3 760319 640362

PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°23 - MAI 2022

PhiliBulle
Peinture sur figurine

Carnet d'auteur et d'illustrateur

JEU DE DÉMO INCLUS : MR. TROOVE

AGARTHA
NICOLAS MELET & JÉRÔME SOLEIL
JÉRÔME LÉON
MULTIPLIEZ LES EXPLORATIONS
ET LES RENCONTRES POUR DÉCOUVRIR
LE MONDE PERDU D'AGARTHA !
PRINTEMPS 2022
2 - 4
10 +
30-45'
4 ON BOARD

Sommaire du PhiliMag n°23

4 **TOP 10**
Top des ventes

6 **Open Ze Bouate**
Mandala Stones : Sérénité

8 **Open Ze Bouate**
Gloomhaven : Les Mâchoires du Lion

9 **Open Ze Bouate**
Les Gardiens de Havresac

10 **Open Ze Bouate**
Voyage au centre de la terre

12 **Tric Trac**
Fjords, ou qu'est-ce qu'un classique ?

14 **Open Ze Bouate**
Momiji

16 **Open Ze Bouate**
Jumping - La Compétition

17 **Open Ze Bouate**
Museum Suspects

18 **Open Ze Bouate**
L'Île des chats : Explore & Draw

20 **Téma cette Thématique**
Museum : de l'art d'exposer ludiquement son thème

22 **Open Ze Bouate**
Museum Pictura

24 **Open Ze Bouate**
Bangkok

25 **Règle Express**
Jaipur

26 **Jeu de Démo**
Mr. Troove

28 **Open Ze Bouate**
Les Dragons 100 Flammes

29 **Open Ze Bouate**
Trôl

30 **Open Ze Bouate**
Super Fantasy Brawl

32 **PhiliBulle**
Jochen Eisenhuth, Helena Tzioti

36 **PhiliGraph**
Johannes Helgeson

42 **PhiliBulle**
Apprendre la peinture sur figurine

44 **Open Ze Bouate**
M.A.R.I. et l'usine foudroyée

46 **Open Ze Bouate**
Fire & Stone

47 **Open Ze Bouate**
Whistle Mountain

48 **Open Ze Bouate**
Star Wars : Le Palais de Jabba

50 **L'oeil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg

Consulter les précédents 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
Rédacteur
Siegfried Würtz
Relecteurs
Estelle Vernet, Siegfried Würtz

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

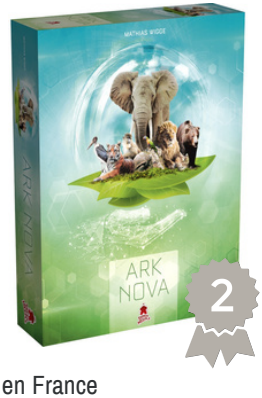
Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou transmise sous aucune forme et par aucun moyen sans autorisation préalable de la directrice de publication. Tous les jeux et images contenus dans ce magazine sont la propriété pleine et entière de leurs éditeurs respectifs.

Meilleures ventes de mars 2022

#1 Gloomhaven - Les Mâchoires du Lion

Gloomhaven - Les Mâchoires du Lion est un jeu autonome qui se déroule avant les évènements de Gloomhaven. Le jeu comprend quatre nouveaux personnages qui peuvent également être utilisés dans le jeu original.

#2 Ark Nova



Ark Nova est un jeu de draft et de collection dans lequel les joueurs ont pour objectif de concevoir un zoo moderne pour gérer un parc prospère et soutenir les projets de conservation du monde animal.

#3 HeroQuest

HeroQuest est le reboot du célèbre jeu sorti en France en 1989. Inspiré de D&D, ce jeu d'aventures fantastiques se trouve à mi-chemin entre le jeu de plateau et le jeu de rôle. Vivez une aventure immersive en explorant des donjons et terminez des quêtes.

