



PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N° 21 - MARS 2022



Discussion avec **Simon**

ERÛNE

Dossier complet - **Arkada Studio**
Carnet d'auteur et carnet d'illustrateurs

JEUDE DÉMO INCLUS : MR. TROOVE



1

Un film qui se déroule au bord d'une faille sous-marine

2

Un film dont le héros est ami avec un singe

3

Un film qui se déroule dans une école

4

Un des opus de James Bond

5

Un film dont le personnage principal porte le même nom qu'une marque de lessive

6

Un film avec Jean Reno

7

Un film qui comporte des scènes dans l'espace

8

Un film dont le héros s'appelle Jack

9

Un film dans lequel le héros survit à un crash d'avion

10

Un film dont le titre commence par un nombre

Sommaire du PhiliMag n°21

- 2 Jeu de Démo**
Mr. Troove
- 4 TOP 10**
Top des ventes de Philibert
- 6 Open Ze Bouate**
DIX
- 8 PhiliBulle**
Discussion avec Blam !
- 10 Open Ze Bouate**
Loco Momo
- 11 Expo Photos**
Loco Momo
- 12 Open Ze Bouate**
Tam Tam Safari
- 14 PhiliBulle**
Discussion avec Ludovic Maublanc
- 16 Avis de Blogueur**
Draftosaurus & ses extensions
- 18 Top Thème**
9 jeux sur les abeilles
- 20 Open Ze Bouate**
Honey Buzz
- 22 Tric Trac**
Des jeux de déduction aux jeux d'enquête
- 24 Open Ze Bouate**
Bureau of Investigation
- 25 Expo Photos**
Sherlock Holmes Détective Conseil
- 26 Open Ze Bouate**
Crime Scene : Londres
- 28 Comment c'était après ?**
De Cluedo à Cryptide
- 30 Open Ze Bouate**
Cryptide
- 32 Open Ze Bouate**
Lost Seas
- 33 Règle Express**
Gloomhaven - Les Mâchoires du Lion
- 37 Open Ze Bouate**
Gyojin Fighter Sushido
- 38 Derrière le Paravent**
Le Seigneur des Anneaux
- 40 Archives Ludiques**
HeroQuest
- 42 PhiliBulle**
Carnet d'auteur de Quentin Delrau
- 46 Open Ze Bouate**
Erune
- 48 PhiliGraph**
Carnet d'illustrateurs de R.Minette, L. Chaix
- 54 ChroniCoeur**
Meeple Reporter
- 56 Expo Photos**
Destinies
- 58 Open Ze Bouate**
Number Drop
- 60 Avis de Blogueur**
L'Empire de César
- 61 Expo Photos**
L'Empire de César
- 62 À la Une**
Sélection de jeux BGA
- 64 Paroles de Joueurs**
Quel est le jeu le plus volumineux de votre ludothèque ?
- 66 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 Assassin's Creed Valhalla Orlog Dice Game



Le vrai jeu Orlog tiré du jeu vidéo Assassin's Creed Valhalla. Gagnez suffisamment de faveurs divines et recevez leurs bénédictions pour remporter la partie.

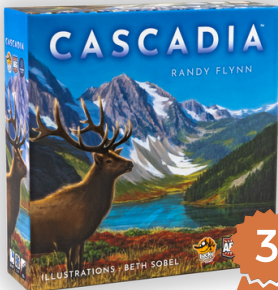


#2 Welcome To The Moon

Welcome to the Moon est un jeu à cocher narratif et évolutif. Il est constitué de huit aventures différentes qui forment une histoire complète avec une difficulté croissante. Vous pouvez jouer ces huit aventures indépendamment, ou successivement pour découvrir votre histoire.



2



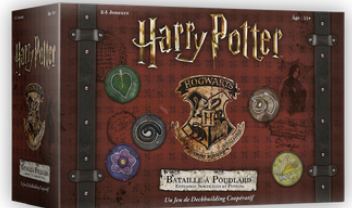
3

#3 Cascadia

Dans Cascadia, créez l'écosystème le plus riche possible à partir de tuiles représentant la faune et la flore de la région homonyme du continent nord-américain. Pour cela, vous devrez créer de grandes zones pour chaque type de paysage et répondre aux exigences des animaux.



#4 Harry Potter : Bataille à Poudlard Extension Sortilèges et Potions



Cette extension pour Harry Potter : Bataille à Poudlard vous permet de jouer jusqu'à cinq, grâce à l'arrivée de la célèbre Ginny Weasley ! Mais cette force de frappe supplémentaire s'accompagne de défis à la hauteur... Car des Vilains font également leur apparition, dont Marcus Flint, ainsi que des rencontres inédites.



#5 Unlock! Game Adventures

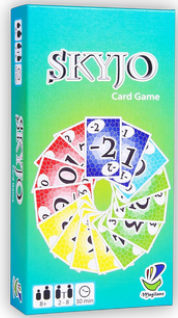
Dans Unlock! Games Adventures, plongez dans l'univers de Mysterium, Les Aventuriers du Rail et Pandemic. Ce volet d'Unlock! est la rencontre de vos jeux préférés avec l'univers des escape games.



#6 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.



#7 Les Aventures de Robin des Bois



Les Aventures de Robin des Bois est un jeu coopératif et évolutif créé par les auteurs d'Andor. Les joueurs y incarnent le rôle de Robin des Bois et de ses compagnons, l'action se déroulant sur un plateau de jeu vivant, sans chemins fixes.



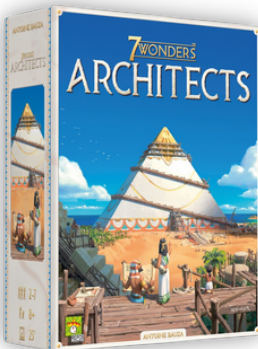
#8 Marvel Champions : Vision



Ce Paquet Héros de cartes comprend le deck pré-construit pour Vision. Avec une grande durabilité et une pléthore de capacités pour punir les méchants, Vision est un héros adaptable qui peut être un atout pour n'importe quelle équipe !



#9 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.



#10 MicroMacro : Crime City



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





DIX OPEN BOUCATE

En précommande



Auteur(s)	Johnson, Melvin, Stankewich
Illustrateur(s)	Shawn Stankewich
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Collection, Enchères
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 5

Dans **DIX**, les joueurs essaient de collectionner des séries de cartes consécutives dans chacune des quatre couleurs. Mais sauront-ils prendre des risques pour augmenter leurs gains sans risquer de tout perdre, et renoncer parfois aux nombres pour gagner la monnaie nécessaire aux enchères pour les puissantes cartes Joker ?

Comment jouer ?

À son tour, le joueur actif commence par dévoiler la première carte de la pioche dans le tableau central. S'il s'agit d'un joker (remplaçant n'importe quelle valeur dans une couleur, ou une valeur de n'importe quelle couleur), la partie est interrompue par une enchère, à laquelle toute la table participe en misant de la monnaie pour l'obtenir. Puis le tour se poursuit. S'il s'agit d'une carte Nombre ou d'une carte Monnaie, le joueur peut la prendre ou choisir de piocher une nouvelle carte. Il pourra ainsi toujours prendre toutes les cartes Nombre sur la table (en ce cas, tous ses adversaires gagneront autant de monnaie qu'indiqué sur les cartes Monnaie, ensuite défaussées) ou la monnaie (auquel cas les cartes Nombre rejoignent le marché).

Mais si l'ensemble du tableau atteint une valeur de 10 (en additionnant les nombres et en soustrayant la monnaie), ou si le total de monnaie est de 10, le joueur est grillé et ne prend plus qu'un jeton de consolation, les nombres rejoignant le marché et les autres gagnant la monnaie. S'il s'arrête avant en prenant les cartes Nombre du tableau, il peut acheter une carte du marché. Puis c'est au joueur suivant de dévoiler une carte de la pioche.

Comment s'achève la partie ?

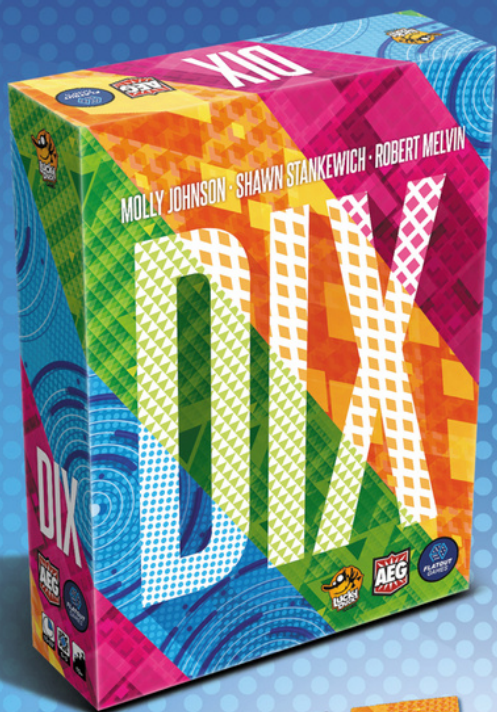
La partie s'achève quand la pioche est vide. Les joueurs gagnent un point par carte dans leur suite la plus longue de chaque couleur, et un point bonus par couleur où ils sont parvenus à créer une suite ininterrompue de 1 à 9, y compris en s'aidant des jokers. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

S.W.





Disponible
en boutique !



DIX



Du stop ou encore, des enchères...
qui fera les meilleures suites
autour de la table ?



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

Je suis le directeur éditorial de BLAM ! Joueur invétéré depuis mon plus jeune âge (Magic, Warhammer Battle, jeux de rôle...), j'ai découvert les jeux de société « modernes » lors de mes études supérieures. Grâce à mon expérience dans le multimédia, j'ai pu très vite m'adapter à l'édition de projets ludiques qui requièrent de multiples compétences.

Musicien, cinéphile, lecteur assidu de science-fiction, j'aime mélanger les univers, et le jeu de société est un terrain d'expérience parfait.

BLAM!

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

Il faut remonter à 2013. À cette époque, notre ville d'Annecy est un terreau ludique fertile. Nous faisons partie d'une association hyper dynamique qui

s'occupe notamment d'animer, avec Ludocortex, le stand de l'As d'Or au festival de Cannes. Par ailleurs, nous croisons régulièrement de nombreux auteurs – dont Bruno Cathala de façon quasi hebdomadaire – pour tester leurs prototypes. Au sein de tous ces passionnés germe naturellement l'envie de goûter à l'aventure éditoriale. Quatre d'entre nous décident de franchir le pas mais trouver le bon projet a pris du temps. Et c'est au bout de deux ans que Claude, notre directeur artistique, ressort de ses placards Cloud 9, absent des étals depuis plusieurs années. On adore et on trouve qu'une réédition d'un jeu déjà connu et reconnu par les boutiques et les joueurs nous permettrait de commencer l'aventure en douceur. Le pari est réussi : **Celestia** est immédiatement plébiscité à sa sortie en 2015 et assure la pérennité de la société jusqu'à ce qu'on obtienne, trois ans plus tard, un second succès avec **Chakra**.



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

Notre objectif est finalement assez simple : créer des expériences ludiques immersives en veillant à toujours imbriquer au mieux « thématique » et « gameplay ». Cela passe bien sûr par un soin particulier apporté au matériel et aux illustrations pour lesquelles nous aimons d'ailleurs dénicher de jeunes talents afin d'apporter de nouvelles émotions graphiques. Au final, on souhaite que nos jeux racontent une histoire et parviennent à créer une ambiance spéciale autour de la table. Le jeu de société possède cette force de générer entre les joueurs une variété d'échanges qu'aucun autre média de divertissement ne peut créer. On essaie donc d'ouvrir des portes, de pousser des murs... et pour cela on ne s'interdit rien, ce qui nous permet d'explorer tout type de jeu : ambiance, stratégie, coopération, temps réel...

Depuis la création de BLAM !, on privilégie (pour le marché européen) la production européenne. On est d'ailleurs très fiers d'avoir, pour Cartaventura et Loco Momo, une production française. On a toujours eu de véritables réflexions sur l'écoconception en essayant notamment de réduire au maximum les composants superflus d'un jeu.

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

Évidemment, avec la nomination à l'As d'Or, l'aventure **Cartaventura** continue de plus belle avec trois nouveaux scénarios dans les tuyaux : les joueurs vont pouvoir partir en Orient au XIV^{ème} siècle, puis aux États-Unis en 1930 et enfin à Versailles au XVII^{ème} siècle. Comme toujours, des aventures très riches qui vont nous mettre dans la peau de personnages méconnus, dans des époques palpitantes. On travaille aussi sur une version enfant, mais... chut !

Les jeux « traditionnels » ne sont pas oubliés pour autant. **Loco Momo**, qui vient de sortir, est un astucieux jeu d'optimisation dans lequel vous devez choisir avec soin quels animaux ajouter à votre plateau. Derrière son univers charmant se trouve un défi malin et addictif.



Cette année, on va continuer avec **Splito**, un jeu d'ambiance : une première pour BLAM ! C'est un jeu de cartes, rapide et original, basé sur un principe de draft : chacun doit poser à chaque tour une carte entre lui et son voisin de gauche... ou de droite ! Il faut donc équilibrer cette double alliance pour, au final, devenir le seul vainqueur. Avec ses règles super simples, une ambiance extra s'installe rapidement autour de la table avec pas mal de discussions.

On finira l'année enfin avec **Farm Club**, un autre jeu de réflexion familial avec des animaux qui prennent le contrôle d'une ferme. Optimisation de plateau et d'objectifs... avec une vraie accessibilité et un jeu rapide !

On prévoit aussi des nouveautés dans l'univers de **Celestia**, mais là aussi, c'est secret pour l'instant.



Loco Momo
**OPEN
BOUATE**
Déjà disponible

Auteur(s)	Lenny Liu, Leon Liu
Illustrateur(s)	Aisha Lee
Éditeur(s)	BLAM !
Thème(s)	Animaux
Mécanisme(s)	Collection
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 4

Loco Momo est une forêt enchantée, dont les habitants découvrent un jour un appareil photo, et décident que l'animal capable de prendre la meilleure photo pourrait le conserver. Pour cela, déplacez les animaux dans la forêt en tenant compte de leurs spécificités, et organisez-les sur votre plateau pour réaliser la photo de groupe la plus harmonieuse possible.

Comment jouer ?

Au début de la partie, des animaux sont aléatoirement répartis par quatre sur les quatre zones du plateau. À son tour, un joueur déplace le jeton Animal de son choix, puis récupère ce jeton et les autres jetons Animaux ayant un fond de la même couleur. Chaque animal a une règle de déplacement propre :

- Le lapin se déplace dans la zone suivante en respectant le sens horaire.
- Le léopard se déplace dans la zone précédente.
- L'aigle se déplace en diagonale.
- L'ours reste dans sa zone.
- Le canard se déplace dans le sens horaire jusqu'à trouver une zone avec un autre canard.

Les animaux récupérés sont placés sur son plateau Photo, sur n'importe laquelle des cinq lignes, mais aussi à gauche que possible. Ils ne seront plus déplacés jusqu'à la fin de la partie. Une fois les jetons récupérés et placés, on pioche dans le sac assez de jetons pour combler tous les espaces du plateau central, et le joueur suivant peut réaliser son tour.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève après six manches. Chaque joueur gagne alors les points selon la méthode propre à chaque ligne : animaux de la même espèce, d'espèces différentes, paire voire trio d'animaux l'un au-dessus de l'autre, lignes et colonnes de jetons de la même couleur.

Pour aller plus loin

Deux extensions sont incluses dans la boîte : **Animal** ou **Habitat Protégé** rapportera un bonus conséquent aux joueurs ayant le moins d'animaux de l'espèce ou de la couleur du jeton pioché en début de partie. **La photo acrobatique** récompense les joueurs parvenus à placer sur une case précise l'animal déterminé. Loco Momo possède en outre un **mode solo**.

S.W.







Auteur(s)	Frédérique Constantini
Illustrateur(s)	NC
Éditeur(s)	AB Ludis Editions
Thème(s)	Vie quotidienne
Mécanisme(s)	Association
Âge	6+
Durée	10'
Nombre de joueurs	1+

La gamme lecture **Tam Tam Safari** propose des jeux qui favorisent l'apprentissage de la lecture tout en aidant l'enfant à renforcer ses compétences en orthographe. Chaque jeu de la gamme utilise les mots référents pour l'étude des sons. Pour chaque niveau son jeu : CP niveau 1 - les sons simples, CP niveau 2 - les sons complexes, CE1 - la suite de sons complexes...

