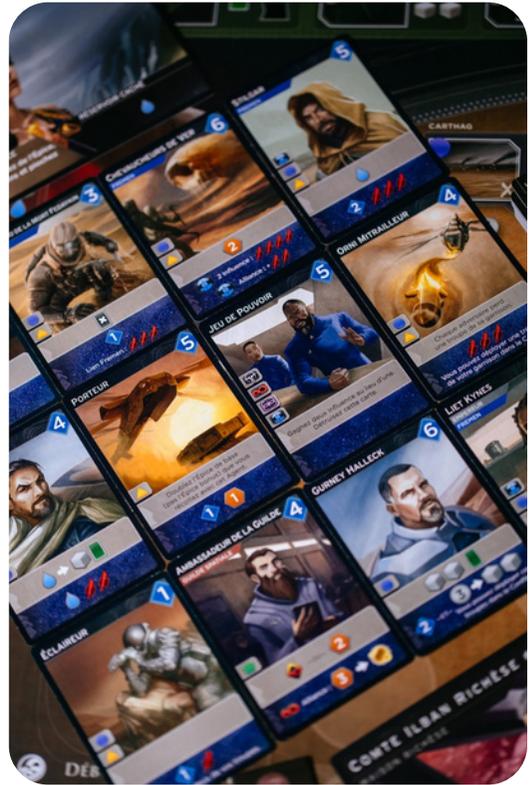
Jouez ensemble et apprenez-en plus sur l'univers de Valeria Le Royaume avec cette extension narrative et coopérative !



quatre clans (un PV/clan), remporter des conflits ou avec des cartes intrigues. Toutes les stratégies sont bonnes pour parvenir à la victoire ! J'avais eu la chance de découvrir Dune Imperium dans sa version originale en anglais. J'ai retrouvé le même plaisir de jeu. Peut-être grâce à mon expérience de jeu, mais, bien que le jeu offre de nombreuses options, je n'ai pas trouvé de difficulté majeur dans les règles ou incompréhensions. Les tours de jeux s'enchaînent avec fluidité. Chaque joueur tente de planifier ses actions sur un tour unique (risqué avec les actions des autres joueurs) ou sur plusieurs, s'adapte et profite des opportunités. On retrouve quelques ressentis identiques à ceux de Clank!, en particulier dans la partie du deckbuilding et la mécanique d'actions des cartes. De belles sensations ! Plus les joueurs sont nombreux autour de la table de jeu, plus Dune Imperium dévoile sa grandeur. Plus les joueurs sont nombreux et plus les interactions indirectes (zone de jeu occupée) et directes (conflit) sont importantes. C'est à ce moment que se dévoile un des grands plaisirs du jeu. Parfois les joueurs pourront être tentés de choisir l'emplacement de leur agent selon les opportunités restantes pour gêner un adversaire, ou les conflits deviendront des combats acharnés grâce aux cartes intrigues. D'ailleurs ces cartes ne sont pas à négliger. Elles peuvent retourner une situation, voire une partie ! Souvent les parties se terminent dans un mouchoir de poche... Côté matériel, certains joueurs voudront sleever leurs cartes car elles sont très manipulées. Je n'ai pas joué assez de parties pour voir si elles se détériorent trop rapidement, mais pour le moment rien de tout cela. Du beau matériel, en particulier les jetons et le plateau très clair. Je regrette juste le format du livret de règles, ni petit ni grand, dans un format carré pour s'adapter à la forme de la boîte. Un format plutôt courant mais que je n'arrive toujours pas à apprécier ! On est dans le détail. Au final, c'est un immense plaisir de re-découvrir Dune Imperium en français.

Expert sans être réservé aux experts, Dune Imperium est un jeu exigeant mais accessible. Une belle découverte.

Paul Dennen offre avec **Dune Imperium** un mélange de pose d'ouvriers (ou agents dans le jeu) et de deckbuilding. Pour la pose d'ouvriers, les joueurs vont devoir jouer très serré. Les zones ne peuvent être occupées que par un seul agent à chaque manche et les joueurs ne bénéficient que de deux agents (ou trois en s'en procurant une supplémentaire). Chaque déploiement est le fruit d'une longue réflexion, tout en reflétant souvent la capacité d'adaptation du joueur face aux aléas. Par exemple, le contrôle des zones procurant de l'Eau sera souvent très disputé, et l'ordre de la manche pourra être crucial. À cela, il faudra ajouter la partie de deckbuilding qui n'est pas à négliger ! Tout en offrant davantage d'accès aux zones de déploiement, les cartes du deck de chaque joueur offriront à chaque tour des bonus. Il est très dommageable de ne pouvoir accéder à certaines zones du plateau faute des cartes nécessaires avec le symbole correspondant. La construction de son deck est donc primordial. De plus, selon l'orientation prise par chaque joueur, il faudra rechercher davantage des cartes avec des bonus de combat, ou au contraire avec des bonus pour le commerce (ressources). De nombreuses orientations et stratégies différentes peuvent être adoptées. Pour gagner la partie, les joueurs rechercheront les PVs. Différents moyens existent pour y parvenir : établir une alliance avec les





Dune : Imperium

OPEN

BOUQUATE

L'Avènement d'Ix

| | |
|--------------------------|-------------------------------|
| Auteur(s) | Paul Dennen |
| Illustrateur(s) | C. Brooks, A. Guzey, N. Storm |
| Éditeur(s) | Lucky Duck Games |
| Thème(s) | Dune, Science-Fiction |
| Mécanisme(s) | Deckbuilding, Pose d'ouvriers |
| Âge | 13+ |
| Durée | 60' - 120' |
| Nombre de joueurs | 1 - 4 |

L'Avènement d'Ix est une extension pour le jeu **Dune : Imperium**, qui adapte l'intrigue et l'univers du film Dune de Denis Villeneuve, d'après le cycle romanesque initié par Frank Herbert. Outre de nouveaux Dirigeants, cartes Intrigue, Imperium, Maison Hagal et Conflit, elle étend l'Imperium avec le pouvoir croissant de la CHOM, guilde marchande avec laquelle il est indispensable de composer, et grâce aux relations avec la planète Ix, réputée pour sa technologie de pointe.

Batailles commerciales et militaires

Un nouveau plateau, représentant l'impact de la CHOM sur l'univers de Dune, remplace certaines zones du plateau, tandis que le plateau Ix est juxtaposé au plateau central pour accueillir des tuiles Technologie. Désormais, la nouvelle action Acquérir une tuile Technologie permet de payer le coût en Épice d'une tuile visible et de la prendre pour bénéficier de son pouvoir permanent, sachant que certaines icônes réduisent le prix de l'action.

Une nouvelle piste d'expédition accueille les cargos des joueurs. Une icône Cargo permet de faire progresser son cargo, ou de le rappeler en bas de la piste pour profiter de l'action de la case où il était arrivé.

Un nouveau type d'unité intensifie les combats : les icônes Cuirassé mettent l'un des deux cuirassés du dirigeant en jeu. Or un cuirassé vaut trois force et ne retourne pas dans la réserve après le Conflit mais sont renvoyés en garnison ou peuvent prendre le contrôle d'un lieu jusqu'à la prochaine phase de combat.

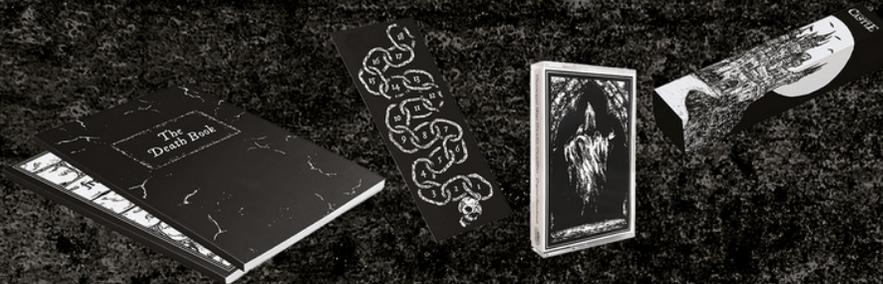
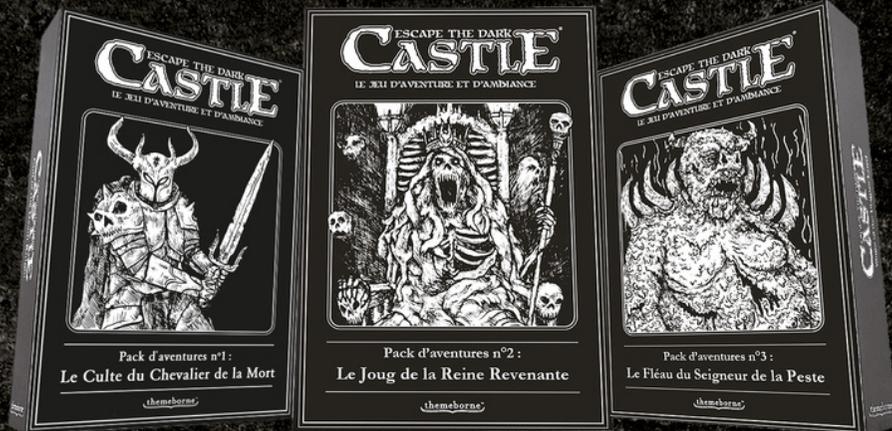
En outre, les cartes peuvent disposer d'autres nouvelles icônes : défausse d'une carte de la main, déchargement (un pouvoir s'appliquant quand la carte est défaussée ou détruite) et Infiltration, afin de placer un Agent sur un emplacement déjà occupé par un Agent ennemi.

Enfin, un mode Partie épique permet des parties plus longues et immédiatement plus intenses.

S.W.



L'AVÈNEMENT D'IX



- 1 Choisissez votre personnage et prenez le dé correspondant
- 2 Révélez des cartes Chapitre et prenez les bonnes décisions
- 3 Combattez le Boss en utilisant les objets récupérés



themeborne





Petit historique

2002 : Rob Daviau (Pandemic Legacy) et Van Ness sortent **Star Wars - Epic Duels** : 31 personnages, 12 groupes de combat différents et plus de 300 cartes. Si Hasbro n'en fait pas de version française, quelques boîtes nous parviennent et, sur Tric Trac, la moyenne de 8,35/10 et 40 avis montrent l'intérêt du jeu. En 2019, l'éditeur Restoration Games, dont Rob Daviau est partie prenante, transforme ce jeu. Dehors Jedi, bienvenue aux champions légendaires de tous horizons !

d'icônes simples, des tours de jeu rapides (si on connaît ses cartes) et de belles possibilités tactiques, cette optimisation et lecture du jeu est un régal ! Le renouvellement est fort puisque les différents personnages sont bien caractérisés et demandent de s'adapter aux spécificités de chacun. Ceux qui ne sont pas réfractaires aux jeux d'affrontement direct, en 1vs1 ou en équipe, et ceux qui ne sont pas contre le mélange des genres seront ravis par cette petite merveille.



Portrait de famille Unmatched : Combats de légende

Cette fois, grâce à Iello, nous avons la VF. Rappelons un peu les bases de ce jeu d'affrontement mené par des cartes aux magnifiques illustrations :

Chaque joueur incarne un héros évoluant sur un plateau aux cases multicolores, hérité de Tannhäuser : lignes de vue aisées mais un peu piquant visuellement parlant. Avec un paquet de cartes propre à chaque personnage, il gère déplacement, attaques, défenses et autres capacités spéciales pour amener son, ou ses, adversaire(s) à tourner la roue de ses points de vie sur zéro. À son tour, deux actions parmi trois : Pioche/déplacement ; Jouer une carte ; Attaquer. Sans pioche automatique ni renouvellement de votre paquet, la gestion des cartes et le tempo du jeu seront la clé du succès. Avec un système

Tour d'horizon de la gamme en français Combats de légende – Volume 1

Le Roi Arthur est un personnage résistant qui booste ses attaques s'il le souhaite. Au prix de sa réserve de cartes, il peut faire très mal mais s'épuise sur le long terme. Excalibur et la Dame du Lac achèveront le travail et le Saint Graal et Merlin le feront tenir.

Méduse colle un dégât direct en début de tour à qui se trouve dans sa zone. Si ses trois harpies sont faibles, elles permettront de défendre et limiter les déplacements adverses pour les clouer sur place. Son implacable Regard de Pierre aux dix dégâts potentiels nécessite une défense permanente.





Alice est un peu fragile, mais son allié Jabberwocky est là. Tous deux adeptes de corps-à-corps, ça tabasse ! Mais c'est surtout une gestion de timing attentive dans la taille d'Alice qui fera le jeu. Petite (défense) ou Grande (attaque) ? Son Miroir est là pour l'aider.

Sinbad demande une construction de jeu plus maîtrisée. Sa Richesse sans pareille ou son portefaix lui feront piocher rapidement des cartes pour voyager. Chaque carte « Voyage » dans sa défausse bonifie déplacement et attaques. Autant dire qu'après quatre voyages joués, il n'y aura nulle part où se cacher de sa lame.

Big Foot contre Robin des bois

Big Foot et le Jackalope ne font pas vraiment dans la dentelle. Avec onze cartes sur trente qui attaquent de base à quatre, ça peut dérouter. Sans compter les trois Plus grand que nature du Big Foot... Crash, Boum, Vlan !

Robin des bois profitera de sa capacité à se déplacer de deux cases après une attaque pour rester toujours en deuxième ligne. De là, il harcèlera ses adversaires : Embuscade, Vol de grand chemin et Tir désarmant... Et puis un œil du chasseur dans les dents pour finir.

Cobble & Fog

Sherlock et Watson sont malins : leurs cartes personnelles ne peuvent être annulées. Les plans d'Holmes vous permettront de connaître les cartes adverses (Méthodes d'analyse) et en tirer profit : Les défausser, les annuler ou même les retourner. Pendant ce temps, Watson, avec Porter secours et Point fixe dans un monde en mouvement soignera votre équipe déjà résistante.