#4 Dune : Imperium

Adapté de l'univers de Frank Herbert, Dune : Imperium est un jeu de stratégie mêlant deckbuilding et placement d'ouvriers. Incarnez l'un des personnages principaux du film Dune et affrontez vos rivaux pour la domination de l'Épice et de la planète Arrakis, par la guerre, l'exploitation des vers des sables, la diplomatie ou les complots !

#5 Dune : Imperium - L'Avènement d'Ix

L'Avènement d'Ix est une extension pour le jeu Dune : Imperium. Outre de nouveaux Dirigeants, cartes Intrigue, Imperium, Maison Hagal et Conflit, elle étend l'Imperium avec le pouvoir croissant de la CHOM, guilde marchande avec laquelle il faut composer grâce aux relations avec la planète Ix, réputée pour sa technologie de pointe.

#6 Living Forest

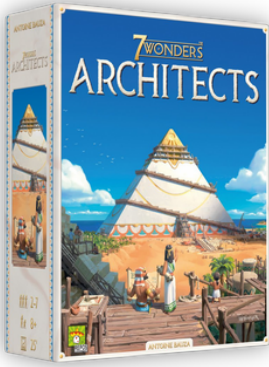
Dans Living Forest, quatre esprits de la nature ont été désignés pour sauver l'arbre sacré en proie aux flammes dévastatrices d'Onibi. Tour à tour, remplissez votre mission en choisissant de replanter des arbres protecteurs, de repousser les flammes ou de réveiller Sanki, le Gardien de la forêt.

#7 Happy City - Solidarité Ukraine

Happy City - Solidarité Ukraine : Porte Dorée de Kiev est une carte créée pour le jeu Happy City, en soutien à l'Ukraine.

#8 Everdell : Extension Bellfaire

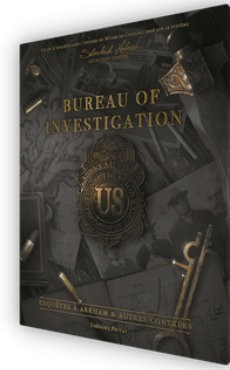
Bellfaire est une extension pour le jeu Everdell, qui comprend un nouveau plateau, le Marché, qui apporte de nouvelles mécaniques de jeu et de nouvelles cartes et permet enfin de jouer jusqu'à 6 joueurs !



#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 Bureau of Investigation Enquêtes à Arkham & Autres Contrées



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.

Auteur(s)	Filip Głowacz
Illustrateur(s)	Zbigniew Umgelter
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Collection
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 4

Sérénité est une extension pour le jeu de collecte de tuiles Mandala Stones. Elle ajoute aux quatre couleurs du jeu de base des pierres de sérénité blanches servant de jokers !

Comment jouer ?

Les 12 pierres de sérénité sont initialement placées sur les cases Points de Victoire du plateau Mandala. Quand un joueur réalise une action de Décompte, et place ses pierres sur le plateau Mandala, il arrive qu'il lui faille poser une pierre sur l'emplacement occupé par une pierre de sérénité. Il a alors le choix soit d'ignorer la pierre de sérénité, qui est défaussée, en gagnant à la place les points de victoire qu'elle recouvrait, soit de conserver cette pierre de sérénité. Les pierres de sérénité conservées doivent être immédiatement placées sur des piles de pierres (pas des cases vides) du plateau individuel du joueur.

Lorsque ce joueur effectuera une action de décompte impliquant des piles avec des pierres de sérénité, il choisira la couleur de chaque pierre de sérénité, ce qui permettra d'inclure ou non dans les pierres décomptées les pierres de sérénité se trouvant au sommet des piles – étant entendu qu'il peut parfois être intéressant de ne pas y recourir si l'on vise un décompte plus impressionnant dans les tours à venir.

Dans le cas des objectifs de fin de partie mentionnant des motifs ou couleurs, les pierres de sérénité comptent comme un nouveau motif et une nouvelle couleur, et ne peuvent donc plus être considérées comme des jokers remplaçant des pierres de n'importe quelle couleur.