Un petit jeu malin pour jongler avec les mots

Tam Tam Safari est un jeu d'association d'images et de mots. Dans ce jeu d'observation et de rapidité, les joueurs doivent retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes : image - image, mot - mot, image - mot.

Un jeu créé par une enseignante spécialisée

Les jeux Tam Tam Safari permettent de solliciter l'attention, la concentration et la mémoire des enfants. Au fur et à mesure des parties, l'enfant devient plus rapide, plus sûr de lui dans ses stratégies d'identification et de compréhension du mot écrit. Ainsi l'enfant pourra renforcer différentes compétences : capacités attentionnelles (visuelles, auditives), capacités mnésiques (mémoire), capacité d'évocation, lexique interne.

Pour aller plus loin

Entre 2017 et 2019, l'université Rouen-Normandie et l'Association des enseignants spécialisés FNAME ont mené un travail de recherche pour étudier les apports du jeu Tam Tam dans les apprentissages.



RAINBOW

Simplissime et étonnamment tactique !



7-99



2



10 min

Complète l'arc-en-ciel au centre de la table.
À ton tour, pose 1 à 3 cartes sur la face de ton choix et retourne une des cartes déjà en place.
Un doublon ou une face noire? Tu perds la manche. Une face blanche? Joker !

"Un concentré surprenant de bluff, mémoire et prise de risque" (Ludovox)

"On rigole, on se chambre... Et encore une fois, on en refait une !" (Tric Trac)

Chaque joueur voit la face de ses cartes, et le dos de celles de l'adversaire !



K3



8-99



2-4



20 min

Le jeu qui vous fera grimper très haut !

Du camp de base au sommet du K3, programme ton ascension avec minutie. Place un maximum de pions sur la montagne, mais attention, ne te laisse pas surprendre par le terrain... ou tes adversaires !

Le meilleur grimpeur sera le dernier à se faire éliminer, ou le premier à avoir posé toutes ses pièces !



« Parfait pour la famille, très bien pour les copains, excellent à emmener en voyage. » (Proxi-Jeux)



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

Donc je suis Ludovic Maublanc. Je fais des jeux depuis une vingtaine d'années. Mes jeux les plus connus sont, sans doute, **Mr Jack**, **Cash'n Guns** et plus récemment **Draftosaurus**. Je suis auteur à plein temps depuis 2016 où j'ai rejoint Antoine Bauza et Corentin Lebrat au sein de l'atelier d'auteurs « La Cafetière » à Valence. Nous avons également créé avec Théo Rivière une structure qui s'appelle Kaedama qui répond à diverses commandes dans le monde du jeu.



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

La plupart du temps je crée les jeux avec un

coauteur ou une coautrice. L'idée de départ vient donc d'une envie commune, soit de faire un jeu dans un genre que l'on aime, soit juste pour le plaisir de travailler ensemble. Aujourd'hui pour moi le plus important est de prendre plaisir au moment de la création du jeu, dans le processus de création lui-même. Car, s'il est un jour édité, il y a malheureusement de fortes chances que le jeu soit noyé dans la production actuelle ! Autant prendre un maximum de plaisir au moment de sa création. Je fais donc les jeux auxquels j'ai envie de jouer et avec les personnes avec qui j'ai envie de travailler. Pour ce qui est du processus de création, il se résume le plus souvent à des discussions sur le jeu que l'on a envie de faire, l'expérience ludique que l'on désire vivre ou même juste les illustrations qu'on aimerait y trouver. Après il suffit juste de bricoler un proto pour vérifier si le jeu marche aussi bien que dans notre imagination. Le collage et le découpage sont mes parties favorites de la conception du proto. Je pense que ce qui me sert le plus dans la vie de tous les jours c'est ce que j'ai appris en maternelle.



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

Mon année ludique commence avec le festival des jeux de Cannes. Nous aurons la réédition de **Cyrano** chez GRRRE Games. Un jeu dans lequel on écrit des poèmes. C'est un jeu que j'ai créé avec Angèle, il y a une dizaine d'années, et qui revient à la demande générale (enfin surtout de l'équipe GRRRE Games).



Il y aura également **Las Vegan** un jeu de plis chez KYF édition avec Corentin Lebrat et Baptiste Laurent. C'est un jeu de plis assez malin où la plupart du temps on n'a pas vraiment envie de faire de plis. Plus tard dans l'année, il y aura **Bingo Island**, un jeu familial, avec des animaux mignons, créé également avec Corentin Lebrat qui sortira chez GRRRE Games. Il fera partie de la gamme familiale tout comme **Les Contes Émerveillés** sorti en fin d'année dernière ; ma première collaboration avec Christine Alcouffe.



Enfin dans le courant de l'année on peut parler de **Kyudo** un jeu avec Bruno Cathala, un jeu de dés à

cocher chez Offline Edition. Il y aura aussi de la sortie tant attendue (par nous en tout cas) de **Arkeis** chez Ankama avec la team Kaedama au complet.



La fin d'année devrait se conclure en beauté chez Repos Production... mais pour le moment, chut... c'est encore secret !

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

Las Vegan est né du confinement. Isolés chacun chez soi, les habitués de la Cafetière avaient pris l'habitude de se donner rendez-vous pour faire divers jeux à distance. Baptiste nous a proposé de tester son prototype de jeu de plis via Tabletop Simulator. Nous avons fait les premières parties avec Corentin Lebrat. Baptiste m'a tout de suite demandé de l'aider sur ce jeu... Mais comme Corentin a apporté beaucoup plus de bonnes idées que moi, nous avons été obligés de l'intégrer à l'équipe. Le premier thème était celui d'un restaurant végétarien. C'est lors d'une partie test avec Antoine Bauza que ce dernier a évoqué le thème des machines à Choux et de Las Vegan pour habiller le jeu. Nous l'avons tout de suite adopté.





Draftosaurus, du draft et des dinos ? Que demande le peuple ?

Si toi aussi tu considères Jurassic Park comme un chef-d'œuvre absolu du cinéma des 90', alors Draftosaurus est fait pour toi. Pourquoi ? Parce qu'on est dans la peau d'un John Hammond, tenté de construire le parc à dinosaures le plus prestigieux possible, à même d'attirer un max de touristes. Chaque joueur va avoir 6 dinosaures en main, en choisir 1, le poser dans son parc dans l'enclos de son choix, puis passer les dinos restants à son voisin. Et on refait de même 2 fois. Soit 12 dinosaures à poser par partie. Et bien entendu chaque enclos aura sa propre façon de scorer : que des dinos de la même espèce ? Ou bien que des différents ? En couple ou en solitaire ? C'est là tout le plaisir de placer ces petits meeples. Et à chaque tour, un dé va intervenir pour contraindre les placements : côté forêt ou côté plaine ? Plutôt cafétéria ou toilettes ? Ou bien encore dans un enclos vide. Et si on ne peut/veut pas : hop, dans la rivière. Seul le joueur qui vient de lancer le dé pourra passer outre cette contrainte. Pourquoi je vous parle de ce jeu ? Parce que ma fille découvre « Le Voyage d'Arlo » et que ça m'y a fait penser. Bon petit jeu, familial, avec des choix à faire selon son parc mais aussi celui des autres, se donner des points et en laisser le moins possible aux autres. Pas étonnant qu'il ait été nommé pour le jeu de l'année au Festival International des Jeux de Cannes 2020 aux côtés de Fiesta de los Muertos, Oriflamme et Little Town.

Draftosaurus : Aerial Show et Marina, les 2 extensions tant attendues du jeu de draft le plus mignon de ces dernières années .

Quelles nouveautés apporte chacune des boites ? Avec **Aerial Show**, les ptérodactyles sont à l'honneur. Ça tombe bien, ce sont mes dinos préférés ! On va ajouter un plateau de jeu au dessus du parc, qui va représenter la volière et ses ponts suspendus. On va placer au hasard 2 meeples sur des emplacements « Œufs » qui éclore si on arrive à disposer des Ptérodactyles dessus, au grè de nos drafts en suivant le ou les sentiers dans la volière. Plusieurs bonus disponibles au fil de notre balade, jusqu'à même annuler le résultat du dé de contrainte ! **Marina** fait la part belle aux Dinosaures marins : ici les plésiosaures. S'ils devront être disposés dans la rivière si on les choisit, ils pourront aussi franchir les ponts si on parvient à récupérer et à placer les dinosaures correspondants dans notre parc. Et évidemment plus on franchira de ponts et plus on va scorer.

Coup de cœur à la maison, Draftosaurus on aimait déjà beaucoup, ici c'est encore plus sympa surtout en famille. C'est aussi qualitatif, les meeples sont toujours aussi chouettes à manipuler, et c'est toujours un bonheur de gosse que d'avoir de nouveaux dinos. Je regrette l'aspect un peu plus directif et donc plus accessible des nouveaux plateaux, car ceux-ci vont demander des dinos différents pour compléter des objectifs selon les plateaux. Deux excellentes extensions pour ce jeu !



1001 îles

Un jeu d'Antoine Bauza et Bruno Cathala
Illustré par Marie Cardouat

PROCHAINE SORTIE

Pour en savoir plus, on vous donne rendez-vous
sur notre site www.ludonaute.fr


Ludonaute



Hive

Chaque joueur dirige plusieurs insectes dans le but d'encercler la Reine Abeille adverse. Chaque type d'insecte a un déplacement qui lui est propre. On ne peut déplacer une pièce que si elle est libre, c'est-à-dire qu'on peut la déplacer en la faisant glisser sans bouger de pièces autour. Il ne peut y avoir qu'une ruche (un seul ensemble de pièces) qui ne peut être divisée. Hive est un jeu tactique facile à apprendre et passionnant à maîtriser.



En quête de Pollen et de nectar, Abeilles & Bourdons partent explorer la prairie. Menez votre pollinisateur vers les fleurs porteuses du précieux butin, en privilégiant vos favorites. Et comme une même fleur peut avoir la faveur des deux insectes, il va falloir ruser ! Tactique et déduction seront de la partie... Que la récolte commence !

Pollen



Beez

Bienvenue dans le monde secret des abeilles avec Beez ! Faites attention aux autres abeilles, car vous serez en compétition avec elles pour une série d'objectifs publics et secrets. Le défi que représentent la planification de vos actions et le stockage du nectar fera bourdonner votre cerveau ! Ce jeu est doté d'un système de navigation astucieux qui requiert toute votre attention pour récolter du nectar et produire du miel de grande qualité !



Butine !



Votre job, en tant que petite abeille, est de butiner les bonnes fleurs pour votre Reine. Mais attention, toutes les fleurs à proximité de la ruche ne vous intéressent pas. Butine ! est facile à expliquer, rapide à mettre en place et possède une grande rejouabilité.





Queenz

Des Orchidées aux couleurs chatoyantes, des Abeilles attirées par leur pollen et bourdonnant autour des ruches. Voici l'univers de Queenz dans lequel chaque joueur va tenter de produire le miel le plus renommé de la région. To Bee or not To Bee... Là est la question !



Honeycombs

Bzzz, les abeilles travaillent dur ! Aidons-les à recomposer leur ruche en associant les différents dessins des tuiles !



La Reine de Champ-Fleuri

Ma Première Aventure - La Reine de Champ-Fleuri est un livre-jeu dans lequel vos enfants devront créer leur propre histoire. Aujourd'hui, tu te réveilles après de longs mois d'hibernation. Tu quittes le nid pour aller fonder ta propre ruche ! Choisis l'abeille que tu souhaites incarner et cherche tout ce qu'il te faut pour créer ta colonie. Dans ce livre pas comme les autres, ce sont tes choix qui déterminent la suite de ton aventure !



Bee Genius

Bee Genius est un jeu de combinaison à jouer en solo dans lequel vous devrez positionner les abeilles ouvrières de manière à compléter la grille : placez l'abeille Reine au centre de la grille et lancez les 6 dés pour positionner les Ouvrières sur les emplacements correspondants de la grille. Le but du jeu est de réussir à placer les 11 pièces formes colorées de façon à compléter la grille.



Abella l'Abeille

L'abeille Abella vole de fleur en fleur dans la prairie multicolore. Comme toute abeille butineuse, elle collecte consciencieusement du nectar, qu'elle rapporte à la ruche. Ses amis l'attendent là-bas pour le transformer en un délicieux miel sucré. Qui veut aider l'abeille Abella à fabriquer suffisamment de miel pour remplir tout un pot ?





Auteur(s)	Paul Salomon
Illustrateur(s)	Anne Heidsieck
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Abeilles
Mécanisme(s)	Tuiles, Contrats
Âge	10+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Honey Buzz**, vous êtes l'un des comptables de Sa Majesté, responsable d'une partie de la ruche. Agrandissez-la habilement de façon à y cultiver du miel, que vous pourrez ensuite vendre au marché afin de vous imposer comme le meilleur gestionnaire royal.

Comment jouer ?

À son tour, un joueur peut affecter plus d'abeilles que ses adversaires à un emplacement du plateau Ruche afin d'en prendre une tuile et de l'ajouter à sa propre ruche. Si cette tuile permet de clore un cercle d'alvéoles autour d'une alvéole vide, il active toutes les icônes adjacentes à cette alvéole vide afin de :

- Déplacer son jeton Butinage dans le champ de fleurs pour récupérer une tuile Nectar correspondant à l'alvéole vide, ou du pollen.
- Produire du miel (de fleurs sauvages, acacia, romarin et fleur de cerisier) dans plusieurs alvéoles contenant une tuile Nectar libre.

- Vendre du pollen ou du miel au marché (ce qui fait descendre la valeur de cette ressource pour le reste de la partie) ou exécuter une commande en défaussant le miel requis pour récupérer une carte Commande.
- Gagner une abeille ouvrière.
- Gagner cinq pièces.
- Réaliser n'importe laquelle de ces cinq actions.

Au lieu d'affecter une abeille à la ruche, il peut rappeler toutes ses abeilles, afin de pouvoir mieux les déployer au tour suivant. Lors de la mise en place, des concours ont été dévoilés : remplir un concours de vitesse (par exemple en remplissant trois commandes avant les autres) permet de gagner des pièces supplémentaires.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand quatre ressources sur cinq ont atteint leur valeur minimale, ou que deux des trois piles de commandes sont vides. Les joueurs additionnent alors la valeur de leurs pièces et de leurs commandes, leur récompense aux concours finaux et la quantité de miel et pollen restante pour déterminer l'abeille victorieuse.

S.W.



MUSEUM SUSPECTS



Ben



Franz



Kittie



Jessie



Felix



Gabi



Charlotte



Rex



Michelle



Daisy



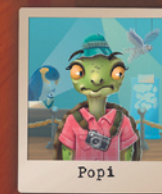
Buck



Marco



Dixie



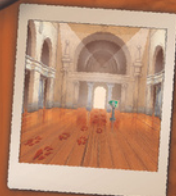
Popi



Jack



Sami



Livrez-vous
à une bête d'enquête !



MAI 2022

Phil WALKER-HARDING
Maxime SARTHOU

8+

2-4

20 min

blueorangegames

Aussi propices au creusement de méninges qu'au partage d'une belle histoire, prétextes à une activité solo ou aux débats enflammés, les jeux d'enquêtes passionnent depuis maintenant 40 ans et la sortie de **Sherlock Holmes Détective Conseil** (SHDC). Ces jeux qui représentent désormais une famille à part entière du jeu de société moderne sont issus des jeux de déduction.

Sherlock Holmes DÉTECTIVE CONSEIL

Les origines : le Cluedo

Inventé par Elva Rosalie Pratt et son mari Anthony dans l'Angleterre de l'immédiat après-guerre, il est édité pour la première fois à Londres en 1949 par Waddington, suivi peu de temps après par des éditions américaines et françaises, grâce à Parker Brother et Miro. On doit y résoudre le meurtre du Dr Lenoir, commis dans un manoir anglais. Le jeu reprend de façon très simplifiée le principe du Whodunit cher au roman d'énigme mis à l'honneur entre autres par Conan Doyle ou Agatha Christie : il faut trouver qui est le meurtrier ou la meurtrière, en essayant d'interpréter les indices dont le roman est parsemé. Depuis sa première édition, on compte plus de 200 variantes du **Cluedo**, du simple changement de thème aux refontes de règles plus profondes.