Dracula devra jouer le placement adéquat entre lui et ses trois Sœurs. Adjacent à un adversaire en début de tour, ses crocs causeront un dégât et une carte piochée. Forme éthérée pour lui ou Femme fatale pour elles, et cela arrivera souvent. Forme animale en « finish him » et le tour est joué... Si vous connaissez bien les cartes, placements et combos.

Autre Londonien célèbre, le docteur Jekyll n'est jamais seul. En début de tour, vous choisirez votre personnalité avec Mr Hyde. Le « bon » soigne, défend et récupère des cartes ; Le « démoniaque » frappe fort. La carte Dualité de l'homme (six en défense pour l'un ou six en attaque pour l'autre) est à l'image du jeu : bien utiliser l'un et l'autre.

Enfin, l'homme invisible à la figurine sans visage. Le Brouillard (trois jetons) est son allié. Il s'y déplace, insaisissable, et y renforce sa défense. Nombre de ses cartes lui permettront d'en tirer profit. Vos adversaires apprendront à les craindre. Sinon, jouez Disparu pour... disparaître du plateau !

À venir en 2022 : Le petit chaperon rouge vs Beowulf suivi du Volume 2 avec Achille, le Roi-Singe, Bloody Mary et la princesse Yennenga.

Miam-Miam !

Monsieur Guillaume

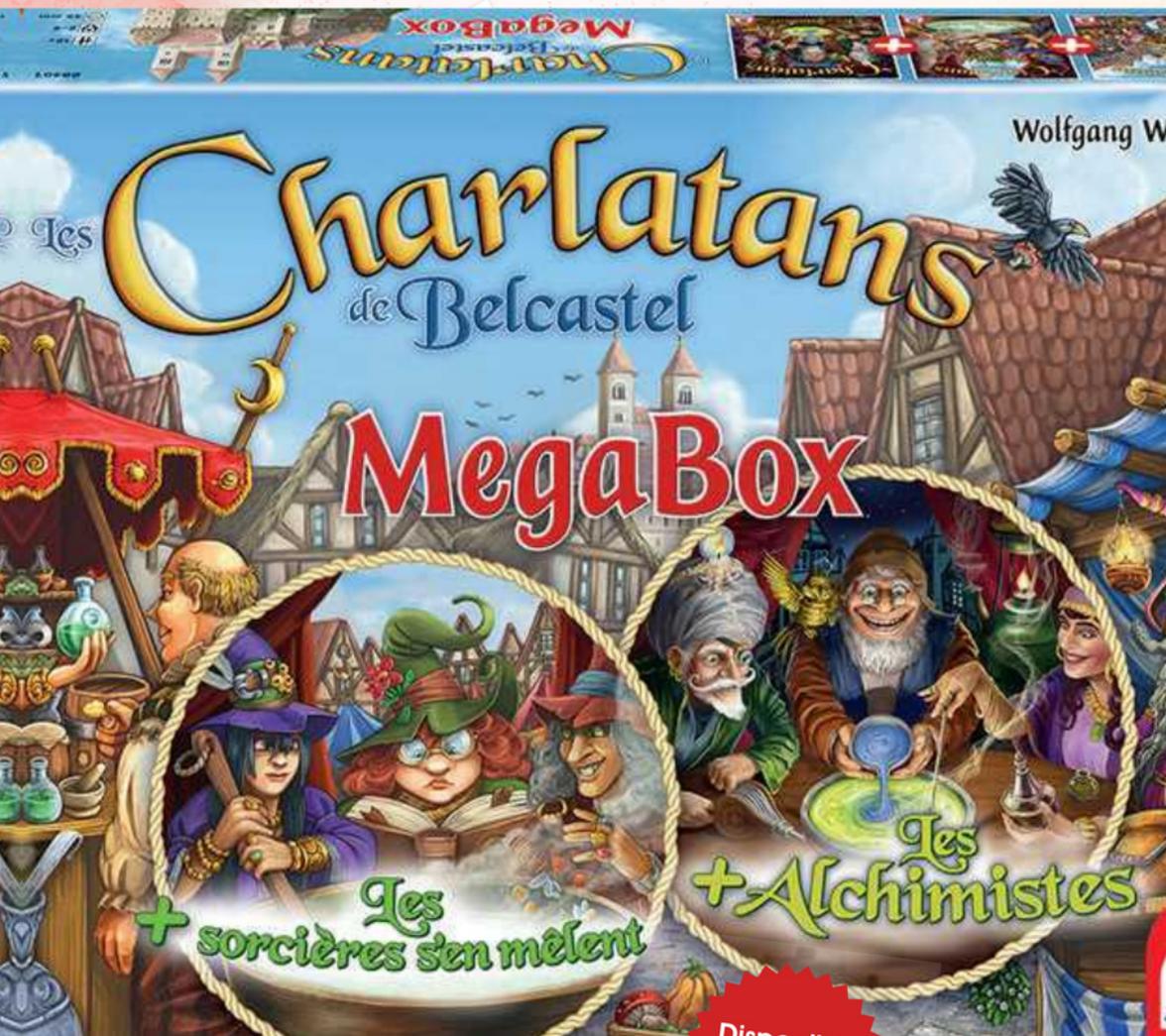
Il est passé à côté

Il y a des fois des jeux que l'on voudrait aimer. **Unmatched** possède une belle gamme, un auteur que j'apprécie, de belles figurines, un gameplay varié et des collègues enthousiastes. Mais voilà, jamais je n'arrive à « rentrer » dans la partie, et je m'y ennuie, profondément. Je crois que je ne suis définitivement pas fait pour les jeux d'affrontement tactique.

Monsieur François



Oyez braves gens. Les
Charlatans reviennent et ils ont
vu les choses en grand*



*tellement grand que la boîte ne
rentre même pas sur cette page.



SchmidtspeleFrance

Disponible
en mars
2022





| | |
|--------------------------|------------------------|
| Auteur(s) | T. Lang, P. C. Hayward |
| Illustrateur(s) | T. Walker |
| Éditeur(s) | Origames |
| Thème(s) | Pirates, Moyen Âge |
| Mécanisme(s) | Construction de main |
| Âge | 10+ |
| Durée | 30' |
| Nombre de joueurs | 2 - 5 |

Village Pillage : À l'abordage ! est un jeu de construction de main simultanée où vous essayez de faire de votre village un Royaume... en attaquant les villages rivaux et en vous protégeant contre leurs pillages. Le jeu est autonome, mais peut être combiné avec Village Pillage pour encore plus de variété des cartes.

Comment jouer ?

Au début de la partie, toute la table dispose des quatre mêmes cartes dans sa main : un Fermier, un Rempart, un Pillard et un Marchand. Chaque joueur place alors l'une de ses cartes face cachée à sa gauche, et une autre à sa droite. Puis toutes sont révélées simultanément. La carte à la gauche d'un joueur affronte son voisin de gauche, et la carte à sa

droite son voisin de droite, de sorte qu'à trois joueurs et plus, chacun est impliqué dans deux duels. À deux joueurs, on a deux cartes face cachée devant soi, et on dévoile simultanément la première, la seconde étant dévoilée au tour suivant. L'effet des cartes Fermier est appliqué avant celui des Remparts, avant qu'arrivent les Pillards et enfin les Marchands. L'effet dépendra souvent de la carte en face de la sienne, mais la plupart des effets consisteront à gagner ou voler des navets, à les déposer dans sa banque pour les protéger contre le vol, à provoquer la pose d'une carte précise au prochain tour, à acheter une relique en dépensant des navets, ou à acheter une carte du Marché pour l'ajouter à sa main, ce qui permet de bénéficier de cartes plus puissantes, et d'être moins prévisible dans le choix des cartes que l'on joue. Certaines cartes peuvent même exiger d'être sacrifiées si elles sont face à un type de carte particulier, de sorte que deviner ce que l'autre pourrait poser est plus important que jamais. Une fois tous les effets appliqués, chacun reprend en main la carte qu'il a jouée, et un nouveau tour commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève par la victoire du premier joueur possédant quatre reliques.

S.W.





Village Pillage est un vrai régal de jeu simple et accessible qui permet de découvrir le deckbuilding et les premières fourberies à la cool, sans pression particulière. On y jouera volontiers dès 8 ans pour découvrir les règles, avant de glisser vers le jeu plus tactique vers 9 – 10 ans. Le côté aléatoire du jeu donne une véritable chance aux marmots, qui feront parfois n'importe quoi sans conséquence... et gagneront ! Dans le cadre du jeu avec des enfants, on privilégie les parties à 3 joueurs, pour éviter l'apparition des alliances ambiguës et de « tous contre lui », assez dures à vivre tant qu'on n'a pas un solide background de jeu de société.

La grande force de Village Pillage, c'est son jeu 100% simultané, puisque chacun abat ses cartes en même temps, et crée de fait un tour de jeu toujours dynamique et plein de suspense.

Pour le reste, Village Pillage est un réjouissant jeu de cartes, plein de bonne humeur et au concept à la fois ancestral et rafraîchissant. Une excellente surprise !

On aime

- Une mécanique simple et astucieuse
- Un premier deckbuilding accessible
- Beaucoup de fourberie
- Jeu en simultané
- Un peu de psychologie pour deviner l'action des adversaires

On aime moins

- L'effet « pierre-papier-ciseaux » parfois injuste
- Du jeu d'alliances à 4 ou 5, pas forcément adapté aux enfants

Votre village, c'est le plus beau, évidemment. Vous avez des fermiers, des marchands, une banque, des remparts pour vous protéger et quelques charardeurs patentés pour aller embêter les villages alentour. Et des navets. Beaucoup de navets.

Oui, mais voilà : les villages voisins sont stupides. Ils sont persuadés que ce sont LEURS villages les plus beaux, alors que c'est bien évidemment le vôtre. Quels idiots !

Pour régler ce différend, vous avez décidé de lancer un défi à tous les villages de la région. Le premier village qui pourra présenter trois reliques gagnera le droit de fédérer les autres. Mais les reliques, ça coûte beaucoup, beaucoup de navets !

Village Pillage est un jeu de Peter C. Hayward et Tom Lang, illustré par Tania Walker. C'est édité en France par Origames.



Plateau Marmots





DECK-BUILDING – MISSIONS – VAMPIRES



Les vampires sont de retour en magasin, ça va saigner !



1

Parcourez le plateau en quête des proies les plus alléchantes

LA FAIM JUSTIFIE LES MOYENS !

2

Récupérez les bonnes cartes pour optimiser vos choix de missions

Zoologiste

Gagnez 4 si vous avez chassé plus de de chaque autre Vampire.

Royal

Gagnez 1 pour chaque que vous avez chassé.

Romantique

Gagnez 6 si vous avez chassé une Rose.



3

Mais, revenez vite au château avant le lever du soleil pour ne pas tout perdre !



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES

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



RENEGADE
GAME STUDIOS



Roi & Compagnie

À la Conquête de Nouveaux Territoires !

À la Conquête de Nouveaux Territoires ! est la suite du jeu tactique de dés Roi & Compagnie, en version plateau ! En lançant les dés, les joueurs récupèrent les cartes qui leur permettront d'acquérir de nouvelles terres pour leurs habitants. Celui qui composera correctement son nouveau territoire tout en récupérant or et pierres précieuses l'emportera.



Fairy Trails

La vie dans la forêt enchantée est formidable, mais pas si simple que ça. Les déplacements y sont compliqués. Les Elfes et les Gnomes ont chacun son réseau de chemins secrets et ils ne veulent pas être dérangés. Dans Fairy Trails, étendez le réseau routier de la forêt afin de permettre à vos personnages de rentrer chez eux.



Flyin' Goblin

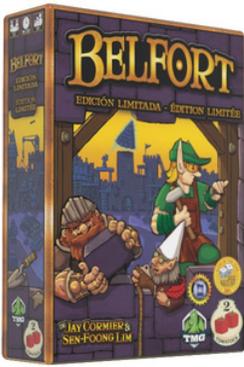
Déployez les catapultes ! L'armée gobeline attaque le château ! Montrez à vos adversaires que votre clan est le plus digne de représenter les forces gobelines volantes ! Dans Flyin' Goblin, plusieurs stratégies possibles pour l'emporter. Allez-vous amasser un large trésor de guerre, ou tenter de bâtir le totem de votre clan sur les remparts ?



Saboteur

Saboteur est un jeu de bluff où chaque joueur possède un rôle secret. Les joueurs progressent dans le jeu en étant soit un chercheur d'or soit un saboteur. Le but de chaque groupe est inconciliable. Il faudra alors jouer stratégiquement pour remplir son objectif sans se faire repérer.





Belfort

Faites travailler vos Elfes, Nains et Gnomes dans le village et dans les guildes de Belfort pour collecter des ressources et construire la ville !



Le Roi des Nains



Qui sera le prochain Roi des Nains ? Humains, Gobelins et Nains se disputent pour savoir qui sera élu à ce rang ô combien convoité. Mais ça n'est pas chose facile, entre les coups fourrés et les croche-pieds des uns et des autres !



Nains

Nains, une boîte d'initiation pour découvrir le jeu de rôle et l'univers des Terres d'Arran ! Grâce à Nains - Initiation au jeu de rôle dans les Terres d'Arran, partagez des moments inoubliables et découvrez la convivialité unique du jeu de rôle.