S.W.

Hilo, le jeu qui va vous rendre accro !

Hilo

1

Formez votre grille de 3 x 3 cartes.
Retournez-en 2 au choix.

2

À votre tour, choisissez de prendre la carte au-dessus de la défausse ou bien piochez.

3

Faites les bons choix pour diminuer vos points et réaliser des rangées de couleurs afin de supprimer des cartes !

À la fin de la partie, le gagnant est le joueur ayant le moins de points.

Knut Strømfors & Eilif Svensson

8+ 2/6 30 min

Giga mic

Auteur(s)	Isaac Childres
Illustrateur(s)	A. Elichev, D. Demaret
Éditeur(s)	Cephalofair Games
Thème(s)	Aventure, Fantastique
Mécanisme(s)	Coopération, Campagne
Âge	14+
Durée	30' / joueur
Nombre de joueurs	1 - 4

Cinquième meilleur jeu de tous les temps d'après BoardGameGeek, **Gloomhaven : Les Mâchoires du Lion** est un jeu indépendant dans l'univers de Gloomhaven, en reprenant les mécaniques mais dans un format plus accessible, afin de faire traverser vingt-cinq nouveaux scénarios aux aventuriers.

Comment jouer ?

Les joueurs commencent par choisir un scénario parmi ceux auxquels ils ont accès – matérialisés par des autocollants sur la carte de Havrenuit –, et prennent connaissance de son contexte narratif et de ses règles spéciales. Puis chacun opte pour l'un des 4 aventuriers, artificier, garde rouge, lanceur de haches ou gardienne du néant, disposant chacun de son matériel et de ses capacités. Leurs figurines sont placées sur un hexagone du plateau (généralement une double-page du livret de scénarios).

Au début d'un round, chaque joueur choisit 2 cartes Capacité de sa main. L'une définit la valeur d'initiative de l'aventurier (l'ordre du tour), par rapport à ses camarades et aux monstres. À son tour, le joueur accomplit l'action supérieure d'une carte et l'action inférieure de l'autre. Il s'agira souvent de se déplacer (en évitant les pièges), de pousser ou attirer une cible, de piller la monnaie et les trésors, de se protéger, de soigner un allié ou d'attaquer, en mêlée ou à distance, en subissant les altérations d'une carte Modificateur. Quand c'est leur tour, les monstres d'un même type se focalisent sur un aventurier, se déplacent vers lui et l'attaquent. Un aventurier perdant son dernier point de vie (ou ne pouvant plus se reposer pour récupérer des cartes Capacité) est épuisé et quitte le scénario.

Comment se termine un scénario ?

Un scénario est perdu si tous les aventuriers sont épuisés, et réussi quand son objectif est atteint. Un scénario échoué sera rejoué, éventuellement dans une version simplifiée. Après un scénario réussi, les aventuriers reçoivent généralement une récompense, convertissent leur monnaie en or, reportent l'expérience gagnée (qui pourra les faire monter en niveau) et visitent la ville pour acheter, vendre et s'échanger des objets, ainsi que pour y découvrir un événement leur imposant de réagir.

S.W.

Auteur(s)	Frédéric Guérard
Illustrateur(s)	Sabrina Miramon
Éditeur(s)	Catch Up Games
Thème(s)	Fantastique, Aventure
Mécanisme(s)	Bag Building
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 4

Les Gardiens de Havresac est un jeu d'aventures. Le royaume de Havresac est en proie à une terrible malédiction. C'est à vous et à votre équipe de Gardiens qu'il revient d'assurer la protection du royaume. Il vous faudra affronter des monstres pour libérer les habitants de la malédiction et reconstruire les villages.

Comment jouer ?