Le principe du jeu de déduction sera repris plus tard par **Scotland Yard**, qui, loin de proposer une pâle copie du Cluedo, proposera un jeu asymétrique et semi-coopératif : une course-poursuite oppose dans Londres Mister X et les détectives essayant de le capturer.



Sa première édition en 1983 chez Ravensburger décrochera le Spiel Des Jahres. On doit le jeu au Projekt Team III, groupe d'autrices et auteurs germaniques. De très nombreuses variantes et éditions se succèderont pour ce succès ludique toujours d'actualité. Une des caractéristiques principales des jeux de déduction est sa jouabilité : l'énigme est renouvelable à l'infini (ou presque). Mais cela se fait au prix d'énigmes basiques, et d'un scénario souvent pauvre.

La naissance du jeu d'enquête : Sherlock Holmes Detective Conseil

Les jeux d'enquêtes vont se distinguer des jeux de déduction par des énigmes plus fouillées, des



Bureau of Investigation : De Conan Doyle à Lovecraft

Bureau of Investigation est le premier jeu basé sur le système de SHDC. Mais comme vous pourrez le constater si vous succomez au charme de cette belle boîte, il va beaucoup plus loin que la transposition de l'Angleterre victorienne au pays de Lovecraft. Le premier changement, visible dès la première enquête, vous permet de suivre pour le même indice, deux pistes différentes : comme dans SHDC, vous pouvez aller interroger des individus, mais vous pouvez également, en bon agent du BOI (ancêtre du FBI), procéder à des investigations : fouiller un lieu, suivre un suspect... De plus, le nombre de pistes que vous allez suivre sera limité, et le questionnaire de fin sera remplacé par le rapport à rendre à vos supérieurs, dans lequel vous devrez mentionner les endroits suspect où une intervention massive sera souhaitée. Et ce n'est là que le début de vos surprises, puisque l'auteur, Grégory Privat, prend un malin plaisir à dynamiter toutes vos habitudes au fur et à mesure des enquêtes. Enfin, loin du Barnum pulp de la licence Horreur à Arkham, le ton est ici mature, les enquêtes inquiétantes et l'ambiance sera vraiment au rendez-vous. Âmes sensibles, vous voilà prévenues !

parties parfois plus longues, et un soucis du détail les situant entre le roman et la série policière. Revers de la médaille, vous ne ferez chaque énigme qu'une fois, à moins d'être doté d'une mémoire de poisson rouge. Le jeu fondateur de cette nouvelle famille ludique est **Sherlock Holmes Detective Conseil**, édité en 1982 chez Sleuth Publications. La première édition française chez Jeux Descartes (dans le fameux classeur) sortira en 1985, année où SHDC gagne le Spiel Des Jahres. Sa réédition inespérée par Ystari en 2012 gagna le prix du jury de l'As d'or/jeu de l'année à Cannes. Actuellement édité par les Space Cowboys, c'est désormais une gamme complète dotée de 4 boîtes différentes. Les auteurs originaux sont Raymond Edwards, Suzanne Goldberg et Gary Grady, rejoints depuis par Thomas Cauët, Dave Neale et Jérôme Ropert. Dix ans avant l'arrivée de Catane, SHDC sera non seulement le premier jeu d'enquête, mais il contribuera de façon plus générale à changer le rapport que peuvent avoir les adultes face au jeu de société. En effet, il sera l'un des premiers à amorcer la bascule vers les jeux de société spécifiquement conçus pour les adultes, alors que jusqu'au début des années 80, ils étaient cantonnés à une cible d'enfants et d'adolescents.



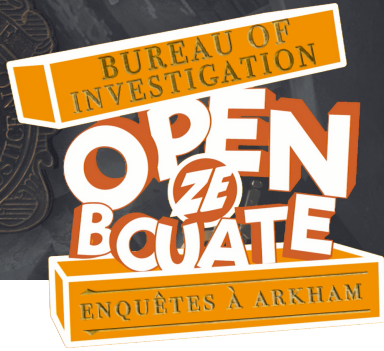
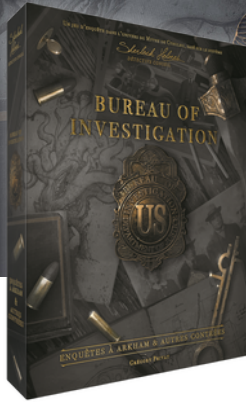
Et pour quelques jeux de plus

Quelques titres supplémentaires pour combler votre appétit ludique :

- Jeux de déduction : Mystère à l'abbaye, la Fureur de Dracula, Tobago, Lettres de Whitechapel, Cryptide.
- Jeux d'enquêtes : Witness, Watson & Holmes, Minuit, Meurtre en mer, Detective, Chronicles of Crime, Suspects, Micro Macro.



Monsieur François



Auteur(s)	Privat, Goldberg, Grady
Illustrateur(s)	Divers
Éditeur(s)	Space Cowboys
Thème(s)	Mythe de Cthulhu
Mécanisme(s)	Enquête, Coopération
Âge	14+
Durée	90'+
Nombre de joueurs	1 - 8

Bureau of Investigation se base sur le système de **Sherlock Holmes Détective Conseil** pour proposer cinq enquêtes dans l'univers du mythe de Cthulhu. Vous y incarnez les agents d'un département secret du BOI (ancêtre du FBI), dédié aux affaires surnaturelles liées aux mystères d'Innsmouth.

Comment jouer ?

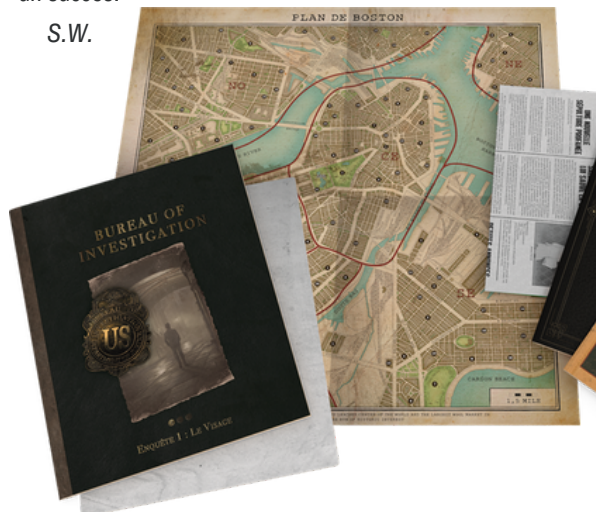
Les joueurs commencent par choisir l'enquête, selon son niveau de difficulté, son numéro ou leur envie. Ils prennent le livret correspondant, en lisent le texte d'introduction et en prennent le matériel spécifique – souvent une carte de la ville (Boston ou Arkham), un annuaire et le journal du jour, mais il pourra s'avérer plus surprenant voire mystérieux, par exemple avec des cartes incomplètes et confuses qu'il s'agira d'annoter pour s'y retrouver. Un délai est généralement donné aux joueurs, correspondant au nombre de pistes auxquelles ils auront droit pour mener leur enquête. Une piste est un paragraphe du livret que les joueurs décident de lire : pour cela, l'agent (le joueur prenant les décisions, qui change après chaque piste) choisit l'une des pistes auxquelles les joueurs ont accès, généralement une adresse (obtenue lors d'un entretien, déduite sur le plan...) associée à un texte dans le livret d'enquête.

Cette piste peut être un entretien avec une personne, ou une investigation, ce qui renvoie à deux sections distinctes du livret. Cette piste est alors lue à voix haute, et les joueurs prendront généralement des notes sur les nouveaux éléments ainsi obtenus, et les nouvelles pistes vers lesquelles ils pourraient donc se diriger. Lovecraft oblige, il faudra s'attendre à quelques surprises...

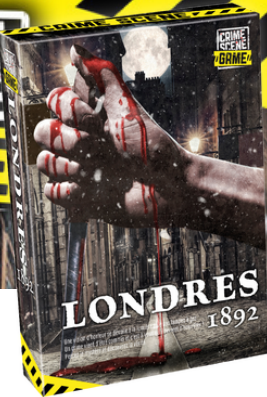
Comment s'achève la partie ?

Quand les joueurs ont épuisé le nombre de pistes auxquelles ils avaient droit, ou s'ils décident qu'ils disposent de tous les éléments nécessaires à la résolution de l'affaire, ils définissent ensemble trois lieux dans lesquels ils vont intervenir pour mettre fin à la menace. Ils consultent alors la fin du livret, et lisent le paragraphe dédié à chacun de ces lieux (s'il existe), gagnant les points correspondants. La somme de ces points déterminera si la mission était un succès.

S.W.







Crime Scene
OPEN
 BOUQUET
 Londres 1892

Auteur(s)	Heljakka, Ilander, Heayes
Illustrateur(s)	Stevan Antonijević
Éditeur(s)	Tactic
Thème(s)	Meurtre
Mécanisme(s)	Déduction, Coopération
Âge	18+
Durée	120'
Nombre de joueurs	1 - 4

Les **Crime Scene** sont une série de jeux d'enquête coopératifs et narratifs, où vous explorerez divers lieux en cherchant des indices sur les illustrations ou en résolvant des énigmes pour lever le voile sur un crime sordide et mystérieux. Dans **Crime Scene : Londres 1892**, vous vous attaquez ainsi à ce qui ressemble fort au retour de Jack l'Éventreur, quatre ans après les meurtres de Whitechapel !

Comment jouer ?

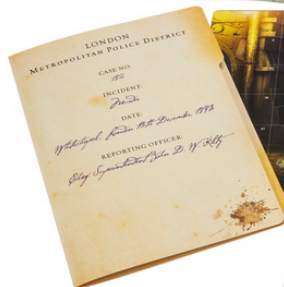
Les joueurs prennent d'abord connaissance du cadre de l'histoire, avant de lire la carte Indice Départ, et de faire le lien entre un mot souligné et une case de la scène du crime pour déterminer quelle carte Indice prendre ensuite. S'il s'agit de la bonne carte, la ficelle qui y est représentée sera de la même couleur que l'indice précédent, connectant les éléments découverts. Ces cartes Indice constitueront des énigmes, donnant lieu à une série de chiffres. Si la série est confirmée par une carte Dossier d'Enquête, elle nous indiquera un paragraphe, une ligne de ce paragraphe et la place d'un mot dans cette ligne. Ce mot permettra de trouver un nouvel élément dans la scène de crime, qui renverra à son tour à l'indice suivant, et donc à la

prochaine énigme. Si les joueurs sont coincés, ils peuvent accéder à des cartes Piste les aidant pour chaque énigme, mais faisant perdre des cartes Réputation. Ils perdent aussi des cartes Réputation s'ils aboutissent à une séquence paragraphe-ligne-mot ne renvoyant ni à un chiffre ni à un objet, preuve qu'ils se sont trompés.

Comment s'achève la partie ?

Une fois la lumière faite sur le sanglant mystère de Whitechapel, les joueurs devront prendre une ultime décision, mais une seule voie sera la bonne. Ils pourront être aiguillés par les cartes Réputation qu'il leur reste, s'ils n'en ont pas trop perdu, et ainsi espérer triompher brillamment de cette enquête éprouvante.

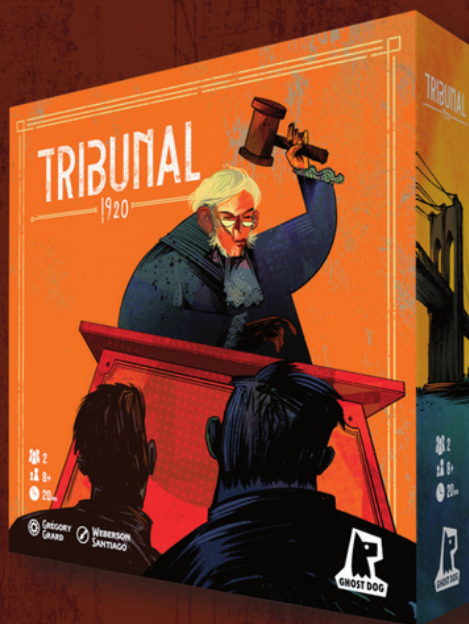
S.W.



TRIBUNAL

1920

ALLIANT BLUFF ET
JEU DE MORPION.
TRIBUNAL 1920
VOUS FERA VIVRE
LE FRISSON DES
GRANDS PROCÈS !



2 8+ 20mn



www.ghostdoggames.com

DISTRIBUTION : NOVALIS - ASMODOE BELGIQUE



Quand on entend « jeu de déduction », l'un des premiers titres à nous venir à l'esprit – en dehors du genre des jeux d'enquête scénarisés – est assurément le culte **Cluedo**, judicieux mot-valise combinant Clue (indice en anglais) et ludo (je joue en latin). Bien que créé dans les années 1940 (par le musicien et ouvrier Anthony E. Pratt et son épouse Elva), il appartient aux jeux avec lesquels la plupart d'entre nous avons grandi... et à la catégorie plus restreinte encore des « classiques » se jouant toujours assez bien, l'utilisation du dé seule pouvant limiter son adoubement par les ludistes « modernes ».

Forces et limites du thème

Dans la grande tradition des meurtres aristocratiques en huis clos – notamment influencé en cela par les récits d'Agatha Christie – Cluedo raconte l'enquête menée par les joueurs pour découvrir le meurtrier du docteur Lenoir dans un imposant manoir anglais.

Si le meurtrier peut être l'un des joueurs, cela n'a aucune incidence sur le déroulement de la partie, le joueur en question l'ignorant lui-même et devant enquêter exactement de la même manière que les autres, même si c'est pour se condamner lui-même en fin de compte. Une petite limite thématique qui a pu faire rêver à des variantes à rôles cachés.

Rob Daviau expliqua même que son invention du principe de Legacy (où les parties se poursuivent les unes les autres) venait du projet initial d'un Cluedo Legacy où les joueurs se souviendraient des assassins des parties précédentes.

Vieux jeu, enquête moderne

Au début de la partie, une carte Suspect, une carte Arme et une carte Lieu sont secrètement retirées pour constituer la solution, quand les autres cartes sont toutes distribuées aux joueurs et leur servent d'alibi : en effet, si l'on possède une carte (ou qu'on la sait possédée par quelqu'un), elle ne peut pas faire partie de la solution. Le joueur dont c'est le tour lance le dé, avance d'autant de cases dans les couloirs du manoir, et essaye d'achever son déplacement dans une pièce afin de lancer une hypothèse sur l'identité du coupable et l'arme du crime, qui aurait eu lieu dans cette même pièce. Si le joueur à sa gauche possède au moins l'une des trois cartes invalidant la théorie, il la lui montre secrètement. Sinon, le joueur suivant doit montrer une carte, et ainsi de suite. Naturellement, une bonne prise de note est indispensable, d'abord pour retirer ses propres cartes de l'équation, puis pour cocher les cartes que l'on nous a montrées, enfin pour supposer que tel joueur a dû montrer telle carte à son voisin et donc l'exclure aussi, se rapprochant toujours davantage de la vérité. Afin d'affiner ses déductions, il faut aussi savoir mêler dans ses demandes des informations connues et de vraies interrogations – en intégrant une carte que l'on possède, on force les joueurs à nous montrer l'une des deux autres cartes par exemple. L'une des grandes forces du Cluedo étant alors la part de bluff que cette mécanique permet (et à laquelle elle invite même). Les questions que l'on pose peuvent renseigner sur les cartes que l'on possède, de sorte que semer la confusion, quitte à perdre un tour, peut finalement aussi nous faire gagner du temps...

LE DR. LENOIR A ÉTÉ ASSASSINÉ ! TIENT-ON UNE PISTE ?



Un Cluedo cryptozoologique

Parmi les nombreux héritiers du Cluedo – même Mysteryum, ou 13 Indices, véritable Cluedo sans plateau – arrêtons-nous sur deux jeux de déduction se détachant aussi de cet ancêtre et de ses formules consacrées pour en utiliser le meilleur dans des voies originales. Le **Cryptide** de Hal Duncan et Ruth Veevers (Osprey/OriGames) met les joueurs dans la peau de cryptozoologistes à la recherche de l'habitat d'une créature mystérieuse, dont l'emplacement sur le plateau est défini par une carte ou un logiciel, et associé à un indice que chacun doit lire dans son livret personnel (plus de détails sur le gameplay p. 30). Ainsi le « scénario » unique (bien qu'appartenant à une quantité énorme de possibilités) est-il géré par le jeu lui-même afin de permettre une diversité d'informations plus riche qu'au Cluedo et des déductions moins scriptées, d'autant que le plateau ne sert plus à se déplacer arbitrairement, mais seulement à visualiser les indices des uns et des autres. La grande surprise de Cryptide vient du fait que ce que l'on cherche réellement, ce sont les indices dont disposent les autres joueurs, indices qui ne sont pas des cartes variées mais un énoncé, pour une déduction aussi simple dans l'idée que cérébrale dans les faits.