Waldschattenspiel

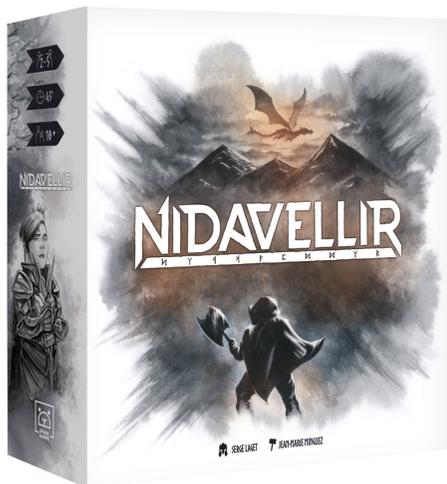
Les nains se cachent dans les ombres des arbres, mais la lumière se déplace. Une bougie se déplace dans le noir de la forêt et cherche à débusquer les petits nains de leurs cachettes. Si un nain est touché par un rayon de lumière, il est pétrifié et ne peut plus bouger. Les autres nains essaient de le délivrer en le rejoignant lorsqu'il se retrouve à nouveau dans l'ombre.



Le Trésor des Lutins

Le Trésor des Lutins est un jeu coopératif et féérique dans lequel les joueurs doivent s'unir contre le dragon pour se frayer un chemin au milieu de la forêt et récolter les clés pour ouvrir le coffre.

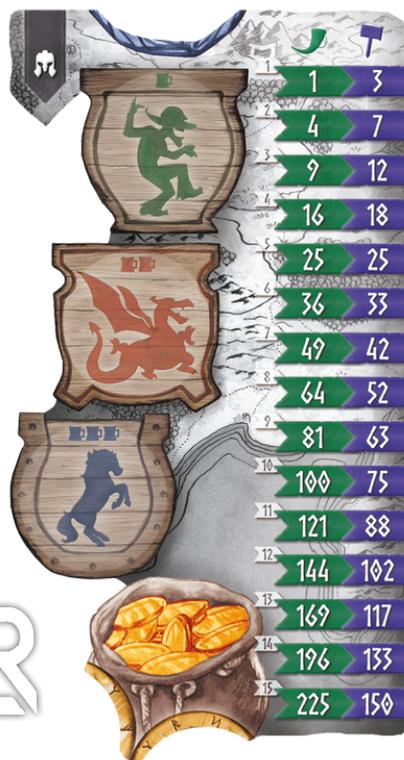




Je ne rentre pas dans tous les détails du jeu, mais les règles sont simples, les possibilités énormes (il faut vraiment essayer chaque héros pour bien se rendre compte de son potentiel), l'interaction omniprésente, et les parties finalement assez rapides. Le seul côté un peu lourd, selon moi, est le comptage de points en fin de partie. Même si l'éditeur a ajouté quelques tables de calcul sur les plateaux individuels. L'idéal est de trouver l'application portable qui gère cela merveilleusement bien. C'est l'un de mes plus beaux coups de cœur ludique de Cannes 2020. En tout cas, il est absolument à essayer. J'attends, quant à moi, la possibilité d'une partie à cinq, puisque le jeu le prévoit, cela sent fort le Chaos, mais bon, ce sont des nains après tout !

Une armée de nains pour affronter Fafnir !

Optimisez votre armée en misant dans chacune des trois tavernes pour recruter en premier les candidats qui vous conviennent le mieux. Vous misez avec une pièce d'or par taverne (de façon cachée) et les deux pièces restantes vont dans votre bourse. Quelques actions, dont celle de la pièce de valeur 0, permettent d'améliorer vos pièces. Cette amélioration est l'un des cœurs du jeu, les pièces étant en nombre limité et leurs valeurs rentrant en ligne de compte pour la victoire finale. L'autre cœur est la collection, car il y a cinq familles de nains (métiers) avec une façon de scorer qui leur est propre. Enfin vous aurez la possibilité de recruter des Héros (en diversifiant votre recrutement), soit des as de leurs métiers respectifs, soit des neutres (non affiliés à un métier) qui offriront des bonus particuliers.



NIDAVELLIR

И Y 4 H F K M Y R

Loco Momo

Tactique
—
Rapide
—
Addictif

Courez vite l'essayer gratuitement
sur boardgamearena.com !



Loco Momo est un **astucieux jeu d'optimisation** dans lequel vous devez choisir avec soin quels animaux ajouter à votre plateau. Mais attention, **chacun se déplace différemment !**

Excellent même à 2 joueurs et mode solo ! 2 mini-extensions incluses !

Auteur : Lenny Liu / Leon Liu - Illustratrice : Aisha Lee





PHILIMAG : Bonjour Nathalie, pouvez-vous présenter Rémi en quelques lignes ?

Bonjour, Rémi est né à Paris il y a une cinquantaine d'années. Avant-dernier d'une famille nombreuse, il a toujours été inventif. Nous nous sommes connus à l'école d'ébénisterie puis nous avons fondé un atelier d'ébénisterie et restauration de meubles. On a dû abandonner cette première passion pour des raisons de santé et la relation à l'autre lui a beaucoup manqué. C'est cela qu'il a cherché à retrouver dans la création de jeux de société. Joueur depuis toujours de jeux vidéos, de plateau, rôliste passionné, il y avait une sorte d'évidence à ce qu'un jour il se mette à faire des jeux.

PHILIMAG : Bonjour Rémi, pouvez-vous présenter Nathalie en quelques lignes ?

Bonjour, Nathalie est aussi terre-à-terre que je suis rêveur. Elle est née à Bordeaux, d'une famille où jouer n'était pas à l'ordre du jour. Quand on s'est rencontrés, elle ne connaissait aucun jeu mais elle

m'a suivi dans l'aventure et s'est prise de passion pour le monde ludique et pour la création. Elle a un besoin viscéral de rencontres et ce qu'elle aime, c'est voir la réaction des joueurs sur nos jeux. Si elle tempête souvent, c'est pour se protéger mais en vrai elle ne mord pas. Dans notre duo, elle organise, prévoit, pourvoit et contrôle.

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

Rémi est toujours à l'initiative, puis c'est ensemble qu'on y travaille. C'est un peu monsieur plus et madame moins pour ce qui est d'ajout de règles ou matériel. On joue au tir à la corde mais Rémi est plus costaud donc il gagne souvent. Rémi prépare les protos, on y joue tous les deux, mais c'est avec le CAJO (Cercle des Auteurs de Jeux à l'Ouest) à Nantes, l'asso Tas de beaux jeux ou le public que l'on aime faire évoluer les projets.



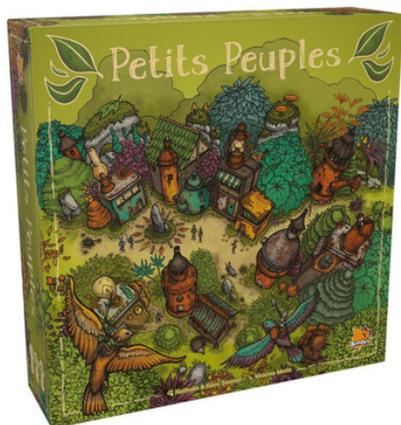
Pendant les phases de tests, j'aime rester en retrait pour observer la réaction des joueurs. En général on débriefe sur la route du retour. Avec le virus qui circule, on s'est mis à travailler sur TTS ce qui nous a permis, à distance, de faire tester les jeux et de travailler avec les éditeurs sur les projets en cours. Ce fonctionnement nous convient parfaitement, on va sûrement le garder. Notre processus de création : on n'en a pas. Ça vient comme ça vient, parfois on a un thème et on trouve une mécanique, parfois l'inverse, parfois ça vient d'un objet (un lapin mécanique, un tas de feuilles...). De la même manière, on n'a pas de style de jeu. On est ouverts aux cocréations, du coup là encore ça change la donne. Il faut s'adapter au souhait de l'autre, à ses idées, à ses univers, c'est intéressant. Et puis il y a l'édition, sur ce point on a eu une chance de dingues jusqu'à



présent de bosser avec des équipes formidables. Pour nous, l'aventure humaine est aussi importante que le rendu final et pour la plupart de nos jeux déjà édités, derrière, il y a eu une relation avec des femmes et des hommes d'un talent fou, qui nous accompagnent, nous motivent et nous portent, et ça, c'est du luxe !

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

L'arrivée de **Petits Peuples** a été pour nous un événement. Jusqu'ici c'est le jeu qui nous aura demandé le plus de temps de développement, et d'édition. Et quel résultat ! L'édition est magnifique, encore une fois la team Bombyx a fait très fort, mais cette fois c'est pour notre bébé et ça ne fait pas pareil. Les graphismes de Maxime Morin nous ont enthousiasmés, il s'est totalement emparé de l'histoire et du jeu pour créer un univers extraordinaire.



Début d'année, **À la Manière d'Arcimboldo** devrait arriver, créé avec Wilfried et Marie Fort chez Bankiiz. Si le travail d'auteurs avec eux ne nous était pas étranger, puisqu'on a signé ici notre troisième jeu ensemble, cette première édition avec Bertrand Arpino a été une collaboration très riche en échanges à toutes les étapes de l'édition. Quand à Maud Chalmel, elle a su magnifiquement donner sens à l'atmosphère voulue dans ce jeu qui est totalement tourné vers la création d'une œuvre à l'aide de fruits, légumes et fleurs, dans la bienveillance et selon les caractéristiques du peintre.

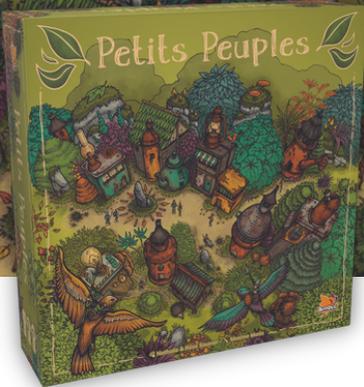
Le deuxième semestre verra arriver un nouveau jeu chez Cocktail Games : **Maudit Mot Dit**. Un jeu qui se joue à même la boîte, dans lequel on doit deviner des mots avec des contraintes. L'édition est remarquable, comme sait le faire la maison versaillaise, avec des graphismes adorables et malins. Ce projet est le fruit d'une collaboration avec Laurent Prin, auteur angevin.



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

Il y aurait tant de choses à raconter... La première qui me vient est une partie au studio Bombyx durant laquelle on a joué sacrément chafouin. Sur le même tour nous avons tous envahi le joueur précédent. Autant dire que ça négociait dur, ça pleurnichait aussi un peu, mais surtout on a beaucoup ri de voir la tête du joueur qui se croyait invulnérable ! Puis on a débriefé le jeu et Erwan, à son habitude, s'est un peu renfoncé dans son fauteuil et avec son sourire nous a annoncé : « Voilà, c'est bon, il est prêt. Maintenant à nous de jouer. » C'était le début de la belle aventure éditoriale du jeu. Au retour, on était un peu sonnés, heureux et plein d'espoir.





Petits Peuples
OPEN
BOUATE
 Déjà disponible



| | |
|--------------------------|--------------------------|
| Auteur(s) | Nathalie et Rémi Saunier |
| Illustrateur(s) | Maxime Morin |
| Éditeur(s) | Bombyx |
| Thème(s) | Nature |
| Mécanisme(s) | Objectifs, Construction |
| Âge | 10+ |
| Durée | 60' |
| Nombre de joueurs | 2 - 4 |

Incarnez l'un des **Petits Peuples** de la forêt, et tentez de bâtir des bâtiments dans les sept territoires du jardin en accomplissant les objectifs communs... mais aussi vos desseins secrets !

Comment jouer ?

À son tour, un joueur réalise une ou deux actions, selon sa position sur la piste de tour :

- Construire un étage sur une case vide, en reculant sur la piste population du nombre d'habitants indiqué.
- Construire un étage sur un autre étage de sa couleur déjà dans le territoire, en perdant autant d'habitants que la valeur de la case plus le nombre d'étages déjà construits.
- Abandonner un bâtiment en reprenant les étages le composant et en avançant sur la piste population d'autant de cases que le double de la population nécessaire à la construction de ce bâtiment.

En outre, chaque joueur possède quatre pions Stratagème, qu'il peut dépenser pour effectuer un mouvement stratégique : jouer dans un autre territoire, transférer un toit sur un autre bâtiment, ou s'approprier un bâtiment adverse.

Une action peut permettre de valider un projet commun : il place alors un toit sur le bâtiment qui lui a permis de le valider, le prend devant lui et avance sur la piste de score. Chacun des sept territoires est composé de sept cases. En réalisant une action sur une case (par exemple la case centrale d'un territoire), on détermine sur quel territoire devra être réalisée l'action suivante (le territoire central). Si l'on ne peut pas construire et ne veut pas abandonner de bâtiment, on peut effectuer son action sur le territoire suivant. Une fois ses actions réalisées, on choisit l'un des joueurs qui n'a encore rien fait ce tour-ci, et on place son pion sur l'emplacement suivant de la piste de tour. Quand tous les joueurs ont réalisé leurs actions, on vérifie pour chaque territoire si l'un d'entre eux y possède plus d'étages que les autres, et il avance sur la piste population. Puis le dernier joueur devient le premier joueur du tour suivant.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand un joueur pose son dernier étage. Les joueurs dévoilent et décomptent alors leurs missions secrètes, et ajoutent des points relatifs au nombre d'habitants qu'il leur reste pour définir le vainqueur !

S.W.





SMALLWORLD

(DAYS OF WONDER)



IL N'Y A PAS ASSEZ DE PLACE POUR TOUTES LES CIVILISATIONS AU ROYAUME DE SMALLWORLD. INCARNEZ UN PEUPLE DOTÉ DE SON POUVOIR PARTICULIER ET ÉTENDEZ VOUS SUR LE TERRITOIRE FACE À VOS ADVERSAIRES AVIDES DE CONQUÊTES. RÉPANDÉZ-VOUS SUR LE ROYAUME AVANT LE DÉCLIN DE VOTRE CIVILISATION ET MISEZ SUR DE NOUVEAUX PEUPLES POUR IMPOSER VOTRE SUPRÉMATIE.