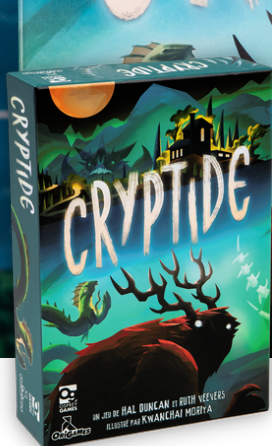
Un grand pas pour le jeu de déduction ?

Dans **À la Recherche de la planète X** de Matthew O'Malley et Ben Rosset (Foxtrot/Renegade), les joueurs sont des astronomes cherchant à localiser la planète X. Comme dans Cryptide, chacun dispose d'informations différentes (dont le nombre peut varier selon la difficulté choisie), générées par une application... qui est la seule détentrice de la vérité. En effet, pour gagner, il faudra aussi s'aider de la localisation d'autres corps célestes (obéissant tous à des règles de placement propres) dans les différentes zones du ciel, et donc régulièrement interroger l'application selon différentes méthodes de recherche, plus ou moins efficaces et donc chronophages.

Si certains jeux de déduction contemporains reprennent la formule identifiable du Cluedo (déduction, solution en qui-où-comment) en la débarrassant du hasard, d'autres cherchent à en tirer des gameplays plus atypiques, toujours poussés par la volonté de retrouver le plaisir de la pêche aux informations, auprès du jeu autant qu'auprès de nos rivaux, et d'affiner les théories malgré des sources lacunaires voire trompeuses, mais avec un enrichissement des énoncés et du matériel permettant un véritable renouvellement de ces sensations.

S.W.





Cryptide
OPEN
BOUATE
Déjà disponible

Auteur(s)	Hal Duncan, Ruth Veevers
Illustrateur(s)	Kwanchai Moriya
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Cryptozoologie
Mécanisme(s)	Déduction
Âge	10+
Durée	30' - 50'
Nombre de joueurs	3 - 5

Cryptide est un jeu de déduction zoologique. Chaque joueur y dispose d'indices différents, et il devra être le premier à trouver la créature de la région en s'aidant de ce qu'il sait et de ce qu'il parvient à faire dire aux autres.

Comment jouer ?

L'une des 54 cartes Énigme (normale ou avancée) ou l'application détermine le placement des tuiles, le livret d'indices auquel chacun a droit, et le numéro de l'indice qu'il doit y lire : « l'habitat se trouve dans ou à une case d'une montagne », « l'habitat ne se trouve pas dans ou jusqu'à deux cases d'une cabane abandonnée »... Puis tous les joueurs posent deux cubes sur deux cases de la carte géographique (le plateau modulaire central) où la créature ne peut pas se trouver d'après leur indice, tout en faisant attention à limiter les indices qu'ils peuvent ainsi donner à leurs rivaux. À son tour, un joueur peut :

- Poser une question, c'est-à-dire indiquer une case et demander à un joueur précis si la créature peut s'y trouver. S'il pose un cube de sa couleur, ce n'est pas le cas, et on doit poser un cube sur une autre case aussi. S'il pose un disque de sa couleur, c'est que la créature pourrait s'y trouver selon son indice.
- Effectuer une recherche, c'est-à-dire indiquer une case où la créature pourrait se trouver d'après son indice et y poser un disque. Chaque autre joueur doit alors placer un disque ou un cube de sa couleur sur cette case, jusqu'à ce que l'un d'entre eux pose un cube (c'est alors au joueur suivant de jouer) ou jusqu'à ce que tous aient posé un disque (la créature a été trouvée et on remporte la partie).

Chaque question posée peut aider les autres joueurs à deviner de quel indice on dispose, de sorte qu'il faudra savoir les désorienter, par exemple avec de fausses questions (relatives à une information dont on dispose en fait déjà), ou limiter ce qu'on leur dit (en plaçant un cube sur une case dont on est sûr qu'ils n'apprendront rien). Par ailleurs, il faudra bien connaître la forme que peuvent prendre les différents indices pour prendre des notes précises et ainsi déterminer avec certitude ce que les autres ont lu dans leur livret.



FLIP & WRITE - AVENTURE - FAMILIAL



SUR LES TRACES DE JULES VERNE!

- Un Flip & Write avec de l'interaction
- Vos choix de départ rendent chaque partie **différente** et des effets influencent le cours du jeu
- Un jeu **accessible** et dynamique qui s'apprend en 2 min



© 2022 looping games. Tous droits réservés.
© 2022 Origames pour la version française.



1

UTILISEZ LA COMBINAISON D'UNE CARTE EXPLORATION ET D'UNE CARTE ORIENTATION POUR DESSINER VOTRE PASSAGE VERS LE CENTRE DE LA TERRE.



2

PASSEZ PAR DES DÉCOUVERTES POUR RAMENER DES PREUVES DE VOTRE PÉRIPLÉ ET DES SOURCES D'EAU POUR NE PAS MOURIR DE SOIF.

3

ET SURTOUT TROUVEZ LE CHEMIN VERS LA SURFACE PAR UN DES VOLCANS AVANT QU'IL NE REN TRE EN ÉRUPTION !

SORTIE EN AVRIL
NEO LUDIS



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne ORIGAMES

DISTRIBUTION : NEOLUDIS - GERONIMO - DUDE - KLERELO
www.origames.fr - Facebook : @PlayOrigames
Instagram : @origames_official





Auteur(s)	J. Benvenuto, A. Droit
Illustrateur(s)	Marine Joumard
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Cartographie, Exploration
Mécanisme(s)	Placement de tuiles
Âge	7+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand les joueurs ont complété leur grille, après seize tours. Ils comptent alors leurs points en vérifiant si leurs lignes et colonnes de tuiles Exploration marine respectent les conditions des tuiles Expédition dans la continuité desquelles elles se trouvent : sept éléments identiques, deux bancs de sable et une épave, pas de kraken... Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Jeune cartographe

Ce mode de jeu destiné aux plus jeunes permet de pratiquer Lost Seas sans les tuiles Expédition. Ils ont désormais toujours le choix entre trois tuiles, et décomptent dans chaque ligne et colonne le nombre d'éléments de l'élément s'y trouvant le plus.

S.W.



Dans **Lost Seas**, cartographiez les Mers Perdues en situant sur votre carte les krakens, bancs de sable, épaves, maelstroms, rochers et serpents de mer de façon judicieuse, afin de respecter au mieux les contraintes de votre carte marine !

Comment jouer ?

Les joueurs commencent par créer une grille de quatre par quatre emplacements devant eux. Pour cela, ils reçoivent quatre tuiles Expédition, qu'ils alignent sur la face de leur choix, puis quatre autres tuiles Expédition, avec lesquelles ils forment une colonne sur la face de leur choix, de telle sorte que chaque croisement de deux tuiles est un emplacement de leur grille. Chaque tuile Expédition dispose en effet d'une face facile, mais rapportant peu de points, et d'une face difficile plus profitable. À tour de rôle, les joueurs choisissent l'une des tuiles Exploration marine au centre de la table et la placent sur un emplacement vide de leur grille. Puis, en laissant une tuile Exploration marine du tour précédent en place, ils y ajoutent aléatoirement quatre nouvelles tuiles Exploration marine et recommencent un tour en changeant de Premier joueur.



GLOOMHAVEN

LES MÂCHOIRES DU LION (CEPHALOFAIR)



INCARNEZ 4 NOUVEAUX HÉROS ISSUS DU MONDE DE GLOOMHAVEN ET AFFRONTÉZ DES DIZAINES DE MONSTRES DIFFÉRENTS TOUT AU LONG DE 25 SCÉNARIOS. REGROUPÉS EN 1 SEUL LIVRET, LES DIFFÉRENTS PLATEAUX SE DÉCOUVRENT AUX FILS DE VOTRE AVANCEMENT DANS CETTE CAMPAGNE, VOUS PERMETTANT DE POURSUIVRE VOTRE ENQUÊTE SUR PLUSIEURS CAS DE DISPARITIONS MYSTÉRIEUSES EN VILLE.

1 / MISE EN PLACE

SCÉNARIO 1

Nouveau Lieu :
Embarcadere au Bord de Route (1) (B)

- Vérifiez si vous devez rajouter un **nouveau lieu** sur le plan de la ville. Si c'est le cas, récupérez l'**autocollant** correspondant et collez-le sur le plan.

Chaque joueur choisit un **personnage**. Récupérez les boîtes correspondantes aux **Aventuriers** choisis.

CHACQUE JOUEUR RÉCUPÈRE :

- La figurine de leur personnage
- Le **plateau Personnage**, et le **Marqueur d'initiative** rectangulaire de leur **Aventurier**, issus de la boîte du personnage.
- Un **compteur de points**. Le côté rouge du compteur doit indiquer le **chiffre rouge** figurant sous le 1 blanc en bas du plateau de personnage.
- Un paquet de petites cartes **Modificateur d'Attaque** sans avertissement. Mélangez-les pour former une pioche.
- Les **sept premières cartes** du grand paquet sans avertissement (dans la grande boîte de l'**Aventurier**) :
 - » 1 carte Aide de jeu
 - » 6 cartes **Capacité** avec la lettre A.
- Les **cartes restantes** avec un avertissement restent pour l'instant dans la boîte.

PLATEAU

- Placez les **Marqueurs d'initiative** des **Aventuriers** près du centre de la table.
- Ouvrez le **Livret de scénarios** à la page du scénario 1 et placez-le au milieu de la table.
- Placez la **figurine** de votre **Aventurier** sur l'un des hexagones portant l'**icône de départ** sur le plateau du livret. Deux **Aventuriers** ne peuvent occuper le **même** hexagone.
- Récupérez la grande **Fiche de caractéristiques** carrée correspondant au type de **Monstre** présent sur le plateau et insérez-la dans l'une des **pochettes** à six sections de façon à ce que le **chiffre 1** dans le coin supérieur gauche soit visible.
- Récupérez le **Marqueur d'initiative Pillard Vermling**, que vous placez avec les autres.
- Prenez les **silhouettes** en carton des **Monstres Pillard Vermling** indiqués sur le plateau. Placez-les sur le plateau en respectant les règles suivantes :
 - Insérez-les dans les supports en plastique **blanc** et **doré** selon le **code couleur** illustré sous les **Monstres** et le nombre de joueurs (haut/milieu/bas = 2/3/4 joueurs). Une barre noire signifie qu'aucun **Monstre** ne doit être placé pour ce nombre d'**Aventuriers**. blanche signifie que l'on doit placer un **Monstre** normal (support blanc), et une barre dorée qu'il s'agit d'un **Monstre** d'élite (support doré).
 - Chaque silhouette porte un **numéro** qui doit être choisi au hasard lors de la mise en place.
 - Disposez le bac en plastique avec l'ensemble des **jetons** à côté du Livret de scénarios.
- Récupérez l'autre paquet de 20 cartes **Modificateur d'Attaque** portant un **M** et formez une pioche mélangée à côté de la **Fiche de caractéristiques** de **Monstre** (n'incluez aucune carte **Malédiction** ou **Bénédiction**).

2 / TOUR DE JEU

LE SCÉNARIO SE JOUE EN UNE SUITE DE ROUNDS. CHAQUE ROUND, LES JOUEURS CHOISISSENT LES CARTES CAPACITÉ QU'ILS SOUHAITENT UTILISER, DÉTERMINANT AINSI L'ORDRE D'INITIATIVE. UNE FOIS QUE TOUS LES PERSONNAGES (AVENTURIERS ET MONSTRES) ONT JOUÉ, LE ROUND SE TERMINE ET UN AUTRE COMMENCE.

1) SÉLECTION DES CARTES ET DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Chaque joueur choisit **secrètement** et simultanément 2 cartes **Capacité** dans sa main de 6 cartes et les poser face cachée devant lui. Vous ne pouvez pas donner d'information sur vos cartes aux autres joueurs.

Parmi les 2 cartes jouées, l'une détermine l'**Initiative** de l'**Aventurier** selon la **Valeur d'initiative** indiquée en son centre. Elle doit être placée face cachée **sous** l'autre carte afin d'être positionnée sur le **dessus** lorsque vous retournerez les 2 cartes face visible. Les chiffres les **plus bas** agissent en **premier**.

En respectant l'ordre d'initiative, effectuez l'action **supérieure** d'une de vos cartes et l'action **inférieure** de l'autre, dans l'ordre de votre **choix**. Selon les règles spéciales du scénario 1, les **Monstres** agissent à l'**Initiative 50**.

Une fois que tous les joueurs ont retourné leurs cartes, comparez la **Valeur d'initiative** de chaque carte et celle des **Monstres** (50 pour le scénario 1). Ensuite, classez les **Marqueurs d'initiative** du plus faible au plus élevé en fonction de leur valeur.

En cas d'**égalité** entre un **Aventurier** et un **Monstre**, l'**Aventurier** agit en premier. S'il y a égalité entre deux **Aventuriers**, ils sont départagés par la **Valeur d'initiative** de leur deuxième carte.

2) TOUR DES AVENTURIERS.

- À votre tour, effectuez une action supérieure et une action inférieure sur 2 cartes **différentes**.
- Une fois l'action jouée, défaussez la carte concernée, sur le côté **gauche** du plateau d'**Aventurier**.
- Vous n'êtes pas obligé de faire l'action. Si une action est composée de **plusieurs Capacités**, vous pouvez sauter certaines **Capacités**, sauf celles qui affectent négativement un personnage.
- Lorsqu'un personnage est ciblé par une **Capacité**, le personnage actif doit avoir une **ligne de vue** dégagée jusqu'à sa cible. Seuls les **Murs** bloquent les lignes de vue, pas les **Obstacles** ni les autres personnages.

DÉPLACEMENT

- Une **Capacité Déplacement X** permet à un personnage de se déplacer de X hexagones **maximum**. Les personnages (**Aventuriers**/**Monstres**) peuvent passer par les hexagones contenant leurs **alliés** mais le déplacement ne peut jamais se terminer sur un hexagone **occupé**. Les personnages ne peuvent pas passer par une case contenant des **adversaires**, des **Obstacles** ou des **Murs**.

Nouvelles Contées



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



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

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



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

OBJET LUDIQUE
OLIBRIUS
? ? ?
NON IDENTIFIÉ

ATTAQUE

- Une **Capacité** *Attaque X* permet à un personnage d'infliger X **Dégâts** à un adversaire ciblé se trouvant à sa **Portée**. Il existe deux types d'attaques :
 - **À distance** : Les « *Portée X* » inscrit sous l'attaque, signifie qu'un adversaire situé à X hexagones ou moins de l'attaquant peut être la cible de cette attaque. Un *Mur* bloque une attaque à distance. Une attaque sans le mot *Portée* est considérée comme une attaque de mêlée.
 - **De mêlée** : Votre attaque doit se trouver sur une case adjacente à la votre.
- Certaines attaques sont suivies de « Cible X ». L'attaquant peut cibler X adversaires **différents** à portée de l'attaque.


Cartes Modificateur d'Attaque

- Chaque fois qu'un personnage effectue une attaque, il doit retourner **une** carte de son paquet **Modificateur d'Attaque** pour **chaque** cible distincte. Ajoutez ou soustrayez la valeur indiquée sur la carte pour connaître la **valeur finale** de l'attaque.
- Les cartes  signifient que la valeur d'attaque doit être doublée.
- Les cartes  signifient que l'attaque n'inflige pas de **Dégâts**.

Avantage et désavantage :





- Si une attaque à **distance** est effectuée sur un adversaire **adjacent**, l'attaque est considérée comme un **Désavantage**. L'attaquant pioche alors **deux** cartes **Modificateur** au lieu d'une et applique la plus **mauvaise**.
- Certaines attaques peuvent être considérées comme un **Avantage**, notamment grâce à l'attribution de certains Etats (cf *État*). Dans ce cas, l'attaquant pioche deux cartes **Modificateur d'Attaque** et applique la **meilleure** des deux.
- Si une attaque présente un **Avantage** et un **Désavantage**, ces deux-ci s'annulent.