1 / MISE EN PLACE



- Placez le bon plateau sur la table selon le nombre de joueurs.
- Placez le jeton *Compte-tours* (couronne) sur la première case de la piste *Compte-tours*
- Mélangez toutes les *tuiles Peuple* et tirez en cinq au hasard. Placez-les, les unes sous les autres, face colorée visible. Le reste forme une *pioche* face visible, placée sous les 5 tuiles.
- Mélangez toutes les *tuiles Pouvoir* et tirez en cinq au hasard. Placez-les, face visible, à droite de chaque tuile de *Peuple* en les imbriquant dans celles-ci. Le reste forme une *pioche* imbriquée dans la pioche *Peuple*.
- Placez un pion *Tribu oubliée* sur chacune des régions de la carte portant le symbole correspondant.
- Placez un pion *Montagne* sur chacune des régions de *Montagnes* de la carte.
- Chaque joueur commence avec cinq jetons *Victoire* de valeur 1.

2 / TOUR DE JEU

- Lors de son tour de jeu, chaque joueur effectue 3 actions dans l'ordre suivant.

1) CHOISIR UNE COMBINAISON PEUPLE - POUVOIR SPÉCIAL (FACULTATIF) :

- Le joueur dont c'est le tour choisit une *combinaison Peuple/Pouvoir* parmi les six combinaisons visibles.
- La combinaison placée tout en haut de la colonne est *gratuite*. Ensuite, *payez* 1 jeton *Victoire* sur chaque combinaison de tuiles précédant la combinaison que vous voulez prendre.
- Quand un joueur choisit une combinaison, il récupère autant de *pions Peuple correspondants* que la *somme des valeurs* indiquées sur les 2 tuiles de sa combinaison (sur fond orange). Il récupère aussi les éventuels jetons *Victoire* posés sur sa combinaison.
- *Décalez* les tuiles vers le haut pour remplir l'espace laissé par votre choix. La combinaison en haut de la pioche remonte et dévoile une nouvelle combinaison. Il y a donc toujours 6 choix parmi les *Peuples* disponibles.



2) CONQUÉRIR DES RÉGIONS

- **Première conquête** : Lorsqu'un nouveau *Peuple* débarque sur le plateau, il doit obligatoirement arriver par un territoire en *bordure* de plateau ou touchant une *Mer* elle-même en bordure de plateau.
- **Conquêtes suivantes** : Pour envahir une région, un joueur doit déployer 2 pions de *Peuple* ET :
 - 1 pion de *Peuple* supplémentaire par *Campement, Antre de Troll, Forteresse ou Montagne*.
 - 1 pion de *Peuple* supplémentaire par *Tribu oubliée*.
 - 1 pion de *Peuple* supplémentaire par *pion de Peuple ennemi* présent dans cette région.
- Les *Mers* et le *Lac* ne peuvent pas être conquis.
- Une fois qu'un joueur a déplacé ses jetons *Peuple* sur un territoire, il ne les bouge plus jusqu'à la phase Redéploiement.
- Toute nouvelle conquête doit être *adjacente* à la région d'où vient le *Peuple* attaquant.
- **Dernière conquête** : Le joueur peut décider avec les dernières tuiles à jouer (minimum 1) de conquérir un territoire dont les jetons ennemis sont plus nombreux. Il peut s'aider du *dé de Renfort*. Les points obtenus sur le dé rajoutent autant de renfort à ces unités déjà engagées.
- **Pertes ennemies et retraites**.
Si vous perdez une régions suite à l'invasion d'un adversaire, vous devez *reprendre en main* vos jetons *Peuple* et :
 - *Défausser* définitivement 1 de ces jetons.
 - *A la fin du tour* du joueur actif, poser les jetons encore en main sur les territoires que vous contrôlez encore. S'il ne vous reste plus de territoire, vous pourrez conquérir par les bords du plateau lors de votre prochain tour.



- Redéploiement :

Lorsque le joueur actif a terminé de jouer, il peut *redéployer* ces jetons *Peuple* sur les territoires encore en sa possession. Il doit juste garder un *minimum de 1 jeton Peuple* sur chaque territoire.

3) MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE

- Recevez 1 jeton de *Victoire* par région *occupée*.
- Vérifiez si les *pouvoirs spéciaux* de vos *Peuples* vous rapportent des points de *Victoire* supplémentaires.
- Quand tous les joueurs ont marqué leur point de *Victoire*, avancez le *marqueur de tour* d'une case.

POURSUIVRE OU DÉCLINER

Poursuivre son extension avec son peuple actif

- Au début de chaque tour suivant, *prenez en main* tous les pions de votre *Peuple* actif déployés sur le plateau en laissant 1 pion dans chaque région occupée.
- Si vous voulez disposer davantage de pions *Peuple*, vous pouvez *abandonner un territoire* en récupérant le seul pion qui s'y trouve. Si vous abandonnez tous vos territoires, vous devez appliquer la règle de Première conquête.

CRIME
SCÈNE
#GAME#

Brooklyn
2002

Les meilleurs de Brooklyn 2002, un jeu de rôles immersif et mystérieux.
- assurez-vous de résoudre
- l'enquête la plus complexe et la plus exigeante
- collectez les indices, analysez les preuves et démasquez le coupable

2012

HELSINKI

Il s'agit d'un jeu de rôle et un jeu de rôle pour faire dans l'air.
- le jeu de rôle est un jeu de rôle
- Quand les yeux, collectez des indices et empêchez le coupable
de se produire.

EXAMINEZ
LA SCÈNE
DE CRIME

ET MENEZ
L'ENQUÊTE !

COMMANDEZ-LES DÈS À PRÉSENT :



TACTIC FRANCE S.A.

📍 2 rue des Commères, 78310 Coignières

☎ +33 (0)1 30 05 13 70

✉ tacticfrance@tactic.net

📺 www.youtube.com/TacticBoardGames



Passer en Déclin

- Lorsque vous estimez que votre *Peuple* est trop diminué pour poursuivre ses conquêtes et vous apporter le maximum de PV, vous pouvez le faire passer en *Déclin*.
- Retournez votre tuile *Peuple* **côté inactif** et **défaussez** son pouvoir spécial (sauf mention contraire).
- Gardez **1 seul pion Peuple** sur chaque territoire et **retournez-les** tous côté *Déclin*. Les autres pions sont défaussés.
- Lorsqu'un *Peuple* disparaît totalement du plateau, le joueur concerné doit défausser sa tuile.
- **Comptez vos points Victoire** et votre tour s'achève.
- Vous pourrez choisir une nouvelle combinaison *Peuple/Pouvoir* lors de votre **prochain tour**.
- Vous engagerez votre nouveau *Peuple* sur le plateau selon les règles de la **Première conquête**.
- A la fin de votre tour, vous compterez les PV des territoires occupés par votre nouveau *Peuple* **ET** par votre *Peuple* en *Déclin*.

3 / POUVOIRS



POUVOIRS DES PEUPLES

AMAZONES : Vous possédez 4 pions *Amazone* supplémentaires pour les **attaques uniquement**. Après le redéploiement, retirez ces 4 pions du plateau.

ELFES : Lorsque vous perdez un territoire, vous ne **défaussez pas** un de vos pions *Elfe* repris en main.

GÉANTS : Peuvent conquérir les territoires adjacents à une *Montagne* (qu'il contrôle) en dépensant 1 jeton de moins. Minimum 1 pion.

HUMAINS : Rapportent 1 PV supplémentaire par **champs** contrôlés par des *Humains*

MAGES : Rapportent 1 PV supplémentaire par territoire avec une **source magique** contrôlée par des *Mages*.

MI-PORIONS : Ils peuvent entrer sur le plateau par **n'importe quelle région**. Placez une *Tanière* dans les deux premières régions que vous prenez. Ces régions sont à présent **imprenables et immunisées** contre les pouvoirs des autres *Peuples*.

NAINS : Rapportent 1 PV supplémentaire par *Mines* contrôlées par des *Nains* (même en *Déclin*).

ORCS : Toute région **non-vide** conquise par vos *Orcs* durant ce tour rapporte 1 jeton *victoire* supplémentaire en fin de tour.

SORCIERS : Ils peuvent **remplacer** un pion actif de chaque adversaire par un des leurs (pris dans la réserve générale) pour conquérir une région. Le pion en question doit être **le seul** de son *Peuple* dans la région. Cette région doit être **adjacente** à une région appartenant aux *Sorciers*. Le pion adverse remplacé est remis dans la **réserve générale** (*Elfe* aussi).

SQUELETTES : Lors du Redéploiement de vos troupes, prenez 1 nouveau pion *Squelette* de la réserve générale pour toute série de **2 régions non-vides** conquises par vos *Squelettes* lors de ce tour.

TRITONS : Ils peuvent conquérir tout territoire adjacent aux *Mers* ou au *Lac* avec 1 pion de moins. Minimum 1 pion.

TROLL : Placez un *Antre de Troll* dans chaque région occupée par vos *Trolls*. L'*Antre de Troll* augmente la **défense** de +1.

ZOMBIE : Lorsque vos *Zombies* passent en *Déclin*, tous leurs pions **restent** sur le plateau. Ils peuvent **continuer à conquérir** de nouvelles régions lors des prochains tours.

POUVOIRS SPÉCIAUX

ALCHIMISTES : Tant que votre *Peuple* n'est pas en *Déclin*, prenez **2 jetons Victoire** supplémentaires à la fin de chaque tour.

ANCESTRAUX : Vous pouvez conserver **2 Peuples** en *Déclin*.

ARMÉS : Toute région peut être conquise avec **1 pion Peuple de moins** que nécessaire (minimum 1 pion).

AUX DEUX HÉROS : A la fin de chaque tour, déposez vos **2 Héros** sur 2 territoires que vous contrôlez. Ils sont **immunisés** aux Pouvoirs Spéciaux des *Peuples* adverses.

BÂTISSEURS : Une fois par tour, placez 1 *Forteresse* dans une région que vous occupez. Elle augmente la **défense** du territoire de +1 et permet de gagner **1 jeton PV** supplémentaire.

BERSERKS : Vous pouvez utiliser le **Dé de renforts** avant chaque conquête (minimum 1 pion par conquête).

DES CAVERNES : Toute région qui comporte une *Caverne* peut être conquise avec un pion de *Peuple* de moins. Les territoires avec une *Caverne* sont **reliés** entre eux.

DES COLLINES : Prenez 1 jeton de *victoire* supplémentaire pour chaque *Colline* que vous occupez en fin de tour.

DES FORÊTS : Prenez 1 jeton *victoire* supplémentaire pour chaque *Forêt* que vous occupez en fin de tour.

DES MARAIS : Prenez 1 jeton *victoire* supplémentaire pour chaque *Marais* que vous occupez en fin de tour.

DIPLOMATES : À la fin de votre tour, choisissez un joueur dont vous n'avez **pas attaqué** son *Peuple* **actif**. Il ne pourra pas attaquer votre *Peuple* **actif** au prochain tour.

DURS À CUIRE : Vous pouvez poursuivre votre **expansion ET** passer en *Déclin* immédiatement après avoir pris vos PV **ET LEUR DRAGON** : Une fois par tour, vous pouvez conquérir n'importe quelle région en utilisant votre *Dragon* et un seul pion de *Peuple*. Ce territoire est immunisé aux pouvoirs des *Peuples* adverses tant que le *dragon* s'y trouve.

FORTUNÉS : Prenez **7 jetons Victoire** supplémentaires à la fin de votre premier tour (1 seule fois).

MARCHANDS Prenez 1 jeton *victoire* supplémentaire pour chaque région que vous occupez en fin de tour.

MARINS : Vous pouvez considérer les *Mers* et le *Lac* comme trois régions vides et les **conquérir**.

MONTÉS : Toute *Colline* et tout *Champ* peuvent être conquis avec un pion de *Peuple* de moins.

PILLARDS : Toute région **non-vide** conquise durant ce tour rapporte 1 jeton de *victoire* supplémentaire en fin de tour.

SCOUTS : Placez les 5 jetons de *Campement* dans la ou les régions que vous occupez, pendant la phase de Redéploiement. Ils augmentent la **défense** de la région de +1 point. Ils sont déplaçables à chaque tour.

VOLANTS : Vous pouvez conquérir n'importe quelle région (sauf *Mer* et *Lac*), même si elle n'est **pas adjacente** à une des vôtres.

4 / FIN DE PARTIE



- Lorsque le jeton compte-tours atteint la dernière case de la piste compte-tours, c'est le dernier tour.
- Chaque joueur joue alors une dernière fois.
- Comptez vos jetons points de victoire. **Le joueur possédant le plus de points de victoire remporte la partie.**

L'équité par le draft

Le draft tel qu'on l'entendra dans cet article tire son origine... des processus de recrutements des joueurs dans le baseball (dès les années 1880), le football américain ou le hockey notamment. S'il prend des formes différentes selon le sport, la ligue et l'époque, il s'agit généralement pour chaque équipe de choisir à tour de rôle un joueur dans une liste, parfois en commençant par l'équipe arrivée dernière au classement de l'année précédente. L'objectif avoué est ainsi d'éviter le cercle vertueux selon lequel l'équipe réussissant le mieux/la plus riche puisse acheter à chaque saison tous les meilleurs joueurs, et ainsi maintenir sa position, et que les équipes se lancent dans de folles ventes aux enchères.

Du sport aux cartes

Le draft aurait été introduit dans le jeu de société par **Magic**, non dans les règles-mêmes du jeu, mais en tant que principe de création du deck, devenant l'un des formats les plus populaires en compétition. Au lieu de venir avec leur deck construit à l'avance à partir de leur collection et de leurs préférences tactiques, les joueurs reçoivent en effet chacun un booster, paquet de cartes relativement aléatoire et scellé, dont ils choisissent une carte et qu'ils font ensuite passer au joueur suivant. Une fois toutes les cartes du booster attribuées, on reproduit le draft avec deux autres boosters. Les joueurs posséderont alors un paquet de cartes plus ou moins voulues, dont ils devront tenter de faire un deck cohérent et puissant. Le format doit en partie sa popularité à son intérêt tant pour les débutants (dont les decks personnels ne pourraient pas se mesurer à ceux des « experts ») que pour les joueurs confirmés, appréciant le défi de composer à partir de rien.