Dégâts et Élimination des Monstres

- Après le calcul de la valeur finale de l'attaque, la cible subit ce montant des **Dégâts**.
- Si c'est un **Monstre** qui subit les **Dégâts**, placez des pions **Dégât** égaux au montant subi sur sa pochette de caractéristiques, dans la **section** correspondant au **numéro** de la silhouette du **Monstre**.
- Si le nombre de pions **Dégât** égale ou dépasse le nombre maximal de points de vie du **Monstre** , celui-ci est **éliminé** et retiré du plateau.

ÉTAT



Si un **Aventurier** gagne un **État** suite à l'action d'une carte jouée, placez le pion correspondant dans la partie inférieure gauche de son plateau. Si un **Monstre** gagne un **État**, placez le pion sur sa pochette de caractéristiques. Ces quatre **États** restent sur la cible jusqu'à la **fin** de son **prochain tour complet**, qui peut être durant ce round, ou le round suivant s'il a déjà agi.

-  **Immobilisation** (négatif) : Le personnage ne peut pas effectuer de **Capacité** de Déplacement.
-  **Étourdissement** (négatif) : Le personnage ne peut effectuer aucune action, y compris se déplacer ou attaquer.
-  **Confusion** (négatif) : Toutes les attaques du personnage gagnent **Désavantage**.
-  **Renforcement** (positif) : Toutes les attaques du personnage gagnent **Avantage**.


SOIN

Une **Capacité** « *Soin X* » permet à un personnage de récupérer X points de vie ou de rendre X points de vie à un **allié** à **Portée**. Tournez le **compteur de points** de vie (côté rouge) de ce montant sans dépasser le **montant maximal** de vos points de vie.

3) TOUR DES MONSTRES

- À l'**Initiative** 50, les **Monstres** vont maintenant agir.
- Dans l'ordre croissant de leur numéro, tous les **Monstres d'élite** agissent en **premier**, puis ensuite, tous les **Monstres normaux**. Les caractéristiques des **Monstres normaux** sont affichées à gauche sur le fond **blanc**, celles des **Monstres d'élite** à droite sur fond **doré**.
- Le **Monstre** se déplace de sa valeur de déplacement  par défaut vers l'**Aventurier** le plus **proche**. Si plusieurs **Aventuriers** proches sont à égale distance en points de déplacement, le **Monstre** se focalise sur celui qui agit en **premier** dans l'ordre d'initiative.
- Si le **Monstre** ne peut pas se rapprocher, soit parce qu'il est déjà adjacent, soit parce qu'un autre **Monstre** se trouve sur son chemin, il ne bougera pas.
- S'il est **adjacent** à ce personnage, il attaque ensuite avec sa valeur d'attaque  par défaut. Il le fait de la même manière que les **Aventuriers**, avec sa valeur d'attaque de base modifiée par une carte du paquet **Modificateur d'Attaque** du **Monstre**. Le personnage ciblé subit alors ce montant de **Dégâts**.
- Si un **Aventurier** atteint « 0 », il est immédiatement épuisé. Sa figurine est retirée du plateau et il ne participe plus jusqu'à la fin du scénario.

4) FIN DU ROUND

- Une fois que **Aventuriers** et héros ont effectué leur tour, le round prend fin. Si vous avez pioché une carte **Modificateur** portant une **icône Recyclage** , mélangez toutes les cartes défaussées avec le paquet.
- Continuez et jouez les deux rounds suivants, en utilisant le reste de vos cartes. Si un **Aventurier** est incapable de jouer deux cartes au début d'un round parce qu'il n'en a pas assez en main, il doit **se reposer**.

REPOS COURT

- À la fin du troisième tour, vos six cartes **Capacité** se trouvent dans votre **défausse**. Vous pourrez les récupérer grâce à un repos court.
- Si vous avez au moins **deux cartes** dans votre défausse, vous pouvez effectuer un repos court à la fin d'un round.
- Prenez alors toutes les cartes de votre défausse, mélangez-les et placez-en une au hasard sur le **côté droit** de votre plateau d'**Aventurier**, dans la pile des **cartes perdues**. Récupérez le reste et entamez le round suivant. Vous pouvez subir 1 **Dégât** pour perdre une carte différente au hasard.
- Si vous ne pouvez plus récupérer de cartes pour refaire votre main (2 cartes minimum) car une majorité de vos cartes sont placées dans la pile des cartes perdues, votre **Aventurier** est épuisé.

3 / FIN DE PARTIE

- Si tous les aventuriers sont épuisés, le scénario a échoué.
- Si vous avez accompli le scénario 1 ! Lisez le texte de conclusion et les récompenses du scénario. Cochez la case sur l'autocollant correspondant sur le plan pour indiquer qu'il a été accompli.
- Récupérez toutes leurs cartes **Capacité**, enlevez tous les pions **État**, et remettez vos compteurs de points de vie à leur valeur maximale, (cf plateau d'aventurier - niveau 1).
- Prenez une feuille d'aventurier dans sa grande boîte d'aventurier. Si vous êtes satisfait de votre aventurier, donnez-lui un nom et cochez la case 1 de la ligne Niveau, puisque vous êtes de niveau 1. Vous pouvez entamer le scénario suivant.



Gyojin Fighter Sushido

OPEN BOUQUATE

Prochainement



Auteur(s)	Jems
Illustrateur(s)	Adrian Bloch
Éditeur(s)	404 on Board
Thème(s)	Versus fighting
Mécanisme(s)	Combinaisons
Âge	14+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2

Gyojin Fighter Sushido ! est un jeu de duel reproduisant les principes du genre vidéoludique du versus fighting : les joueurs choisissent un combattant, qui doit terrasser son adversaire en se déplaçant dans une arène bidimensionnelle et en combinant judicieusement ses attaques.

Comment jouer ?

Les duellistes ont le choix entre six personnages et trois modes de jeu, déterminant la longueur de la partie. Au cours d'un tour, les joueurs piochent deux cartes, puis en posent deux face cachée devant eux. Ils peuvent alors les révéler simultanément. Les cartes non révélées sont placées sous le plateau des joueurs, plus personne ne pouvant les consulter – leur propriétaire doit donc retenir ce qu'il pose. Au début de la phase d'action, un joueur peut dévoiler son enchaînement de cartes face cachée pour :

- un Combo (l'une des trois attaques spécifiques à son personnage, si les symboles des cartes correspondent bien).
- un Kata (si le joueur ne peut/veut pas faire de Combo), en activant normalement les cartes l'une après l'autre. L'adversaire peut choisir de parer le Kata en dévoilant son propre enchaînement, ou attendre pour utiliser lui-même son enchaînement comme Combo ou Kata.

Une fois les enchaînements appliqués, les joueurs appliquent l'effet des cartes révélées au début du tour. Ces cartes peuvent infliger un dégât à l'adversaire adjacent, déplacer notre personnage voire pousser le personnage adverse, bloquer une attaque (y compris un Combo !), augmenter notre jauge de Super. Ces points de Super peuvent en effet doubler l'effet d'une carte, mais si un joueur complète sa jauge de Super, il a accès à son Super Combo. Puis un nouveau tour commence.

Comment s'achève la partie ?

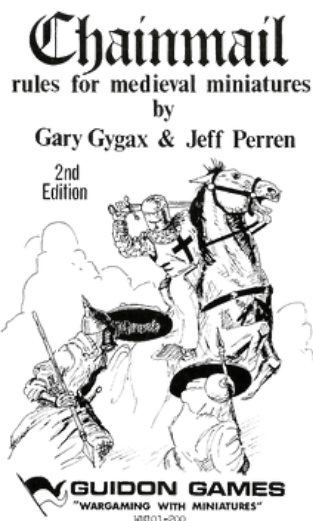
Si, à la fin d'un tour, un joueur n'a plus aucun point de vie ou a été expulsé de l'arène, il perd le Round, et un nouveau Round commence. Quand un joueur a remporté le nombre de rounds fixé par le mode de jeu choisi, il est déclaré vainqueur de l'affrontement.

S.W.

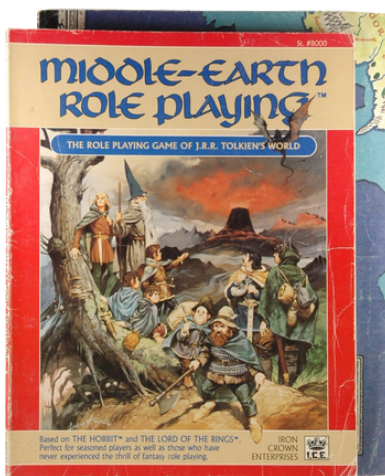


S'il est une œuvre forte qui a marqué les esprits de nombre d'entre nous, fans de médiéval fantastique, c'est bien celle-ci. Ma découverte de l'univers imaginé par J.R.R. Tolkien remonte à mes 12 ans. Après ce fameux article qui m'avait fait basculer dans le monde des JdR (et l'achat de la fameuse boîte rouge derrière), mon père m'offrit le premier tome de la trilogie. Inutile de préciser que j'ai pris une claque à la lecture, et que j'ai lu l'intégralité du cycle dans la foulée (et plus d'une fois depuis).

Est-ce que **Donjons & Dragons** (D&D) et les JdR auraient été les mêmes sans l'histoire mettant en scène Frodon, Gandalf et tous les autres ? Difficile à dire. Mais, et même si Gygax avait puisé dans d'autres sources d'inspirations lorsqu'il coucha sur le papier les règles de **Chainmail** (qui servirent de fondations à celles de D&D), il a largement puisé de l'univers de Tolkien.



L'ancêtre des JdR est donc clairement inspiré de cette œuvre maîtresse, c'est une évidence. Les Halflings sont les hobbits de la Comté, on y retrouve les elfes, les orcs, les nains, etc. Nier cette parenté évidente serait une hérésie (même si, encore une fois, les « spécialistes » ne sont pas toujours d'accord sur le sujet).



C'est tout le monde du JdR qui s'est, dans son large ensemble, très largement inspiré et approprié les romans de Tolkien. Iron Crown Entreprises dégage le premier et publie en 1984 ce qui restera pendant longtemps une référence : le fameux **Middle-Earth Role Playing** (MERP) qui sera traduit deux ans plus tard par Hexagonal, devenant le **Jeu de Rôle dans les Terres du Milieu** (JRTM, dont l'acronyme est tout aussi connu). Avec son système propre (une version « simplifiée » de celui de son grand frère, le fabuleux **Rolemaster**), JRTM s'est très rapidement imposé comme un grand classique. C'est également un des premiers à avoir offert une foule de suppléments pétris de détails sur cet univers foisonnant, un vrai bonheur pour les fans de Tolkien, et pour les joueurs. Le matériel permettait d'écrire et de vivre ses propres histoires, mais nombre de suppléments avec des – excellentes – aventures toutes prêtes étaient eux aussi disponibles. JRTM fut joué et pratiqué pendant de très nombreuses années, et il l'est encore aujourd'hui. Indétrônable, donc ? Difficile à dire, car la concurrence est rude !

Comment ne pas parler de **The One Ring** ? The One Ring (l'Anneau Unique) a connu une première itération chez Cubicle 7 (avec une VF proposée par

EDGE studio). Cette version propose un système de jeu lui aussi très original (centré autour du d12 pour les résolutions d'actions), ainsi qu'un système de points d'Ombre, acquis par les PJ en fonction de leurs actions, ou de certains événements traumatisants subis. Cette Ombre représente l'influence maléfique du Mordor et de Sauron. Malheureusement, si un personnage succombe à l'Ombre, il devient un PNJ contrôlé par le MJ. Ce n'est pas la seule originalité du système, avec sa notion de Communauté et l'importance accordée aux voyages. Cette V1 possède de nombreuses extensions. Et même si cette dernière n'est plus commercialisée par C7 (perte des droits d'utilisation de la licence), elle est encore facilement trouvable. Et elle fait partie des plus beaux livres de JdR qu'il m'ait été donné de voir.



Qu'en est-il de la V2 ? Portée par Free League Publishing et les Suédois de Fria Ligan, elle a été financée en 2021 au cours d'un financement participatif qui a été le plus gros carton pour un JdR, avec un peu plus de 2 millions de \$ au compteur ! Dans cette nouvelle version, on retrouve le même système d'Ombre – forcément, la menace du Mordor et de Sauron reste omniprésente, et se focalise quant à elle sur l'Eriador. Les règles sont légèrement remaniées et comportent leur lot de nouveautés. Je suis très impatient d'éplucher cette nouvelle version, car l'éditeur suédois est loin d'être un novice en la matière de JdR. Jugez un peu : ALIEN, Coriolis, Mutant : Year Zero, Symbaroum, etc. Même si je ne suis pas fan de tous ces jeux, il faut avouer que c'est un très joli catalogue, avec que des succès commerciaux. Il est à noter que

cette V2 n'existe pour le moment qu'en anglais, mais EDGE Studio est en charge de la traduction de cette nouvelle mouture. Enfin, impossible de terminer ce panorama sans parler de **Aventures en Terre du Milieu**. Qu'en est-il ici ? C'est un cadre de campagne pour la 5e itération du plus célèbre de tous les JdR qui plonge, là aussi, les joueurs dans l'univers de Tolkien.



Attention, il est ici nécessaire de posséder le Player's Handbook et le Dungeon Master Guide de DD5 pour pouvoir jouer. En effet, on n'a pas affaire à un jeu à proprement dit, mais à un cadre de campagne adapté au système. Alors certains le regretteront, arguant que DD5 n'a pas besoin de ça, que les autres jeux sont plus originaux, etc. Cela dit, il propose l'avantage d'être utilisable sans avoir, justement, à changer de système pour ceux qui maîtrisent DD5, et de pouvoir proposer une campagne toute différente aux joueurs. Encore une fois, on retrouve les différents éléments propres à l'univers de Tolkien (Voyage, Ombre et Audience). L'aspect Communauté est lui aussi présent, comme dans les autres itérations, et est l'équivalent des « transitions » et autres « intermèdes » lors d'une partie de JdR. C'est le moment, entre deux aventures, où les PJ vont pouvoir apprendre de nouvelles capacités, effectuer des recherches sur un sujet ou une menace précise, monter de niveau, acquérir du nouvel équipement, etc. Là aussi, la gamme est étoffée et comprend de nombreux ouvrages (en français !). On y trouve des guides de régions (Rhovanion, Fondcombe...), mais également des campagnes toutes prêtes. Encore une fois, cette VF est assurée – parfaitement – par EDGE Studio.

Philippe Pinon



Une grande aventure dans un monde de magie !

Créé par Stephen Baker, **HeroQuest** a été co-édité en 1989 par MB et Games Workshop. Inspiré du jeu de Rôle Donjons & Dragons, ce jeu d'aventures fantastiques se trouve à mi-chemin entre le jeu de plateau et le jeu de rôle. Jouable de 2 à 5 joueurs, ce dungeon crawler est un jeu semi-coopératif, où les joueurs vivront une campagne épique composée de 14 quêtes. Un joueur incarne le rôle du sorcier maléfique Zargon (joueur sorcier), tandis que les autres joueurs commandent les quatre héros : Elfe, Nain, Enchanteur et Barbare (joueurs personnages).

Comment jouer ?

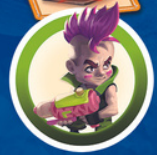
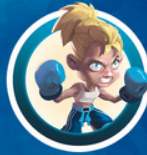
Au début de la partie, le joueur sorcier choisit une quête dans le Livre des Quêtes. Après avoir lu le texte d'introduction, indiquant aux personnages le but de leur quête, le sorcier place dans la première salle du plateau tous les éléments comme indiqué sur la Quête. Les autres éléments, dont les monstres, seront ajoutés en fonction du déplacement des joueurs. Les personnages jouent d'abord chacun son tour. Ils peuvent se déplacer (avant ou après leur action) et jouer une action : attaquer un monstre ou un personnage, lancer un sortilège, chercher des portes secrètes ou des pièges, chercher des trésors. Ensuite, c'est au tour du sorcier de déplacer les monstres et de les faire attaquer. La partie prend fin lorsque les personnages ont résolu les objectifs de la quête et qu'ils sont revenus dans la salle de départ. Ils sont alors victorieux. Si des personnages se sont fait tuer par les monstres, c'est le sorcier qui remporte la partie.