Au cœur des 7 merveilles

C'est sans doute grâce à Magic (qu'il a régulièrement pratiqué) qu'Antoine Bauza a été initié au draft. Cherchant justement une mécanique d'acquisition de cartes pour un jeu de ressources et de construction, et voulant se distinguer des immenses succès qu'étaient **Dominion** et **Race for the Galaxy**, le draft lui était apparu comme un choix judicieux, à la fois par originalité par rapport au reste du marché et par ce qu'il apporterait à son jeu... le culte **7 Wonders**.



Le draft octroie d'abord à 7 Wonders une grande part de simultanéité, qui garantit la même durée de partie à trois qu'à... sept : une fois la main de cartes récupérée, tous les joueurs y choisissent en effet en même temps une carte, puis la placent devant eux, l'utilisent pour construire une merveille ou la défaussent. Cela épargne aussi au jeu les injustices liées à l'ordre du tour : personne ne choisit une carte « en premier », mais tous ont accès d'emblée à une main aléatoire. En outre, le draft permet à 7 Wonders d'être interactif sans être trop agressif : on peut par exemple choisir une carte seulement parce que le joueur suivant, qui s'apprête à récupérer les cartes que l'on a en main, y gagnerait trop, ou l'on peut surveiller la progression militaire de ses voisins, et décider s'il est pertinent ou pas de se renforcer sur cet aspect. Enfin, le draft garantit une grande variété des situations, d'une partie à l'autre et au sein d'une même partie : comme on ne sait pas quelles cartes on va récupérer, il s'agit de trouver un juste équilibre entre actions orientées et adaptabilité.

Duel de drafts

Le débat est vivace dans les communautés de joueurs entre ceux qui apprécient particulièrement ce genre de draft en duel – quand les choix prennent vraiment en considération le jeu adverse, et que l'on peut compter sur le retour de certaines cartes – et ceux qui l'estiment au contraire meilleur quand on construit d'abord un jeu pour soi, pas réellement par rapport aux autres, avec des cartes (presque) toujours nouvelles. Antoine Bauza et Bruno Cathala appartiennent plutôt à la seconde catégorie, de sorte que, quand ils s'associent pour concevoir **7 Wonders Duel**, ils adoptent une variation sur le draft plus directement conflictuelle, plus vivante et tendue, avec une visibilité partielle intéressante sur le reste de la manche. Au lieu d'une rotation de main de cartes entre joueurs, ils optent ainsi pour un système pyramidal de cartes sur la table, se recouvrant les unes les autres, et parfois face visible, parfois face cachée, obligeant les joueurs à prendre les cartes disponibles (non recouvertes) pour libérer celles qui se trouvent plus haut (et à retourner ainsi les cartes face cachée), en ayant bien sûr conscience que la carte libérée pourra être prise par l'adversaire. Une idée qui participe à ériger d'emblée **7 Wonders Duel** en monument du jeu de société, et à le placer presque systématiquement en première place des classements des jeux pour deux.

Le draft accessible

Si quelques extensions viennent apporter de la variété tant à **7 Wonders** qu'à **7 Wonders Duel**, voilà que pointe l'idée d'une version plus accessible de **7 Wonders**, accessible très rapidement à un public néophyte, et pourtant reconnaissable thématiquement et mécaniquement comme une adaptation de **7 Wonders**. Le draft dans **7 Wonders Architects** est ainsi encore une fois abordé directement, ou plutôt à nouveau optimisé pour un nouveau public. Les joueurs y ont en effet à leur tour accès à trois piles de cartes (puis moins quand elles sont vides), deux dont la carte au sommet est face visible et partagées avec un voisin, et une pile commune à tous face cachée. De quoi rendre le jeu d'autant plus permissif que les joueurs sont moins en quête de ressources et symboles scientifiques précis, tout en générant des petits duels taquins dans les piles partagées.

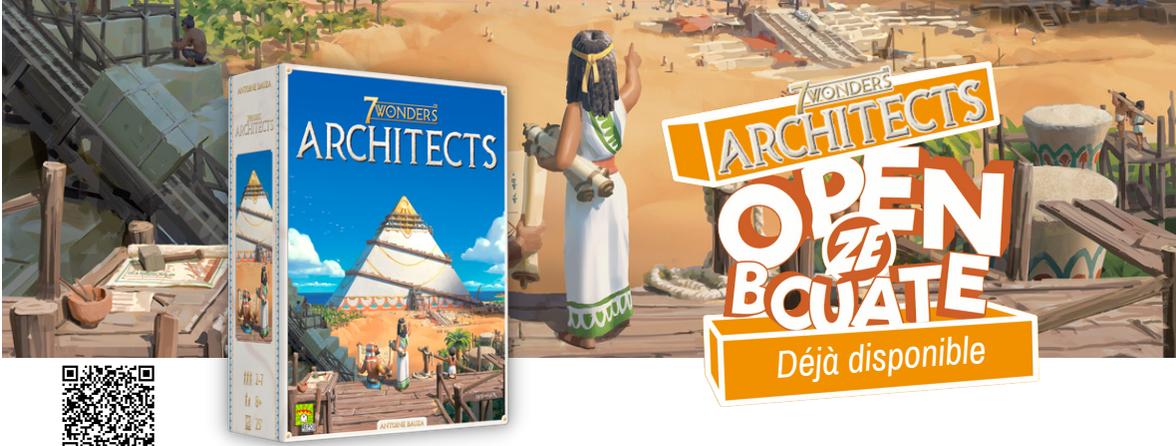


Ainsi ces trois manières très différentes d'appréhender le draft ne sont-elles pas que trois manières différentes d'acquérir des cartes, mais elles révèlent à elles seules quelque chose de la philosophie du jeu, des sensations qu'il cherche à susciter et auprès de qui. En cela, le draft n'est assurément pas la moindre des merveilles de **7 Wonders**.

S.W.

7 WONDERS





| | |
|--------------------------|------------------------------|
| Auteur(s) | Antoine Bauza |
| Illustrateur(s) | Etienne Hebinger |
| Éditeur(s) | Repos Production |
| Thème(s) | Antiquité, Monuments |
| Mécanisme(s) | Draft, Gestion de ressources |
| Âge | 8+ |
| Durée | 25' |
| Nombre de joueurs | 2 - 7 |

pion Chat, et tant qu'il est en notre possession, de pouvoir regarder la première carte de la pioche commune avant de prendre l'une des trois cartes. Les cartes vertes portent des symboles scientifiques : on les défausse dès que l'on réunit deux symboles identiques ou trois différents afin de prendre un jeton Progrès, qui octroie un bonus permanent. Les cartes rouges portent des boucliers et parfois des cors : pour chaque cor, on retourne un jeton Conflit sur sa face Bataille, et si tous les jetons Conflit sont sur leur face Bataille, une bataille est déclenchée pour tous les joueurs, entre eux et leurs deux voisins. Chaque voisin vaincu rapporte des jetons Victoire militaire, puis les cartes avec des cors sont défaussés.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand un joueur achève la dernière étape de sa merveille. Les joueurs additionnent alors les points des étapes de leur merveille, du pion Chat, de leurs cartes Bleues, des jetons Victoire militaire et des jetons Progrès, et celui qui obtient le score le plus élevé la remporte.

S.W.



Reprenant certains principes du classique 7 Wonders, **7 Wonders : Architects** en propose une version plus accessible et rapide, en vous faisant toujours incarner les... architectes des 7 merveilles du monde, cherchant à faire briller votre civilisation par la construction, la science ou les batailles.

Comment jouer ?

À son tour, un joueur prend une carte de l'une des trois pioches à sa disposition : celle, face visible, qu'il partage avec son voisin de droite ; celle, face visible, qu'il partage avec son voisin de gauche, et une pile face cachée commune à tous les joueurs. Les cartes grises représentent des ressources, tandis que les cartes jaunes sont des pièces remplaçant n'importe quelle ressource. Si un joueur possède les ressources requises pour construire une étape de sa merveille (par exemple 3 ressources identiques, ou 4 ressources différentes), il défausse les cartes correspondantes et retourne cette étape de la merveille face Construite. Chaque merveille a une particularité, par exemple de faire gagner une carte supplémentaire à la construction de certaines étapes. Certaines cartes bleues représentent un chat : elles permettent de prendre immédiatement le

next → station

LONDON™



MÉTRO,

STYLO,

COMBO!

QUI SERA LE MEILLEUR

MAÎTRE D'ŒUVRE ?



MARS 2022

MATTHEW DUNSTAN
MAXIME MORIN





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

Bonjour ! J'ai 43 ans (mince, déjà ?!), je vis dans la drôme avec ma femme (joueuse), mon fils (joueur) et deux chattes (joueuses mais surtout dormeuses). Je suis auteur de jeux de société depuis mon plus jeune âge mais c'est ma profession à plein temps depuis 2011. Il y a également plein d'autres médias qui me bottent : le jeu de rôle, le jeu vidéo et la BD. Je me suis déjà égaré dans ces derniers et je compte bien m'y aventurer à nouveau dans un futur plus ou moins proche. Quand je ne suis pas à ma table de travail, j'aime voyager, bouquiner, travailler le bois, faire du vélo, du japonais, du ukulele...

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu 7 Wonders : Architects (éditeur, illustrateur, testeurs...) ?

Alors, je vais essayer de n'oublier personne !

Commençons par l'artiste : Etienne Hebinger travaille sur la gamme **7 Wonders** depuis longtemps et c'est lui qui a réalisé l'intégralité des illustrations de **7 Wonders Architects**. Dans un style différent, plus coloré et que j'aime particulièrement. Il a été épaulé par les graphistes de Repos Production et j'ai fait intervenir mon épouse, graphiste également, dans la conception du prototype. Si je travaille depuis des années avec Repos Production, 7 Wonders Architects était mon premier projet développé à 100% avec la nouvelle équipe éditoriale depuis l'acquisition par Asmodee et la « retraite » des anciens gérants, Thomas Provoost et Cédric Caumont. C'est désormais Tanguy Gréban, Pierre Berthelot et Virginie Gilson qui doivent supporter mes humeurs, mon inflexibilité - parfois extrême - sur les questions d'ergonomie et les chamboulements mécaniques de dernière minute...



Un jeu, c'est aussi toute une flopée de playtesters. Le développement de 7 Wonders Architects, c'était environ 180 parties ! 130 parties physiques et une cinquantaine sur la plateforme BGA, en fin de développement. C'est donc également des développeurs qui ont porté le jeu en numérique. Parmi eux, je tiens à citer Nicolas Normandon qui m'a codé une formidable application capable de jouer des dizaines de milliers de parties pour en extraire des statistiques. Priceless ! Multinationale oblige, Repos Production, c'est également un département communication et marketing digne d'un GAFA. Merci aux équipes de l'ombre qui sont sur le pont jour après jour.



7 wonders : Architects - Acte 1 : de l'idée au prototype

7 Wonders Architects c'est avant tout une longue et lente digestion de 7 Wonders et des nombreuses discussions partagées avec des fans de tous horizons. En effet, 7 Wonders est un jeu qui a amené beaucoup de nouvelles personnes aux tables de jeu et ce n'est pourtant pas un jeu très accessible : il y a plusieurs notions compliquées à appréhender (par exemple, l'utilisation des ressources sans les dépenser ou bien la multifonctionnalité des cartes : bâtiments, étapes de merveilles, entrée d'argent). J'ai beaucoup réfléchi à tout ça, à comment faire disparaître tout ce qui a pu être un frein pour certains joueurs. 7 Wonders Architects devait pouvoir être joué par à peu près tout le monde, c'était l'objectif.

Dans 7 Wonders Architects, le draft de main en main à disparu (il peut être un obstacle pour certains, tant en terme de manipulation pour les plus jeunes qu'en terme de charge cognitive avec plusieurs cartes différentes à analyser pour établir son coup), la gestion des ressources est plus intuitive : j'ai besoin de deux pierres, je les dépense pour construire. J'ai également réduit au maximum les mathématiques, la science ouvre la voie à des pouvoirs plutôt qu'à des mises au carré !

Pour l'anecdote, l'une des dernières mécaniques à avoir été réglées est le militaire comme cela avait été le cas à l'époque de son grand frère. Ça vient sûrement de mon pacifisme latent...

7 wonders : Architects - Acte 2 : du prototype à l'édition

Quand je travaille sur un prototype, j'essaie de projeter du mieux possible ce qu'il pourrait donner une fois édité. Je réfléchis et j'expérimente beaucoup sur le matériel (taille, forme, couleurs) et sur l'ergonomie (maquette, iconographie). J'essaie de traiter au maximum ces aspects pour que mon éditeur puisse se concentrer sur leur sublimation et ne perde pas de temps sur la conception. Ainsi, dans mon prototype d'Architects, chaque Merveille et son deck étaient rangés dans une enveloppe craft dotée d'une étiquette pour que la mise en place de la partie soit rapide et intuitive. Repos Production a monté de plusieurs crans le niveau de rendu et de qualité avec les boîtes individuelles et leur petits sabots à cartes.

Notez que le Chat est un ajout tardif : dans mon prototype, c'était un buste de philosophe qui passait de main en main. C'est Repos qui a eu l'idée de remplacer le vieux barbu barbant par le digne félin qui apparaît sur les cartes bleues. Une excellente idée et j'avoue que je m'en veux un peu de ne pas y avoir pensé moi-même !