Découvrez la nouvelle version d'HeroQuest

En septembre 2020, Hasbro lance sur sa plateforme de financement participatif Hasbro Pulse, une campagne de financement pour la réédition du jeu de base et de deux extensions. Celle-ci est un succès avec plus de 3,7 millions de dollars récoltés. En France, le jeu est distribué à partir de mars 2022 par Pixie Games. Les extensions devraient arriver en mai 2022 pour **La forteresse de Kellar** et en juillet 2022 pour **Le retour du seigneur sorcier**. Cette version rééditée d'HeroQuest est restée très proche de l'original. Le jeu reprend l'esthétique et le plateau qui ont fait son succès. Toutefois, cette version accueille également quelques nouveautés, comme des personnages multi-genrés et des nouvelles créatures. Une application compagnon, disponible sur Google Play et Apple Store, prend le rôle de Zargon. Les joueurs peuvent ainsi jouer en mode coopératif, en incarnant chacun un héros. Avec cette application, il est également possible de jouer en mode solo.

WONDER BOOK®



Ouvrez le livre pop-up et plongez
dans une expérience de jeu unique !



bande-annonce du jeu :





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

J'ai 31 ans et je suis passionné de culture et de dessin. J'ai étudié le cinéma d'animation 3D et co-réalisé le court-métrage « Le château de sable ». Depuis mon plus jeune âge, mon père m'a toujours raconté des histoires, initié aux jeux de rôle, fait découvrir les premiers jeux vidéo. Puis, j'ai conçu mes propres jeux pour réunir mes camarades et n'ai jamais cessé de le faire. J'ai donc tout naturellement réuni une équipe de passionnés et fondé Arkada studio en Normandie, dans le but de créer des jeux nouveaux et innovants pour les partager à de nouveaux camarades : les joueurs.



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

Erune a été intégralement développé par Arkada studio qui réunit de nombreuses compétences. Le gamedesign et les règles d'Erune, écrites avec l'aide d'Adrien Smondack, sont le fruit de milliers d'heures de jeu. J'ai coécrit le scénario et les dialogues avec Stéphane Torre et ils ont été sublimes par Céline Villier. Les poses dynamiques des figurines sont l'œuvre de Kévin Roger, j'ai ensuite réalisé les sculptures 3D avec François Gris, Florian Crevel et Arthur Lefebvre. La direction artistique est l'œuvre de Raphaël Minette. De nombreux illustrateurs comme Logan Chaix, Grégoire Laurent et Fanny Pastor-Berlie ont conçu les 200 illustrations du jeu et ont su lui donner son identité visuelle. La musique et sound-FX sont une composition originale de Gaëtan Martin et Gauthier Levy. Et nous sommes distribués par Néoludis, une entreprise elle aussi normande.



SPEAK WITH YOUR GAME

Erune - Acte 1 : de l'idée au prototype

Tout a commencé il y a une dizaine d'années. Les premières traces de ce qui deviendra Erune étaient un mélange de règles et d'éléments empruntés à plusieurs jeux couplés à un jeu trouvé par hasard dans un vide-grenier et qui finira par marquer mon enfance : Heroquest. Les figurines, le plateau et les règles simples permettaient à tout type de joueur de rapidement prendre part à l'aventure et d'inventer des histoires : à la manière d'un jeu de rôle, les joueurs incarnaient leur personnage. Quelques années et des centaines de parties plus tard, le jeu, simple et riche à la fois, était idéal à nos yeux. Mais nous voulions surtout créer un jeu nouveau et encore jamais vu. Nous avons donc imaginé une application pour que les

joueurs parlent avec leur jeu, permettant de garder l'aspect social et physique du jeu, sans le dénaturer. Utiliser la voix comme interface et donner un rôle actif à l'application était la garantie d'une expérience de jeu inédite. L'application vocale devint le cœur du projet Erune : le premier jeu d'aventure hybride vocal au monde.

Erune - Acte 2 : du prototype à l'édition

Nous avons fait un énorme travail de développement et d'UX design pour que l'application du jeu, « l'Esprit d'Erune », ait un rôle précis et apporte une expérience nouvelle. Cette technologie est maintenant l'ADN de notre studio. En parallèle, nous devons éditer Erune, chose que nous n'avions jamais faite... Nous avons beaucoup à apprendre. C'est pourquoi, durant deux ans, nous avons rencontré un grand nombre de professionnels (distributeurs, éditeurs) et



exposé dans des dizaines de salons de jeu pour être conseillés, et faire tester Erune à des centaines de joueurs. Finalement, nous avons décidé de réaliser une campagne Kickstarter et de nous auto-éditer. Mais pour réussir son financement, il fallait gagner la confiance des pledgers, surtout pour un premier jeu d'un éditeur inconnu avec une étrange application... Suite aux salons, de nombreux joueurs ont cru en notre projet. C'est grâce à cette communauté et le trailer d'animation 3D réalisé par Kevin Roger que nous avons pu lancer notre Kickstarter en mars 2020, qui a rencontré un franc succès et nous a permis de devenir éditeur de jeu de société.

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

Erune est un jeu expert, narratif avec une dimension roleplay assumée. Dès le début, il a été pensé comme un compromis idéal entre le jeu de rôle et le jeu de plateau pour être accessible à de nombreux joueurs. Nous voulions absolument qu'il ait sa place dans les boutiques, en France et partout dans le monde !

Un distributeur est un partenaire proche et c'est avec Néoludis que nous avons souhaité travailler : ils distribuent Erune en France, Belgique, Suisse et Luxembourg. Erune étant aussi en anglais, nous souhaitons être distribués outre-Atlantique et dans les pays anglophones. Nous sommes actuellement à la recherche de distributeurs pour le reste du monde.



Pour les futurs projets du studio, nous nous sommes fixés une ligne éditoriale claire : nos jeux hybrides auront une version « tout public » pour les boutiques et une version expert qui fera l'objet d'un crowdfunding. Dans cette optique, nous travaillons depuis plusieurs mois sur une version familiale et tout aussi riche d'Erune à un prix bien plus bas dans le but de le faire connaître au grand public, et conçue pour les boutiques.

PHILIMAG : Comment avez-vous développé l'application vocale ? Quelles fonctions ont été implémentées ? Des mises à jour sont-elles envisagées ?

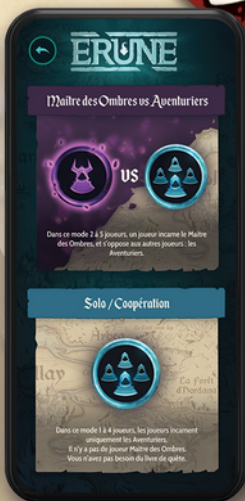
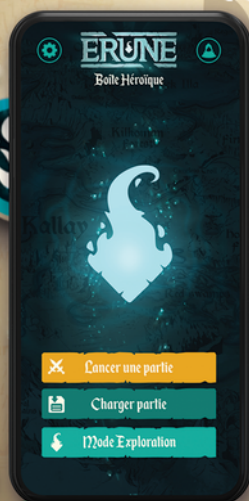
Développer l'application était un travail sans précédent et comparable au développement d'un jeu vidéo. En plus d'être fonctionnelle dans deux langues, il convenait qu'elle réponde aux exigences d'un public averti et qu'elle s'insère parfaitement dans l'histoire du jeu. Notre équipe de développeurs a travaillé main dans la main avec les game designers pour s'assurer que l'application soit plus qu'un compagnon de jeu et qu'elle représente parfaitement l'Esprit du monde dans lequel les joueurs évoluent. L'esprit d'Erune est la narratrice de l'histoire, elle révèle des événements : de l'activation de leviers, à la découverte de salles secrètes en passant par la rencontre de personnages doublés par de vrais acteurs. Elle possède un système de fouille comme dans un jeu vidéo. Durant vos aventures, elle gère le passage de niveau de vos

personnages et connaît toutes les règles et objets du jeu, il suffit de lui demander ! Elle propose quatre modes de jeux : solo/coopératif, maître des Ombres, Arène et quêtes personnalisées pour les plus inventifs ! Parallèlement à l'application, nous avons aussi développé notre logiciel depuis lequel nous pouvons ajouter des scénarios, des objets et des événements nous permettant d'enrichir constamment Erune.

Dans les prochains mois, nous mettrons sur notre site des outils pour que les joueurs puissent proposer les objets, événements et quêtes de leur création. Un éditeur de quête pour les joueurs est en préparation et fera l'objet d'un nouveau crowdfunding à l'occasion de la prochaine extension du jeu. C'est avec les joueurs que nous enrichirons le monde d'Erune.

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

Sans hésitation, le jour où PADG, qui a interprété de nombreux personnages de jeu vidéo comme League of Legends et Hearthstone, a accepté avec joie d'être comédien et directeur de casting pour les voix françaises des personnages d'Erune. Et quel casting ! Nathalie Homs et Benoît Allemane, voix française de Morgan Freeman, étaient là le jour du tournage. Ils ont tout simplement sublimé notre travail et achevé la dernière étape d'Erune, l'émotion ressentie ce jour-là est un souvenir inoubliable.



Une aventure coopérative et immersive
comme vous n'en avez jamais vécue !



MALHYA

Lands
of Legends

À PARTIR DU
15 MARS SUR
KICKSTARTER

Pour plus d'informations,
flashez le QR code.





Auteur(s)	Quentin Deleau
Illustrateur(s)	R. Minette, L. Chaix
Éditeur(s)	Arkada Studio
Thème(s)	Fantasy
Mécanisme(s)	Dungeon Crawler
Âge	14+
Durée	30' par joueur
Nombre de joueurs	1 - 5

y compris en renversant une armoire ou en lançant un sort, détecter des pièges, fouiller une pièce ou un meuble, se préparer au combat ou se reposer à un feu de camp. Il bénéficie aussi d'actions gratuites : consommer une substance, déclencher un évènement... ou passer un pacte avec les Ombres, bénéficiant d'un bonus au prix de beaucoup de stamina. Les aventuriers gagnent des points d'expérience grâce à leurs actions au cours de la partie, et héros comme Maître des Ombres pourront monter en niveau aux feux de camp et à la fin d'une quête, apprenant de nouveaux talents et sorts et améliorant leurs caractéristiques, par exemple pour pouvoir porter de l'équipement de plus haut niveau.

L'esprit d'Erune

L'une des particularités d'Erune est son application, qui gère les bruitages, la musique d'ambiance, le doublage des textes, la sauvegarde, mais répond aussi en cours de partie aux questions sur les règles, détaille les phases de jeu et le gain de niveaux, génère aléatoirement le butin et certains évènements pouvant affecter la suite de la campagne. Pour cela, elle réagit aux instructions vocales (ou écrites), s'imposant comme l' « Esprit d'Erune » plutôt que comme une simple application compagnon.

S.W.

Erune est un jeu d'exploration de donjon pouvant être pratiqué en coopération/solitaire ou en tous-contre-un (les héros affrontant le Maître des Ombres), en mode arène ou dans une campagne composée d'une vingtaine de quêtes.

Comment jouer ?

En dehors du Maître des Ombres, qui connaît le plan du donjon et l'emplacement des pièges, et contrôle les monstres, les joueurs incarnent tous un archétype de héros (Guerrière, Gardien, Archer, Magicienne), doté de caractéristiques, aptitudes et talents propres. Un tour est composé d'une phase de l'esprit d'Erune, d'une phase du Maître des Ombres (au cours de laquelle il attaque avec ses monstres) et d'une phase des Aventuriers. Un héros peut alors réaliser deux actions de base : se déplacer dans le donjon, au risque de déclencher un piège ou d'activer des monstres, attaquer,





Jeraku

Devenez Shogun en solo
ou jusqu'à 5 joueurs !



L'extension pour
replonger dans
One Deck Dungeon
et vaincre les Sbires
du gardien !



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

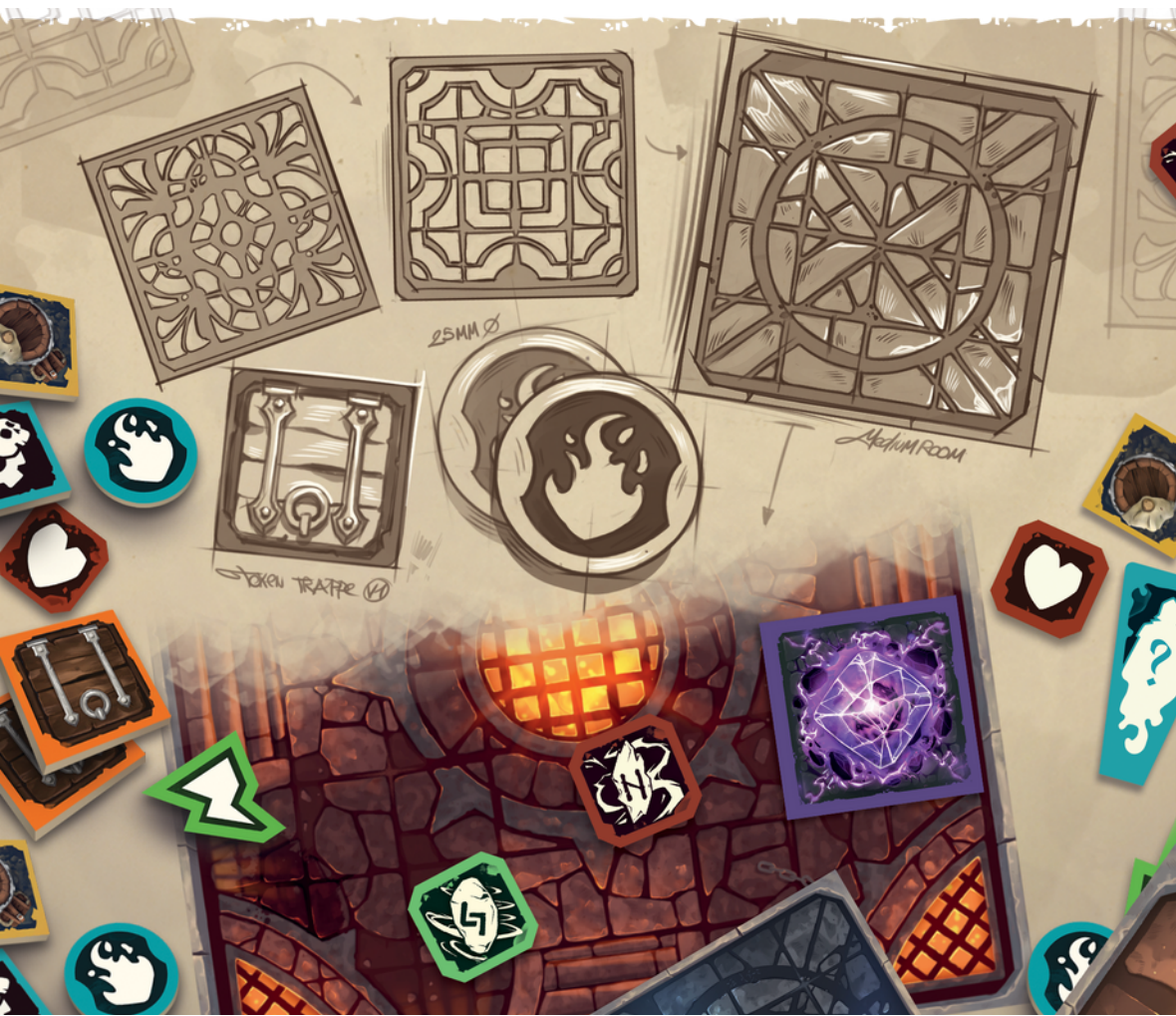
PHILIMAG : Bonjour Raphaël, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre parcours dans le secteur du jeu de société ?



Bonjour ! Raphaël Minette, 31 ans originaire de la ville de Bayonne, je suis illustrateur et chargé de la communication visuelle d'Arkada Studio. J'ai fait des études dans le graphisme ainsi qu'une école d'art à Bordeaux pour devenir concept artist jeux vidéo.

Après l'obtention de mon diplôme, je suis parti à Malte, où j'ai intégré un studio de jeux vidéo. Ce fut une riche expérience qui m'a permis d'apporter mes compétences à l'élaboration de différents types de jeux mobiles pour enfants, de jeux de rôle mais aussi de jeux de simulation de course.

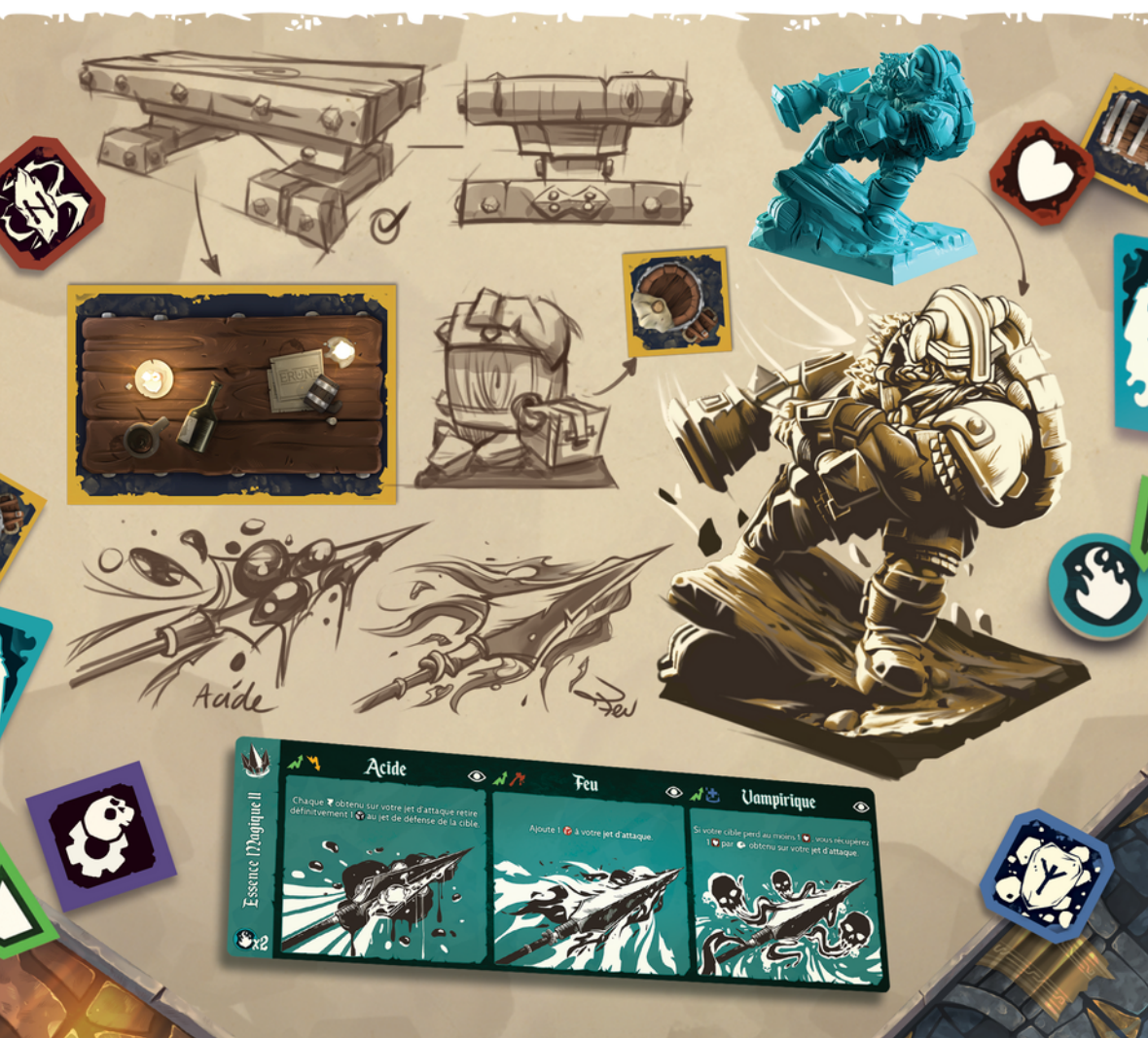
J'ai intégré la chaleureuse et dynamique équipe d'Arkada Studio qui m'a fait découvrir le secteur du jeu de société.



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

J'ai commencé à travailler chez Arkada par une mission, réaliser les tuiles d'Erune. C'était des illustrations très sympas à réaliser de par la recherche de motifs, d'ambiances, de couleurs... Je pense notamment aux tuiles Arènes, qui ont été un challenge à réaliser. L'objectif était de suggérer une ambiance propre à chacune d'elles, sans pour autant apporter trop d'éléments visuels, qui auraient pris le dessus sur l'imaginaire des joueurs, le tout en gardant une lisibilité dans le déplacement !

Content de mon travail, j'ai rejoint l'équipe qui m'a confié l'intégralité de l'harmonisation visuelle du jeu : les cartes, tokens, feuille de personnages, et les livrets. C'était le plus gros du challenge ! Il était important d'avoir un jeu lumineux et coloré, en prenant soin d'éviter l'aspect trop sombre des donjons, le rendant accessible aux plus jeunes joueurs. Erune est un jeu très riche sur beaucoup d'aspects, aussi il a fallu avoir une vue d'ensemble sur tout ce qui avait été fait et cristalliser l'unité graphique pour son évolution. Erune a aussi la particularité d'être un jeu hybride, faisant des clin d'œil à certains jeux des années 80, mais aussi au jeu vidéo et peintures numériques actuelles. Mon expérience du jeu vidéo était la bienvenue et m'a permis d'apporter certains aspects plus modernes qui ont pu aboutir à la définition de l'ADN visuel du jeu. C'est vraiment ce qu'il m'a plu dans ce projet !





Donjon
de
nrida

Re...

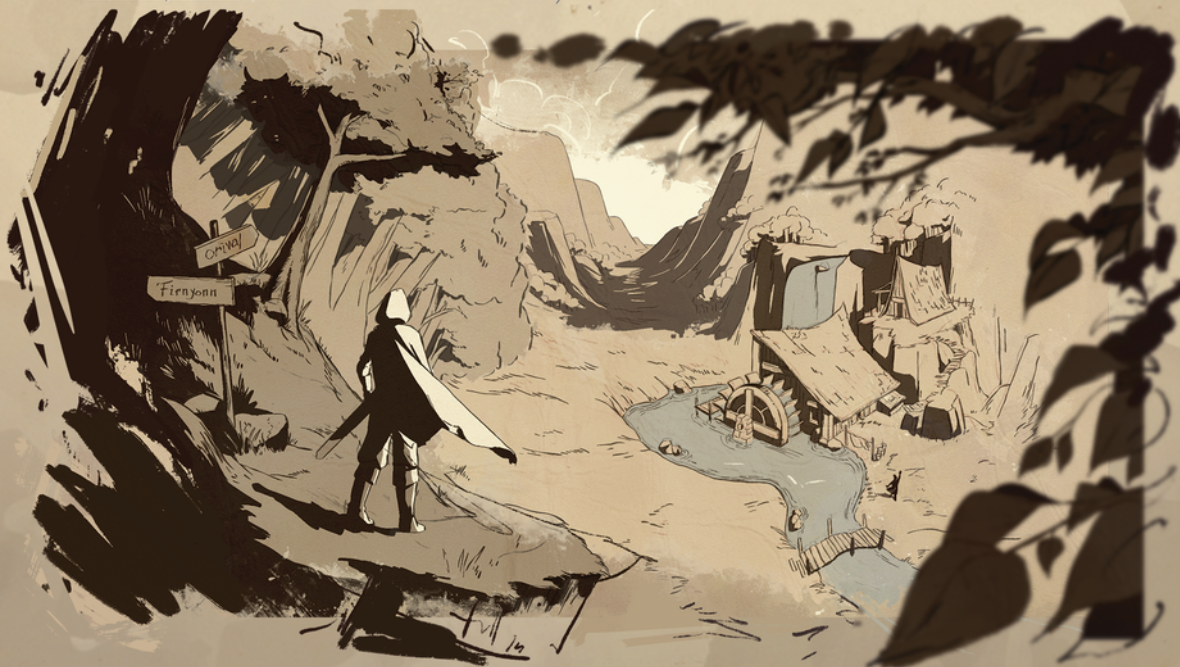
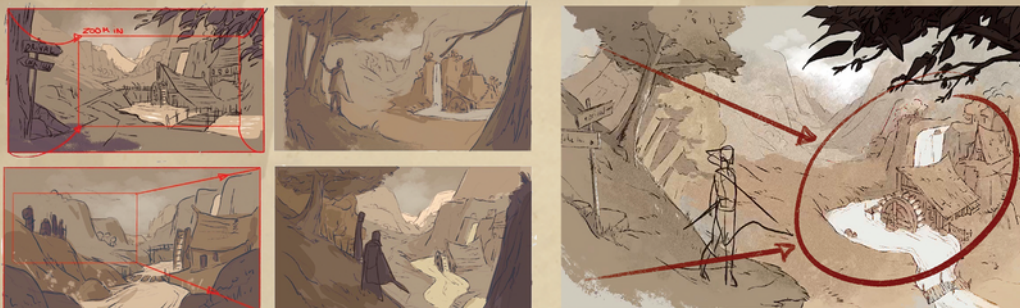
Hb

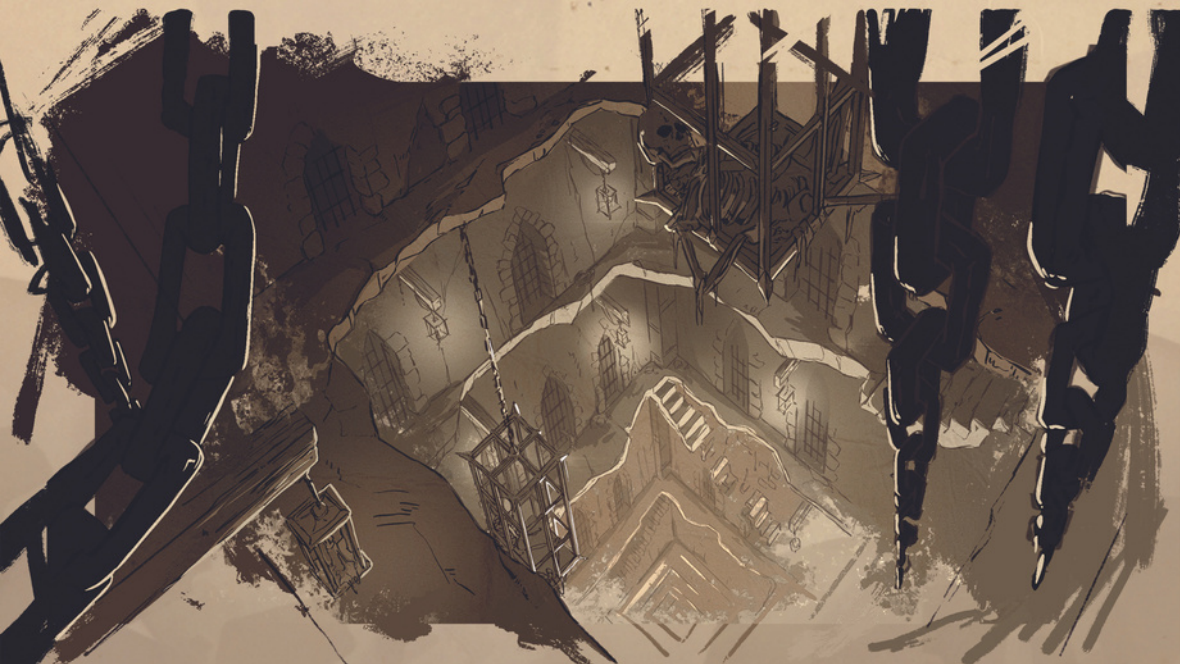


PHILIMAG : Bonjour Logan, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre rôle et de votre expérience en tant qu'illustrateur sur le jeu Erune ?



Logan, storyboardeur et illustrateur passionné du monde fantastique et magique, j'ai rencontré Quentin lors de nos années en commun en école d'animation et il m'a donné l'opportunité de le rejoindre dans cette aventure qu'est Erune. Mon travail était principalement de mettre en images les paysages du jeu et d'ainsi aider les joueurs à se projeter dans chaque quête en créant des cinématiques d'introduction. Mon affinité pour le storyboard m'a permis d'imaginer les illustrations tels des moments clés d'un film, développant à l'aide de plusieurs croquis une composition dynamique. Et pour offrir une immersion complète, chaque lieu illustré se retrouve sur la carte du monde que j'ai aussi pu illustrer en parallèle et qui permet de guider les aventuriers tout le long de la campagne.





À LA MANIÈRE D'ARCIMBOLDOS



1 Le Maître annonce
un titre de composition

2 Chaque artiste compose
et présente son oeuvre

3 Chacun vote pour
son oeuvre préférée

Un combat

médiéval(e)



20
minutes



3-6
joueurs



7+

Réveillez votre âme d'artiste !

MARIE & WILFRIED FORT - NATHALIE & RÉMI SAUNIER / MAUD CHALMEL





PhiliMag : Bonjour Jean-Baptiste, pourriez-vous vous présenter brièvement ?

Hello, Philimag ! Merci de l'invitation ! Je suis Jean-Baptiste, alias le Meeple Reporter. J'ai plusieurs cordes à mon arc mais ce que j'aime le plus : partager mes découvertes ludiques ! J'aime découvrir de nouvelles choses, jouer, m'évader et en faire profiter pour que chacun puisse trouver le jeu qui lui plaira ! Nous avons tous des goûts différents, à nous de trouver ce qui nous correspond. À la maison, j'ai des mini-Meeple Reporter pour jouer ensemble, sinon je profite de ma famille et de mes amis. Côté jeu, j'aime quasiment tout, mais surtout les deckbuildings (mais je suis nul) et les jeux d'aventure coopératifs.

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler de « Meeple Reporter » ?

Le Meeple Reporter, une longue histoire en si peu de temps. Je suis revenu au jeu de société il y a une dizaine d'année par la peinture de figurine. Puis en 2017, avec des amis, je me suis lancé dans la traduction titanessque fan-made de Gloomhaven. Projet que nous avons terminé en 2019 et repris sous contrat par Asmodee pour devenir la version officielle localisée. Cet événement m'a donné envie d'agir dans le monde ludique. Fin 2019, j'ai créé successivement la page facebook, le blog et la chaîne Youtube « Meeple Reporter ». L'histoire était lancée ! Je partage des avis sur des jeux, des découvertes, des projets participatifs, mais sans oublier la localisation de jeux ! Le but est de faire découvrir des projets et à chacun de se construire sa propre idée.

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

J'ai deux supports principaux, chacun avec son propre objectif. Sur mon blog, j'écris des présentations et critiques de jeux qui sortent en boutique. De tous les styles et pour tout âge. Ma chaîne youtube est davantage tournée vers le monde des jeux en financement participatif. J'essaye de récupérer le maximum de prototypes pour présenter les projets en français. J'analyse et décrypte aussi les campagnes Kickstarter et Gamefound. De quoi donner à chacun les clés de compréhension. Et depuis quelques mois, je suis chroniqueur « Kickstarter » sur le blog Undecent et j'anime une émission consacrée à l'actualité ludique tous les 15 jours sur twitch chez AntreJeu Studio. En live, avec une équipe, nous présentons des jeux, nous réagissons à l'actualité. Un super moment, le contact en direct est un moment formidable.

PhiliMag : Où peut-on découvrir votre contenu ?

Principalement sur ma chaîne et mon blog, mais aussi via mes réseaux sociaux ! Un seul objectif : partager !



www.youtube.com/c/meeplereporter



www.aumeplereporter.fr



www.facebook.com/aumeplereporter



www.instagram.com/meeple_reporter/



www.twitch.tv/antrejeuxstudio



DESTINIES

Disons-le tout de suite, **Destinies** est un réel coup de cœur. C'est même une confirmation, ayant découvert le titre sous sa forme prototype il y a quelques mois. C'est une rencontre du 7ème continent (map à explorer, cartes à dévoiler,...) et de *Chronicles of Crime* (enquête, narration, QR Code,...) et de *Chronicles of Crime* à vivre comme un Jeu de Rôle. Les deux modes sont plaisants : le compétitif qui est rare dans ce type de jeu et le mode solitaire pour vivre une aventure sans pression. Malgré tout, la question de la rejouabilité se pose, comme dans tout jeu d'enquête. Dans la boîte de base, cinq scénarios sont disponibles et deux extensions sont déjà prêtes (Mer de Sable et Mythes & Folklores), de quoi bien occuper. Pour les joueurs solitaires, chaque scénario peut être joué au moins trois fois (une fois avec chaque personnage proposé) pour découvrir les destins de chacun. Cependant, la découverte sera moindre à chaque fois, la carte et l'aventure restant inchangées.