7 wonders : Architects - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

Publier un nouveau jeu dans une gamme à succès est toujours un challenge. Il y a énormément d'attente et il faut convaincre le nouveau public à qui le jeu est destiné mais également les habitués de 7 Wonders qui vont bien sûr être les premiers à poser leur mains sur la boîte. Il y a là une dissonance dont il faut avoir conscience. En temps normal, nous disposons d'une année complète de salons pour faire du prosélytisme, montrer notre travail et trouver notre public. Avec le contexte sanitaire, c'était bien évidemment impossible. Heureusement pour nous, la version BGA utilisée pour les derniers tests nous a également permis de faire jouer les boutiques et les distributeurs afin qu'ils sachent à quoi s'en tenir. Parmi les premiers retours du public, j'ai eu plaisir à entendre des joueuses et des joueurs venir me remercier car ils avaient réussi à capter l'intérêt de proches « non-joueurs ». C'est un retour qui me fait chaud au cœur et j'espère que ces nouveaux entrants seront légion, car c'est vraiment dans ce but que j'ai conçu 7 Wonders Architects !

PHILIMAG : Quels sont les points communs et les différences notables entre 7 Wonders et 7 Wonders Architects ?

On retrouve dans les deux boîtes un jeu de cartes et de construction qui se joue jusqu'à sept dans une durée raisonnable. On y retrouve la gestion de ressource, les grandes familles (ressource, civil, science, commerce, militaire) l'interaction avec ses

deux voisins, au niveau de la prise de cartes et bien sûr dans la gestion des conflits militaires. Bref, tous les tropes, à l'exception des Guildes, sont présents dans Architects. C'est vraiment leur traitement qui est différent. Chaque mécanisme d'Architects a été simplifié au maximum pour être immédiat et accessible au plus grand nombre. Je n'invente rien quand je dis que faire simple est compliqué et c'est pour cette raison que la maturation de ce projet fut longue. La place des Merveilles est plus importante dans Architects : les édifices sont vraiment au cœur du jeu alors qu'elles ne sont finalement que périphériques dans 7 Wonders. Ces petits « puzzle » de 5 pièces étaient vraiment l'idée forte qui a donné vie au prototype. La science est également bien différente dans les deux jeux et elle se rapproche plus de la mécanique de 7 Wonders Duel : concrète et variée.

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

J'ai joué de nombreuses parties physiques et simulé un sacré paquet d'autres sur une application dédiée mais c'est lors d'une partie numérique sur BGA (lors de la toute dernière phase de test) qu'un joueur a réalisé un score si bas que je n'imaginai pas que ce soit possible : 5 petits points de victoire. Je ne révélerai pas son nom dans ces colonnes mais je détiens une capture d'écran horodatée que je n'hésiterai pas à leaker un jour !

Antoine Bauza

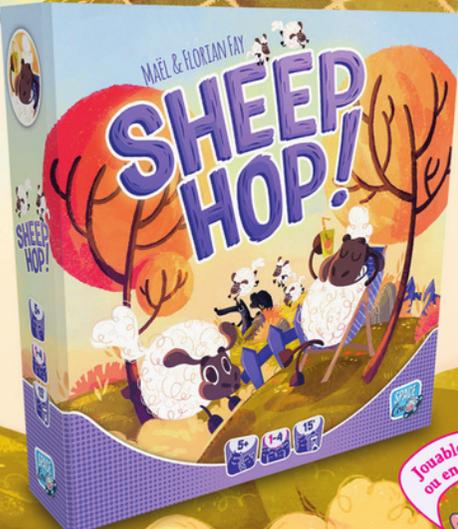


SHEEP HOP!

SAUTE QUI PEUT,
LES LOUPS RÔDENT!



**Mettez les moutons
à l'abri en évitant les loups
grâce à des déplacements
inspirés du jeu de dames !**



**Jouable en solo
ou en équipe !**



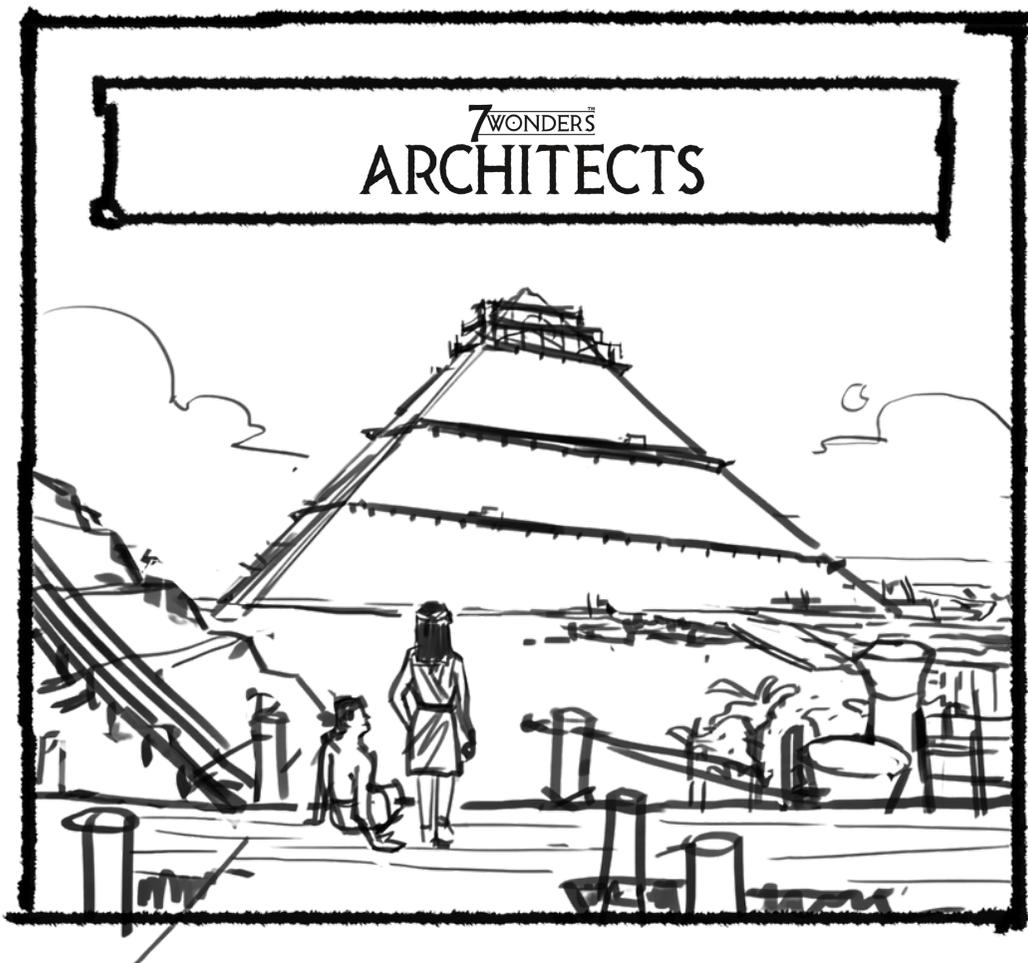
Suivez les aventures de Cocow !

[f](#) [t](#) [i](#) / www.spacecow.fr

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

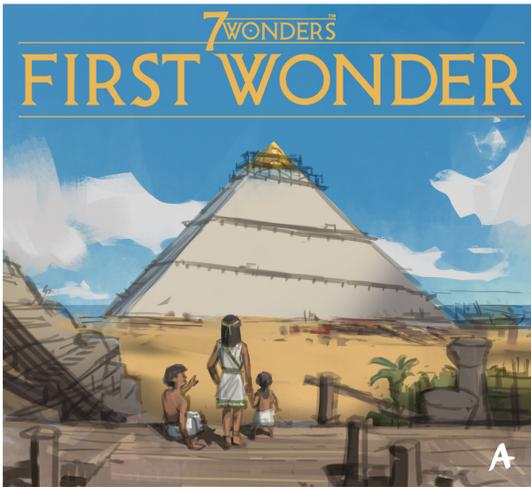


Bonjour, je suis un illustrateur et concept artist indépendant de 30 ans. Je travaille principalement dans l'industrie du jeu vidéo, jeu de société et cinéma d'animation. J'ai commencé professionnellement en 2016 dans le jeu de société avec l'éditeur Blue Orange sur des jeux tels que Lucky Captain, le Manoir Infernal ou Princess Legend. Un an plus tard j'ai travaillé avec Repos Production sur du 7 Wonders, d'abord pour une simple merveille promotionnelle (Syracuse), puis sur les boosters de l'Anniversary Pack, l'extension Armada et les dernières couvertures de toutes les extensions ainsi que de nouvelles cartes et merveilles. En 2021, j'ai illustré 7 Wonders Architects, ce qui était assez rafraichissant pour moi, me permettant d'aborder un style plus stylisé que d'habitude qui m'attirait depuis quelques temps. J'ai aussi pu collaborer récemment avec Iello sur quelque chose qui devrait sortir courant Avril.



PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur le jeu 7 Wonders Architects ?

Sur 7 Wonders Architects mon rôle était de créer l'univers visuel du jeu. J'étais en charge d'« habiller » le jeu en quelque sorte et de lui donner une identité qui lui est propre. Cette première étape était intéressante car nous ne partions de rien et tout était réalisable. Il s'agissait donc de trouver un style adapté au public visé et de trouver le bon compromis entre la vision de l'éditeur, de l'auteur, et mon style naturel. Ce qui est intéressant dans le jeu de société c'est qu'il s'agit d'une « œuvre complète », il faut à la fois réaliser les visuels des cartes, de la couverture mais aussi les éléments secondaires comme les pictogrammes, les merveilles. Le défi est donc d'uniformiser le tout pour que l'ensemble soit cohérent et semble provenir d'un même univers. À titre personnel, j'ai aimé explorer un univers un peu plus stylisé que ce que j'ai l'habitude de faire et aussi réaliser les personnages des cartes, car là aussi c'est quelque chose que j'ai moins l'occasion de réaliser. Les différents puzzles des merveilles étaient peut-être la partie la plus technique car il fallait qu'à chaque étape de construction la merveille fasse sens et que les rectos/versos de chaque pièce puissent fonctionner individuellement.



PHILIMAG : Pouvez-vous nous décrire l'évolution de la couverture du jeu 7 Wonders Architects ?

Couverture n°1 (page 46)

Après plusieurs esquisses rapides à la ligne proposant différentes scènes et compositions nous avons choisi cette piste-ci.

Couverture n°2 (page 47)

De nombreuses mises en couleurs rapides ont été réalisées, explorant plusieurs palettes de couleurs.

Couverture n°3 (page 48)

L'image en cours de chantier.

Couverture n°4 (Couverture du PhiliMag)

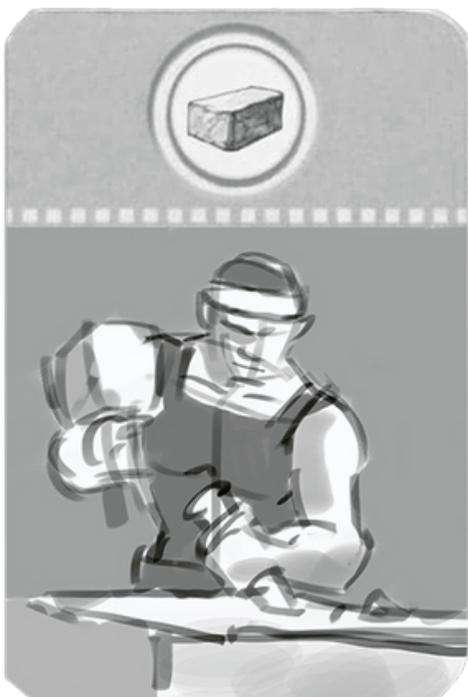
L'image finale, entre-temps le format de la boîte a changé, ainsi que les personnages et les couleurs.

7 WONDERSTM ARCHITECTS





Les 3 grandes étapes par lesquelles je suis passé pour réaliser les personnages :
Esquisse à la ligne > Choix des couleurs principales > Rendu (reflets, volume etc)



Mise en page des cartes : ici il s'agissait de savoir quel cadrage choisir pour les personnages mais aussi de savoir s'il était nécessaire de mettre des bordures de carte ou non.

Tam Tam Safari



Tam Tam MultiMax



TROUVE LA PAIRE !



Les Contes

Tam Tam il était une fois...



MÉDAILLE DU MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE





L'Antiquité.

Voilà bien une période de notre Histoire qui m'a toujours fascinée, et ce dès mon plus jeune âge. Très tôt, j'ai lu quantité de livres traitant de cette période de l'histoire, fasciné par la grandeur, la splendeur – et souvent la décadence – de ces différents Empires. Aujourd'hui, cette fascination n'a toujours pas faibli.

Dans le domaine des Jeux de Rôle, c'est une période relativement peu couverte, surtout si on la compare aux mastodontes que sont le médiéval-fantastique, la SF et le contemporain. Cependant, quelques jeux y prennent place. Et celui que je présente dans ces lignes fait sans doute partie des meilleurs.

Imperator

Je vous ai déjà parlé de JDR Éditions dans ces colonnes. J'aime beaucoup le travail et l'engagement de Frédéric Dorne, qui, outre le fait d'être un personnage charmant, se donne corps et âme pour notre loisir. C'est donc chez lui qu'est sorti Imperator. Ce dernier est l'œuvre de Bruno Guérin, qui est loin d'être un débutant en la matière. Imperator va vous plonger dans la Rome antique, dans laquelle vous allez incarner un personnage à la poursuite de la Gloire. Qu'il soit marchand, issu de l'arène, de la marine, plébéien, politicien, religieux ou autre, c'est la force du poignet ou celle de ses mots qui mèneront le personnage vers les plus hauts sommets. Le livre s'ouvre sur un message d'un certain centurion Lucius Corenus d'Ostie, destiné à mettre dans l'ambiance.

S'ensuivent les classiques chapitres sur la création de personnages, l'équipement, les compétences, etc.

Attention : Imperator est un jeu pouvant sembler relativement exigeant quant à son système de jeu. En effet, l'auteur, très érudit sur la période couverte par son jeu, a tenu – et c'est une bonne chose – à être aussi précis que possible quant à la reproduction de ce qu'était la vie de l'époque. Les personnages seront donc très fidèles et vous permettront de vous immerger dans la vie quotidienne couvrant la période de l'Empire romain. La somme d'informations contenue dans ces chapitres peut paraître difficile à assimiler pour le joueur novice ou débutant. C'est la raison pour laquelle je vous conseille, avant d'aborder la partie technique, de commencer votre lecture par la deuxième partie du livre qui concerne l'Empire de Rome et son histoire. En effet, ces quelque soixante-dix pages regorgent d'informations en tout genre sur Rome et l'Empire romain. Elles s'ouvrent sur une chronologie détaillée qui permet de resituer les éléments importants dans le bon ordre. S'ensuit un récit détaillé – et très érudit – traitant de la royauté romaine, des différentes guerres et autres crises intestines qui ont secoué l'Empire romain. Ce dernier est ensuite passé au crible, ainsi que toutes ses provinces. Cela vous permettra, en toute cohérence, de répondre aux questionnements de vos joueurs et de les emmener voyager loin de leur terre natale si le cœur vous en dit.



La culture et les coutumes romaines ont elles aussi voix au chapitre. Là également, tout est passé au crible : de la monnaie aux aqueducs, aux réseaux routiers en passant par les habitations, le forum, le théâtre, les temples et j'en passe, vous plongerez dans le quotidien de ceux qui vivaient dans la Rome antique. Et c'est absolument passionnant ! Il ne faut évidemment pas oublier la politique, les différentes guildes et, forcément, la guerre : l'armée romaine, ses légions et ses officiers. On y aborde également la justice, l'esclavage et les loisirs – les fameux jeux du cirque et ses gladiateurs. Enfin, le chapitre se conclut sur l'éducation, la place des femmes et, bien évidemment, la religion. L'ultime partie de cette section du livre se concentre sur Rome, LA ville la plus importante de l'Empire.

Ce n'est pas – et de loin – la première fois que je lis un livre de base d'un JdR. Mais rarement j'ai eu l'occasion de me retrouver face à un ouvrage aussi bien documenté. Le travail de l'auteur est tout simplement F.A.B.U.L.E.U.X., et l'achat du livre vaut ne serait-ce que par la fidélité historique de ce qui y est présenté.

Pour en revenir au système, une de ses grandes forces concerne sa création de personnages. En effet, ici, nul n'est question de hasard. Vous aurez toute décision quant aux compétences de votre avatar, car aucun dé n'est utilisé. Vous disposez de 200 points de Création. Et c'est la dépense de ces derniers qui façonnera votre personnage. Ainsi, vous êtes certain qu'il ne ressemblera à nul autre et



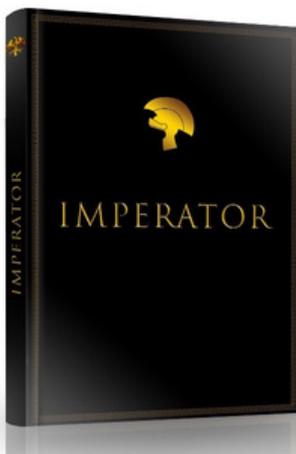
vous prendrez toutes les décisions quant à ses forces et ses faiblesses. Ces points serviront donc à l'achat des caractéristiques et des compétences.

Autre idée intéressante, les avantages et les défauts. Les premiers vous confèrent un bonus dans un domaine précis (mais vous privent de certains points de Création). Les seconds, à l'inverse, vous affublent d'un défaut (un œil en moins, muet, etc.) mais vous offrent des points de Création supplémentaires. Simple autant qu'ingénieux. Je n'entre pas dans tous les détails, mais sachez que le jeu en regorge.

Même si cette étape de création peut paraître un peu compliquée pour le néophyte, il suffit de se laisser guider par le livre et de prendre son temps. Vous verrez qu'on apprivoise tout ça assez facilement. De même, le cœur du système de jeu, s'il peut paraître assez touffu au premier abord, s'avère par la suite d'une grande logique et plutôt intuitif (merci à l'usage du D10, qui aide grandement). Et, après un peu de pratique, le système vous semblera de plus en plus aisé à maîtriser. Il me faudrait des pages (dont je ne dispose pas) pour aller encore plus loin dans l'exploration de ce jeu particulièrement foisonnant.

On n'achète pas Imperator par hasard. Mais si la période vous intéresse, je peux vous garantir que vous ne regretterez pas votre investissement ! Sachez enfin que la gamme s'étoffe (campagne, etc.) et que de nombreuses ressources sont disponibles gratuitement sur internet.

Philippe Pinon





À la réception, **300 : La Terre et l'Eau** surprend par son format. Petit, original, il se laisse découvrir tel un livre. Une envie de replonger dans l'histoire, de réécrire l'Histoire !

À l'image de la boîte, le matériel est minimaliste : un (petit) plateau centré sur les îles grecques, quelques cartes, (beaucoup) de pions en bois et quelques dés. Rien de plus. Mais est-ce nécessaire d'en ajouter ? Non, **300 : La Terre et l'Eau** n'a pas besoin de plus pour dévoiler sa richesse et son intérêt. Son côté épuré permet de se concentrer sur l'essentiel : le jeu !

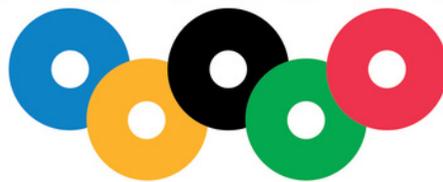
300 : La Terre et l'Eau, à travers des parties rapides (5 tours de jeu maximum), cache quelques stratégies à découvrir. Envahir les côtes grecques par la mer, passer par la voie du nord, combiner les deux ? Tenter une percée jusqu'au cités majeures ou y aller pas à pas ? Le joueur perse pourra suivre plusieurs pistes ; mais attention aux contre-attaques grecques ou aux tentatives de débordement vers les citées majeures perses. Une bonne attaque ne doit pas négliger sa défense !

Le système de jeu permet de ne pas dévoiler trop tôt ses ambitions. Ainsi, même après avoir passé, un joueur peut rejouer ensuite dans le même tour si son

adversaire continue de jouer (ce qui n'est pas habituel). Cela peut permettre de temporiser, d'attendre que son adversaire dévoile son jeu, pour contrecarrer ses plans. Mais cette technique peut se retourner contre soi, si l'adversaire stoppe son tour de jeu et met fin à l'expédition. Une prise de risque à mesurer. Enfin, en plus d'offrir une rejouabilité grâce à leurs effets, les cartes sont un aspect important du titre. En avoir en main est primordial pour jouer. Lors de la phase de préparation, il sera donc important de correctement doser l'achat de ses troupes et de ses cartes. Il faudra rechercher l'équilibre entre « Avoir trop de cartes et pas assez de troupes » et « Avoir trop de troupes et pas assez de cartes ». Tout dépendra de votre stratégie, à un ou plusieurs tours. Malgré tout, il sera important de ne jamais négliger le soutien de vos troupes, en assurant leur ravitaillement. Une ligne coupée ou une ville perdue, et c'est toute une expédition qui est en péril. Les 5 tours pourront passer vite (surtout avec certaines cartes événements qui peuvent annuler une expédition complète), et aucun ne pourra être négligé.

Au final, **300 : La Terre et l'Eau** est un réel jeu de stratégie abordable, renforcé par une grande rejouabilité (asymétrie des deux camps, cartes,...). Porté par des règles simples et accessibles, associé à des parties rapides, il offre une belle opportunité de découverte. Ce format devrait offrir assurément de nouvelles batailles à explorer pour le plus grand plaisir des joueurs.

FAITES VOS JEUX!



www.sweetgames.fr



LUDISTRI



LE PROJET

OPEN BOUATE

Déjà disponible

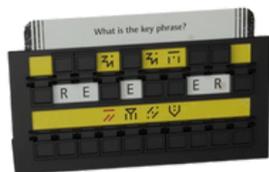


| | |
|--------------------------|------------------------|
| Auteur(s) | Corey Konieccka |
| Illustrateur(s) | C. Chau, A. Rust-Mills |
| Éditeur(s) | Unexpected Games |
| Thème(s) | Énigmes |
| Mécanisme(s) | Coopération, Scénarios |
| Âge | 8+ |
| Durée | 30' - 60' |
| Nombre de joueurs | 1 - 4 |

Dans **Le Projet**, vous êtes quatre adolescents de 1994, découvrant dans un vide-grenier le jeu de société La Clef. Cependant, au fil des parties, vous comprendrez qu'il ne s'agit pas seulement d'un jeu de société, et tenterez de décrypter tous ses secrets, une bande dessinée faisant le lien entre les énigmes.

Comment jouer ?

Au début d'un chapitre, les joueurs lisent la planche indiquée de la bande dessinée, qui leur raconte ce que font les personnages et leur donne des instructions sur la mission à réaliser. La carte Mission indique où placer les pions Indice et les pions Décor sur le plateau, ainsi que la case où les joueurs commencent. À son tour, un joueur effectue une ou deux actions, en posant une carte Ressource de sa main sur l'une des quatre cartes Action, à condition que la ressource ait une valeur supérieure à l'action :



- Regrouper défasse les ressources sur une autre carte Action.
- Espionner révèle deux jetons Indice d'une salle.
- Recueillir permet de récupérer deux jetons Indice là où l'on se trouve. Ces indices montrent les symboles dont on retourne les volets sur la console de mission, dévoilant les éléments d'un message codé. Cependant, certains indices peuvent être des pièges !
- Courir déplace son personnage.

En outre, il est possible de défausser deux cartes de sa main pour réaliser l'action unique de son personnage de La Clef (le jeu dans le jeu).

Comment s'achève la partie ?

À tout moment, les joueurs peuvent estimer qu'ils ont répondu à la question de la mission grâce aux éléments révélés sur la console. Ils perdent la partie si leur réponse est fausse, ou s'ils piochent trop de cartes Ressource (et n'ont donc pas résolu l'énigme assez vite). Que la mission soit un succès ou non, l'histoire progresse, avec des conséquences différentes. Et une fois l'histoire achevée, 24 nouvelles missions sont jouables.

S.W.





| | |
|--------------------------|-----------------------------|
| Auteur(s) | Manuro |
| Illustrateur(s) | Fabrizio Consentino |
| Éditeur(s) | Blue Orange, Makaka Edition |
| Thème(s) | Science-Fiction |
| Mécanisme(s) | Bande dessinée, Coopération |
| Âge | 13+ |
| Durée | 30' |
| Nombre de joueurs | 1 - 4 |

2070 est une bande dessinée dont vous êtes le héros... ou plutôt quatre bandes dessinées, une par joueur, retraçant une aventure commune, où chacun pourra cependant utiliser ses capacités spéciales pour faire avancer tout le groupe, et démêler ensemble le mystère derrière le vol de données d'un puissant laboratoire romain.

Comment jouer ?

Chaque joueur commence par choisir un personnage et prendre la bande dessinée correspondante : serez-vous la bord indépendante Dama 2D, la customisée Yzaline, le moine Shaolin Shaolong ou le slaggiman Ittaka ? Le début de chaque livre est identique, retraçant le vol d'une technologie par un curieux bot, et l'appel à vos personnages pour le retrouver, avant que l'on vous donne le choix entre trois destinations. Une fois une destination convenue avec tout le groupe, vous vous rendez tous à la vignette indiquée, et enchaînez ainsi les décisions, non seulement sur le chemin à suivre, mais aussi sur des objets à utiliser, des combats à mener, des personnages à interroger... Régulièrement, la voie à suivre exigera la résolution d'une énigme, quand d'autres chemins pourraient se

dissimuler dans l'image... De temps à autre, un héros verra dans une vignette un récitatif de sa couleur : cela signifie qu'il est le seul à le voir, et à avoir accès à une information, voire à un choix, que les autres n'ont pas. Il pourra alors l'indiquer au groupe, et s'ils sont d'accord, réaliser cette action personnelle avant de retrouver les autres. Mais de même que les actions communes, il pourra s'agir de pièges, de sorte qu'il faudra toujours tenter de faire des choix logiques.

Pour aller plus loin

La partie s'achève idéalement quand le groupe a résolu le mystère. Il calcule alors son score en fonction de la configuration, de certains lieux traversés, d'objets récupérés, de sa santé, des Points de Réussite collectés grâce à la réussite de l'objectif personnel secret attribué en début de partie... Et le total détermine à quel point la partie est réussie, invitant souvent à réessayer pour découvrir d'autres voies ! En revanche, il est aussi possible de perdre avant la conclusion de l'investigation, si un héros perd trop de santé, ou que le groupe perd son dernier point de temps.

S.W.



À la **une**,
à la **deux**, à la **trois** !

BOARD
GAME
ARENA

AZUL

Pour la compétition

Dans Azul, vous incarnez un artisan au 16ème siècle chargé de décorer le Palais Royal d'Evora, demeure somptueuse du Roi du Portugal. Pour cela, vous devrez faire parler votre fibre artistique et vos talents d'artisan afin de constituer la plus belle des mosaïques. Devenez l'artisan le plus prestigieux de la royauté !

 Micheal Kiesling  Philippe Guérin, Chris Quilliams  30'  2 - 4  8+



DOBBLE

Pour débiter

Dobble est un jeu testant votre rapidité et votre sens de l'observation. Le jeu contient 55 cartes rondes et colorées sur lesquelles se trouvent 8 illustrations différents. Chaque carte partage un symbole avec une autre. Le but est simple : être le premier à trouver deux dessins identiques.