Pour les plus téméraires, l'aventure pourra être prolongée prochainement avec la mise à disposition de l'éditeur de scénarios !

Enfin, Lucky Duck Games n'a pas fermé la porte à de nouvelles extensions/scénarios. Certes le jeu n'est pas infini, mais il offre largement de nombreuses sessions de jeu. Côté matériel, une fois de plus c'est un sans faute. Les inserts sont prévus et de qualité pour tout ranger. Certains préféreront les mettre de côté pour ranger les extensions dans la boîte de base ; cela doit être possible. Les plateaux joueurs sont en double-épaisseur, permettant de bien positionner les jetons des différentes capacités. Les figurines de 15 mm (pour les personnage « humains ») peuvent sembler petites. Elles le sont, pas toujours simple de correctement les distinguer dans la boîte. Malgré tout, cela permet de ne pas recouvrir les tuiles de carte et de gagner en visibilité. Rappelez vous qu'à la base, il devait exister un cross-over entre *Destinies* et *Joan of Arc* de Mythic Games, lequel est à l'échelle du 15 mm... Pour les plus talentueux, une peinture rapide permet de les personnaliser et de les rendre parfaitement identifiables rapidement.

Destinies est donc une très jolie découverte, une rencontre réussie entre Jeu de Rôle, jeu à application, *Chronicles of Crime* et le 7ème continent. Un titre qui ravira aussi bien les joueurs solitaires que compétitifs, amateurs d'aventure et d'enquête. Un coup de cœur !

Meeple Reporter





RAIN BOW 7

LE JEU DE DÉFAUSSE
ADDICTIF QUI VOUS
EN FERA VOIR
DE TOUTES LES
COULEURS !

 2-5  7+  20mn



www.ghostdoggames.com



DISTRIBUTION : NOVALIS - ASMODOE BELGIQUE



NUMBER Drop
OPEN
BOUATE
 Déjà disponible



Auteur(s)	Florian Sirieix, Benoit Turpin
Illustrateur(s)	Benjamin Treilhou
Éditeur(s)	Débâcle Jeux
Thème(s)	Tetris
Mécanisme(s)	Roll & Write
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 6

Dans **Number Drop**, jouez au Tetris... en roll & write. Lancez les dés, et placez la forme indiquée sur votre fiche, en la remplissant de chiffres. Or il faudra essayer d'aligner des chiffres identiques ou consécutifs avant son adversaire, et bien sûr sans laisser de vide et sans dépasser la ligne Game Over...

Comment jouer ?

Un joueur lance les cinq dés. Quatre dés représentent un chiffre, et le dernier la forme qu'il faut placer sur notre fiche en la remplissant des quatre chiffres. Les formes « tombent » depuis le haut de la grille : elles doivent donc toujours s'appuyer contre la base de la grille, ou sur une case préexistante. Si l'on a ainsi réalisé une combinaison de trois à sept chiffres identiques ou consécutifs dans des cases orthogonalement adjacentes de la grille, on entoure les chiffres concernés et la case correspondante de la zone de score (par exemple : cinq chiffres consécutifs).

Si un joueur est le premier à entourer les deux combinaisons de même taille (par exemple : cinq chiffres consécutifs ET cinq chiffres identiques), il réalise un drop : au début du tour suivant, son adversaire devra barrer des cases de sa grille. Cela ne l'empêche pas de remplir des lignes, mais il disposera ainsi de moins de cases pour ses combinaisons, qui pourraient même être ainsi bloquées.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève aussitôt qu'un joueur a complété une case au-dessus de la ligne Game Over. Les joueurs additionnent alors leurs points pour les lignes complètes (avec un malus pour chaque ligne atteinte au-dessus de la ligne Game Over), autant de points que de chiffres dans chaque combinaison (cinq points avec cinq chiffres consécutifs), avec un bonus s'il a réalisé toutes les combinaisons de chiffres consécutifs ou identiques voire des combinaisons de huit chiffres, et le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

S.W.





Piochez un mot,
associez-y une couleur
et racontez votre histoire.
Arriverez-vous, tous ensemble,
à vous souvenir de chaque
association mot/couleur ?



REMEMBER

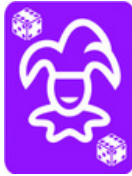


EDITION
SPIELWIESE

ANIMATION

Dans ce jeu, préparez-vous
à faire le singe ! Et parfois
l'écureuil triste ou le buffle
maladroit. Une ambiance
sauvagement drôle !





Au cœur du 1er siècle avant J.-C., l'Empire n'a pas encore succédé à la République, et il en faut peu pour que tout ce territoire sous la domination de Rome ne se transforme en un gigantesque territoire mal dirigé à cause d'un réseau tentaculaire de voies romaines mal maîtrisé. C'est là que vous intervenez. Votre mission : agrandir l'emprise du Caesar sur toutes les provinces dépendantes de Rome, tous les chemins menant à ce qui est déjà la capitale du monde antique. César vous sera reconnaissant de lui permettre d'amasser quelques richesses et autres ressources en déployant entre les villes de passages des légions dociles, obéissantes et puissantes.

Relier des villes par des voies ferrées sur un vaste territoire pour marquer un maximum de points, ça peut rappeler quelque chose aux aficionados des Aventuriers du Rail. Quand l'Empire de César a pointé son nez chez Holy Grail Games propulsé à l'internationale par Synapses Games, on a parlé de cette analogie puisqu'il s'agit d'y poser des voies romaines reliant la ville aux 7 collines, comme on surnomme encore Rome, aux autres cités du monde antique qu'elle domine. Mais le comparatif s'arrête là ! Dans l'Empire de César, on pose pour soi mais on peut le plus souvent en faire profiter aussi les autres. Il n'y a pas de cartes objectif. On collecte des ressources et des points de villes. L'Empire de César, c'est comme Canada Dry, ça n'a que l'apparence des Aventuriers du Rail.

C'est un peu à la mode de pouvoir interpréter les « méchants » dans les jeux de société. Villainous édité chez Ravensburger en est la preuve vivante. Comme

Unmatched Cobble and Fog chez Iello. Ou encore les Sombres Royaumes de Valeria chez Lucky Duck Games. L'Empire de César ne dérogerait pas à cette règle puisque vous n'y jouerez que des méchants issus de l'univers de « Astérix ». Cependant, on ne peut pas dire que le concept est allé jusqu'au bout car il n'y a pas grand-chose de méchant dans ce jeu de plateau, pas d'affrontement, et pas d'asymétrie. On profite des autres mais il n'y a pas de coups bas. Donc dans l'Empire de César, nous ne sommes pas dans l'esprit d'un jeu avec comme point d'orgue la méchanceté incarnée. L'Empire de César est un jeu de plateau ultra familial, de Mathieu Potevin, illustré par Alexandre Bonvalot et Joëlle Drans, pour 2 à 5 Romains jouable dès 8/10 ans pour des parties de 30 bonnes minutes. Et vous ne vous entendrez pas dire *alea jacta est* (le sort en est jeté) puisqu'il ne sera jamais question de lancer de dés. Vous aurez comme unique action de construire des routes en y plaçant des figurines de légionnaires en colonne dans le but de connecter Rome aux autres villes-étapes indiquées sur la carte. Vous gagnerez des points chaque fois que vous construirez une route et chaque nouvelle ville que vous relierez à Rome vous permettra d'amasser des jetons ville et des jetons richesses de même type et de types différents qui vous feront gagner des points supplémentaires à la fin de la partie. Une petite stratégie de collection et de pose au programme. L'Empire de César est un jeu rapide de placement de routes et de collecte. Des règles très accessibles et une mise en place rapide avec du placement de jetons ressources aléatoire. Du matériel de très bonne qualité, un design plaisant dans l'univers d'Astérix, un très grand plateau de jeu magnifiquement illustré, de belles figurines de légionnaires en grand nombre. Une belle surprise dans la gamme des jeux très accessibles. Du scoring immédiat lié à la pose de vos routes et du scoring de fin de partie. Les joueurs avertis pourront jouer avec des joueurs novices. Il vous faudra être attentif à faire les collections les plus complètes et à avoir collecté les meilleurs jetons ville. Certes, on aurait aimé des objectifs, de l'asymétrie et plus de profondeur de jeu, mais ce n'est pas le même public qui est visé ici.



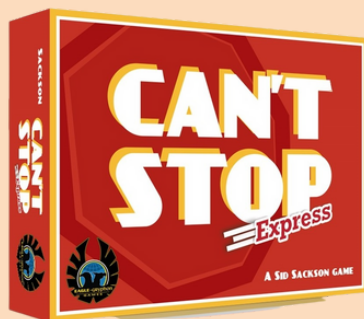
À la Une... à la deux, à la trois !

Selection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA



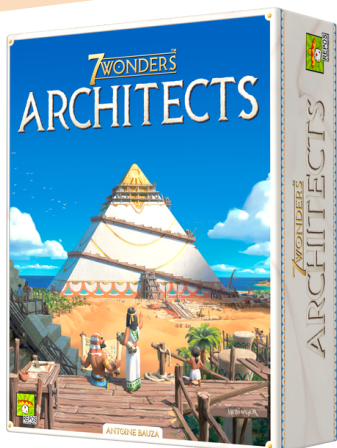
Can't Stop Express

Pour la compétition



Can't Stop Express est un jeu de dés facile à apprendre et addictif. Pour gagner, vous devrez avoir le courage de prendre des risques mais aussi l'habileté pour planifier à l'avance. Après chaque jet de cinq dés, vous devez choisir la meilleure combinaison de 2 paires pour pouvoir marquer le plus de points. Le 5ème dé fait office de sablier qui vous indique la fin du jeu. Le joueur avec le plus de points à la fin du jeu est le gagnant !

Sid Sackson Sid Sackson 6' 1 - 10 10+



7 WONDERS ARCHITECTS

Pour débuter

Construisez une merveille si grandiose qu'elle laissera votre empreinte dans l'Histoire ! Avec 7 Wonders Architects, bâtissez l'une des 7 merveilles du monde antique et gagnez un maximum de points de victoire pour remporter la partie ! Bâtissez votre merveille étape par étape : regardez votre merveille prendre forme au fur et à mesure de la partie pour profiter de ses effets à chaque nouvelle étape construite. Choisissez et jouez : à votre tour, choisissez une carte parmi trois et appliquez immédiatement son effet. Vos ressources, votre or, vos découvertes scientifiques et vos armées vous aideront à prospérer et à gagner !

Antoine Bauza Etienne Hebinger 9' 2 - 7 8+

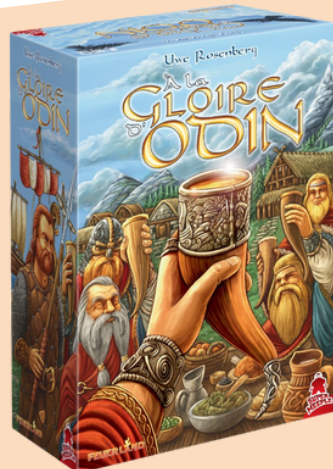
À la gloire d'Odin

Pour les experts



Dans À la Gloire d'Odin, faites du commerce, partez à la chasse, lancez des raids, pillez, saccagez et pillez encore ! Construisez des maisons, explorez de nouvelles terres et, surtout, préparez un festin à la gloire d'Odin. Dans ce magnifique jeu de stratégie, Uwe Rosenberg vous invite à revivre cette ère passée. Chaque partie crée un nouveau monde sur votre plateau joueur. Une grande variété d'actions et de métiers accorderont à vos Vikings la faveur des dieux !

Uwe Rosenberg Dennis Lohausen 70' 1 - 4 14+



F.R.I.E.N.D.S

THE TELEVISION SERIES



SOYEZ CELUI
QUI DEVINE
LA CARTE!



FRIENDS and all related characters and elements © & ™
Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WB EI (521)



Notre plus gros jeu est **Deep Madness**. On l'adore pour 2 principales raisons: les scénarios sont rejouables car même si l'histoire reste identique, les monstres à affronter ou les personnages à incarner changent et donnent très interactions. De plus c'est un super système de jeu en coopération qui fonctionne très bien qu'on soit 2/3/4 ou 5 joueuses joueurs. Par contre lorsqu'on y joue on y passe facilement 2 à 3h.

Coraline Bourdeaux



Cthulhu Death May Die, et ce sera encore pire quand on aura l'extension... Cela dit non seulement il est excellent, mais en plus c'est notre première grosse boîte et également le jeu qui m'a fait renouer avec les jeux de société. Alors je ne pense pas qu'il quittera la ludothèque de sitôt !

Angélique Pongnan



Clank! - Legacy. Déjà j'adore la mécanique de base : le deckbuilding, un vrai sentiment de montée en puissance. Ensuite, je trouve les jeux legacy ultra captivants, on a toujours hâte de découvrir ce qui va évoluer au cours des parties ! Et dans cette version de Clank, viennent s'ajouter de la narration et des choix à faire façon jeu de rôle c'est génial, on se sent vraiment maître de notre aventure. Et pour finir, le matériel est très agréable : des figurines 3D, un plateau recto-verso et plein de cartes surprise !

Théophile Robertaud



Je ne sais pas si cela répond à la question, mais **Small World** prend pas mal de place chez nous... parce qu'on en a 4 boîtes ! C'est un jeu de conquête dans un univers de fantasy aux chouettes illustrations. La mécanique est originale dans la mesure où l'on ne joue pas un même peuple du début à la fin de la partie, mais plusieurs peuples qui se succèdent au fur et à mesure de leurs progrès et inéluctables déclin. C'est un jeu dont les parties ne se ressemblent pas et qui tourne bien chez nous !

Octa Vie





Gloomhaven ! 41 x 30 x 19cm !! 10kg avec l'insert ! 95 scénarios avec une moyenne de 2h-2h30 à 4 joueurs en ce qui me concerne... BIG volume, BIG masse, BIG contenu et surtout BIG BIG BIG plaisir à y jouer. (BIG prix aussi... mais bon quand on aime on essaye de ne pas trop compter). Avant de le posséder, je trouvais l't's a wonderful world volumineux, maintenant je rigole de cette phrase.

Fred Baudoin



Mes plus grandes boîtes sont les éditions anniversaire des **Aventuriers du rail USA et Europe**. Elles sont énormes pour contenir un plateau surdimensionné et de belles boîtes métalliques contenant des wagons de couleurs et de formes différentes. Un vrai régal pour les yeux lors des parties !!! C'est la découverte des aventuriers du rail qui m'a fait plonger dans le monde du jeu de société et c'est avec ce jeu que j'ai converti le plus de personnes à ma passion

Anne Bleneau



Ma boîte la plus volumineuse est une de mes premières boîtes de jeu de société, j'ai donc flairé le problème dès le début. Il s'agit d'une version allemande de la **Big Box de Carcassonne**. À l'époque, je donnais des cours de français en Allemagne et mes élèves me demandaient si je connaissais Carcassonne... J'étais assez perplexe devant leur intérêt accru pour cette ville française. Quand j'ai enfin pu tester le jeu, j'ai plongé rapidement dans le monde des jeux de société modernes.

Marie-Laure Frt



Twilight Imperium IV ! Ce jeu est un chef-d'œuvre absolu étonnamment plutôt simple à prendre en main même si la partie se densifie rapidement.

Jashuga Merlin



Western Legends et Inis, qui finalement ont trouvé leurs place tout en haut, dans un compartiment initialement réservé aux couvertures ! Ah ben les figurines et les gros plateaux c'est volumineux... mais pour l'immersion dans un bon jeu c'est top.

François Thierry





Abyss



Le Grand bleu



Aladdin



Harry Potter et la Coupe de feu



Star Wars, épisode I : La Menace fantôme



Titanic



L'Espion qui m'aimait



Seul au monde



La Petite Sirène



20.000 lieues sous les mers

Cochez, Pliez, Gagnez.



Sortie Avril 2022



SchmidtspieleFrance





HONEY BUZZ

STRATÉGIE 100% BIOLOGIQUE

AUSSI PROFOND QUE RAVISSANT,
HONEY BUZZ EST UN SAVOUREUX MÉLANGE
DE PLACEMENT D'OUVRIÈRES, DE PLACEMENT
DE TUILES ET D'OBJECTIFS À RÉALISER !



**EN BOUTIQUE
LE 18 MARS !**