 Blanchot, Cottereau  Divers  20'  2 - 8  6+

GAIA PROJECT

Pour les experts

Projet Gaia est un jeu Space Opera dans l'univers du désormais plus que célèbre Terra Mystica. Chaque joueur incarne l'une des 14 différentes factions souhaitant coloniser une galaxie en s'y implantant.

 Jens Drögemüller, Helge Ostertag  Dennis Lohausen  60' - 120'  1 - 4  12+





GAMEGENIC
INGENIOUS SUPPLIES



**Protégez vos jeux avec du Gamegenic,
si vous ne le faites pas pour vous, faites-le pour eux !**

GAMEGENIC vous propose une gamme d'accessoires
de qualité, du protège-carte à la deck box,
prévus pour ça !



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

Amis joueurs Bonjour ! Et Bonjour à toi PhiliMag ! Je suis Thomas, grand passionné de jeux de société depuis des années. J'ai 34 ans et fier papa de deux filles de 4 ans et 18 mois avec Elodie qui m'accompagne dans nos péripéties ludiques. Si le jeu sous toutes ses formes m'anime au quotidien, j'exerce néanmoins en qualité de médecin généraliste proche de Toulouse. Docteur le jour, Joueur la nuit !

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler de « Il était un jeu » ?

La pédagogie fait partie intégrante de ma profession : je mets mon patient au cœur de sa prise en charge pour lui permettre de gérer au mieux sa pathologie, qu'elle soit aiguë ou chronique, en lui présentant sa nature, son fonctionnement, ses possibles évolutions mais aussi ses risques et surtout comment la combattre. « Il était un jeu » c'est la même chose ! Une volonté de présenter et de partager nos coups de cœur ludiques, découvrir des mécaniques de jeu et des explications via nos présentations, avec toujours leurs forces et leurs faiblesses, ainsi que quelques astuces pour savourer voire gagner la partie. Quant au pseudo, il fait référence à la série animée de notre enfance « Il était une fois la vie ». La parfaite harmonie entre mon métier et ma passion. Comme une belle histoire. D'où ce logo avec un livre ouvert pour « raconter » autour du Jeu.

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

Dans un premier temps, nous avons créé la chaîne Youtube « Il était un jeu » il y a 2 ans. Je souhaitais faire des explications de règles détaillées et des présentations de nos coups de cœur. Rapidement et devant des retours encourageants, je me suis équipé de matériel audiovisuel plus performant pour proposer du contenu plus fréquemment et plus diversifié. Aujourd'hui je propose plusieurs rubriques avec toujours des explications de règles, mais aussi des coups d'œil pour aller à l'essentiel sur certains jeux, des tops mensuels. Je propose aussi de mettre en avant d'autres passionnés qui m'envoient leur propre vidéo pour parler de leur « Jeu du moment », et depuis peu des sessions « live » également. Nous sommes de plus très actifs sur Instagram depuis 2020 et sur Facebook où nous partageons photos, stories et critiques de jeu. Plateforme idéale d'ailleurs pour interagir et discuter Jeux entre passionnés.

PhiliMag : Où peut-on découvrir votre contenu ?

Venez partagez nos coups de cœur et surtout votre passion du jeu sur notre chaîne Youtube : Il était un jeu. Pour suivre nos aventures ludiques et nos articles et photos sur toutes nos découvertes, c'est sur Instagram que ça se passe mais aussi sur facebook. Et retrouvez nos avis, bien sûr aussi sur philibert.com rubrique blogueur.



<https://www.facebook.com/il-etait-un-jeu>



www.instagram.com/il_etait_un_jeu



[Il était un jeu](#)





Retranscription vidéo : Cartaventura

On commence avec un jeu qu'on a découvert cet été. À la découverte de **Cartaventura : Vinland** et **Lhassa**. Cartaventura, c'est Blam ! qui nous édite ça. À partir de 10 ans, 60 minutes les parties, il faudra peut-être en faire plusieurs. Il est marqué de 1 à 6 joueurs. C'est vraiment le genre de jeu qu'on apprécie en solo ou à deux maximum. Au-delà ça perdra un petit peu de sa saveur.

Cartaventura, qu'est ce que c'est ?

Vinland nous propose de revenir dans les terres nordiques sur les traces de peuples vikings, et Lhassa quant à lui nous met dans les traces d'une exploratrice bien connue pour aller découvrir le Tibet.

Cartaventura, qu'est-ce que c'est ? C'est un jeu, mais c'est surtout une expérience narrative. Tout le jeu se base sur la narration. La narration est extrêmement fidèle à l'époque et à la trame historique qui peut exister. C'est des choses que peut-être vous ne connaissez pas. En tout cas nous, on ne le connaissait pas. Et qui vont nous mettre d'un côté dans un univers viking et de l'autre plutôt moines tibétains.



On a des cartes, qu'on va devoir dévoiler petit à petit pour aller explorer des nouveaux lieux selon nos choix. Est-ce qu'on veut aller à droite ? à gauche ? à l'Est ? à l'Ouest ? Selon les objets qu'on aura en notre possession pour aller encore un petit peu plus loin ou qu'on ne les ait pas. Bref, il y aura pas mal de choses comme ça et ça va nous dévoiler un monde. Un petit peu comme dans le **7e continent** mais en vraiment plus bref quand même. Ça reste une découverte. On va découvrir des paysages qui sont quand même fabuleux. Les illustrations pastel, c'est vraiment magnifique. Il y a plusieurs fins. Il y a cinq fins alternatives par boîte. Il y a même une troisième boîte qui vient de sortir qui est ambiance Far West, que je n'ai pas encore mais qu'il me tarde de découvrir. Attention papa Noël si tu passes par là, ça me fera extrêmement plaisir. C'est une expérience narrative à 1, à 2, je vous laisse découvrir ça. Petit format, petit prix aussi c'est pas très cher mais au niveau du plaisir maxi !

Il était un jeu







LAS VEGAN

Misez sur les machines
à choux et remportez
les bons plis !

LAS VEGAN, un jeu de plis déroutant !

Les plis remportés ne vous rapporteront
des points qu'à la fin de la manche,
mais souvent, ils vous en
feront perdre !



BAPTISTE
LAURENT

CORENTIN
LEBRAT

LUDOVIC
MAUBLANC

SIMON CARUSO

Cela dépendra des objectifs
définis par les mises posées sur
les machines à choux, au fil de la manche.

Les cartes présentes dans les plis seront
alors comparées aux mises pour calculer votre score.
Vous avez 4 manches pour ne pas perdre tous vos choux !

2-5

10+

30 MN

DISPONIBLE LE 18 FÉVRIER

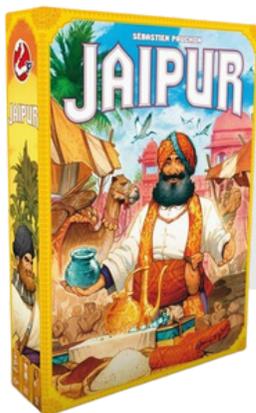
KVF
edition

asmodee



Sans l'ombre d'une hésitation : **Quarto** ! Ce jeu abstrait devenu un classique et le premier véritable succès de chez Gigamic. On donnera subtilement une pièce à sa moitié en effleurant du bout des doigts sa douce main en guise de rapprochement. Et tout cela en la regardant dans les yeux. Et puis BIM BIM BIM BIM, un alignement glorieux de 4 tout en douceur. C'est beau l'amour !

Steve Vandenberghe



Jaipur sans hésiter bien que ce jeu ne met pas en avant le thème de l'amour, c'est le jeu qui met en avant la négociation, l'anticipation et le bluff, tout ce qu'il y a dans une relation d'amour avant et surtout après avoir construit une relation durable ! Le jeu est celui avec lequel j'ai le plus joué avec ma femme qui n'est pourtant pas du tout gameuse.

Arié Dés Cent Solo



Codenames Duo. Déjà du coopératif, pas l'un qui gagne face à l'autre. Et puis il faut être sur la même longueur d'ondes.

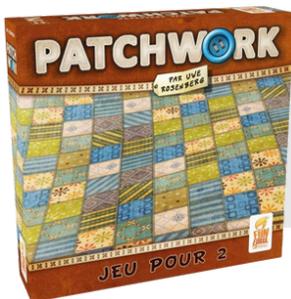
Luc Rémond



Je commence avec **Roméo et Juliette**, un jeu coop à communication limitée dans lequel il faudra bien se comprendre pour faire grandir l'amour avant que la haine gagne tout Vérone. Et comme on sait tous que l'histoire finit mal pour nos deux amoureux, on enchaînera par un Rest In Peace dans lequel on joue deux familles de fantômes qui s'affrontent en jouant leurs cartes afin de remporter des majorités dans différentes demeures.

Olivier Coz





Sans aucune hésitation, **Patchwork**. Un jeu qui va nous permettre de construire notre plus bel assemblage de pièces colorées pour impressionner notre moitié. Et tout ça pour quelques boutons tout mignons.

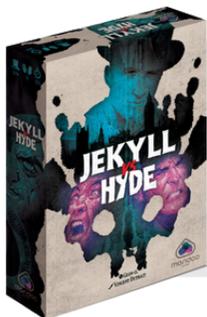


Julien Lenoble

J'opterais sûrement pour **la Quête du bonheur**. On y incarne un personnage de l'adolescence à la fin de sa vie, une vie rythmée par des objectifs à atteindre, des relations, des projets, des loisirs, des animaux, une famille aussi éventuellement... Qu'est-ce qui rend heureux ? Une belle question à se poser en couple autour d'un jeu fort intéressant qui demande d'optimiser son temps et ses ressources tant matérielles qu'humaines, pour atteindre le plus haut niveau possible de bonheur à long terme, selon les contraintes et opportunités proposées.



Octa Vie



Jekyll VS Hyde : Deux personnalités bien différentes vivant dans le même intérieur... Pendant que l'un sombre malheureusement du côté de Hyde, l'autre devra tout faire pour limiter les dégâts pour ne faire ressortir que le meilleur du personnage et tenter d'avoir une fin heureuse. Même si les personnalités sont opposées, rien n'est perdu, il suffit de savoir jouer les bonnes cartes



Mickael Bariselle

Tranquillité : un jeu coopératif jouable à 2. Voguons d'îles en îles avec notre partenaire tout en gardant le silence. De quoi vérifier ou renforcer la complicité et la communication non verbale (tu les vois, mes œillades ?). Et si on n'y arrive pas du premier coup, on recommence !



Caro Cltp



Même si je n'y ai pas encore joué, **Dinner un Paris**, pour le côté romantique du thème et la qualité des visuels me paraît tout indiqué... si on a pas peur de se faire enguirlander par sa moitié pour le fait de ne pas l'avoir réellement invitée au resto dans la capitale.



Benjamin Lav le



Vidberg



Vidberg



The Dark Knight



Deadpool



X-Men :
Days of
Future Past



Aladdin



Les Évadés



Pirates des Caraïbes :
La Malédiction du Black Pearl



Rock



La Ligne
verte



The Grand
Budapest Hotel

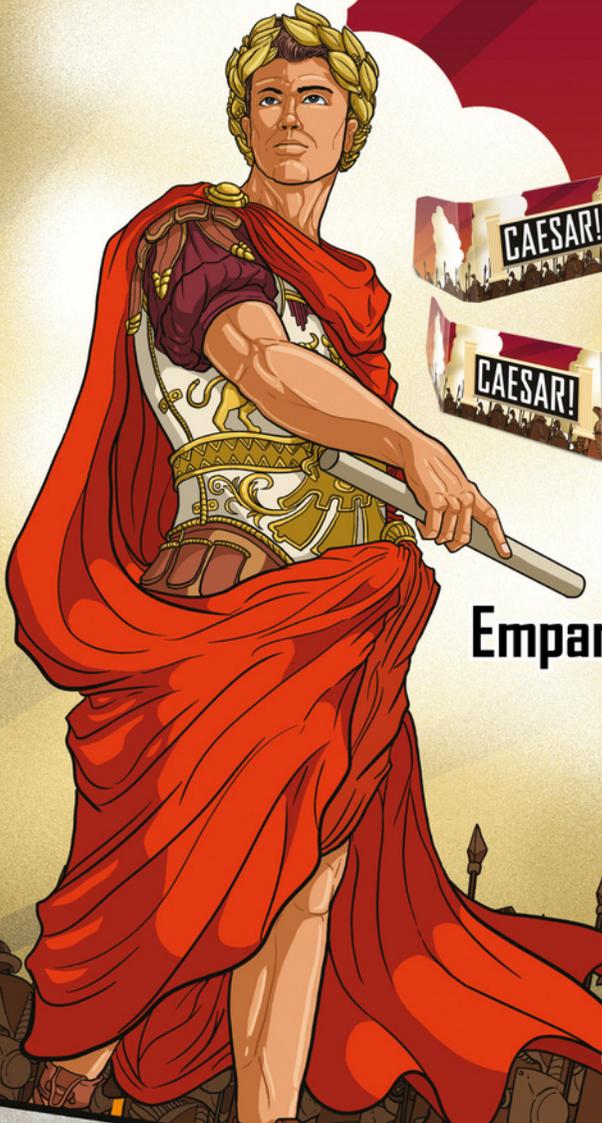


V pour
vendetta

Paolo Mori's

CAESAR!

Par l'auteur de Blitzkrieg!



Emparez-vous de Rome
en 20 minutes !

BARBU
Inc.

PSC
GAMES

JEMS

GYOJIN FIGHTER SUSHIDO !

ADRIAN BLOCH

DEUX SILHOUETTES SE FONT FACE : LEURS REGARDS SE CROISENT.
ELLES BONDISSENT POUR FAIRE CHANTER LEURS LAMES
AU RYTHME DES TAMBOURS DE GUERRE.
UN COMBAT S'ENGAGE DANS L'ARÈNE : LA VICTOIRE SE FERA PAR K.O. !

PRINTEMPS 2022



2



14+



30'

4
ON BOARD
4