Avant de commencer la partie, chaque joueur prend un plateau Aventure, des jetons Coffre, des jetons Village qu'il positionne sur les cases correspondantes de son plateau, ainsi qu'un sac d'Expédition qu'il remplit avec des jetons Gardiens : guide, guerrière, prêtresse et voleur. Un joueur est désigné Éclaireur pour toute la partie : son rôle consiste à répartir les créatures dans 5 piles de cartes qui seront dévoilées à chaque manche. La partie se déroule en cinq manches, chacune composée de cinq phases.

Phase d'Éclaireur : l'Éclaireur dévoile une à une les cartes de l'une des piles de cartes Créatures disponibles. Tous les joueurs positionnent sur leur plateau les Créatures révélées à l'endroit indiqué.

Phase d'Aventure : en simultané, les joueurs piochent un jeton Gardien de leur sac d'Expédition. Un Gardien possède une valeur de déplacement (entre 2 et 4) et une capacité spéciale (élimination d'un monstre, ouverture de coffres...). D'abord, le Gardien peut se déplacer (à partir du Château ou d'un autre Gardien précédemment posé sur le plateau) et il peut éventuellement utiliser sa capacité spéciale. Ensuite, le joueur pioche un nouveau Gardien de son sac d'Expédition.

Phase de Gloire : lorsque tous les Gardiens ont été joués, les joueurs calculent la Gloire gagnée durant la phase Aventure en fonction des Créatures éliminées ou capturées et des villages reconstruits. Les joueurs remportent ainsi de l'Or et des points de victoire.

Phase de Recrutement : les joueurs peuvent dépenser de l'Or pour recruter de nouveaux Gardiens qui sont alors ajoutés dans le sac d'Expédition pour tout le reste de la partie.

Phase de Fin de la manche : les joueurs préparent leur plateau pour la manche suivante et remettent dans leur sac d'Expédition tous leurs Gardiens joués sur leur plateau lors de cette manche.

Comment s'achève la partie ?

La partie se termine à la fin de la cinquième manche, après la phase de Gloire. Chaque joueur ajoute à ses points de victoire gagnés durant la partie les points bonus correspondant aux coffres ouverts et aux monstres éliminés.

Auteur(s)	Alberto Millán
Illustrateur(s)	Pedro Soto
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Le roman de Jules Verne
Mécanisme(s)	Flip & Write
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 50

Voyage au centre de la Terre est un flip & write d'exploration solo ou compétitif, d'après le roman homonyme de Jules Verne. Creusez des galeries vers le centre de la Terre et ressortez par un volcan, en faisant attention à l'eau, aux éruptions et autres dangers !

Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur décide par quel volcan de sa fiche son équipe entre sous terre, et attribue un symbole aux autres volcans. À chaque manche, on dévoile une carte Orientation et une carte Exploration : la première indique une colonne ou une rangée des fiches, tandis que la seconde décrit ce que l'on place dans la case de notre choix de cette colonne ou rangée :

- Une galerie, droite ou incurvée, qu'il s'agira à terme de relier à notre réseau pour parcourir les grottes.
- Une découverte (champignon, os, poisson ou source d'eau), que l'on tentera de rejoindre avec nos galeries afin de cocher les cases correspondantes de notre fiche.
- Un danger, où l'on prend la fiche d'un adversaire pour y bloquer une case).

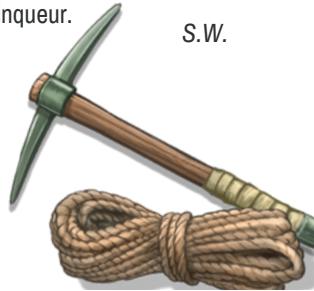
Les joueurs peuvent faire appel aux trois protagonistes du roman pour bénéficier de leur pouvoir, s'ils sont toujours disponibles (certaines cartes peuvent les retourner), en cochant une case de leur fiche (infligeant un malus).

Puis on pioche la paire de cartes suivante. Quand la pioche Exploration est épuisée, on la reforme à partir de la défausse, mais tous les joueurs consomment une gourde d'eau – s'ils ne le peuvent pas, ils sont éliminés. Quand la pioche Orientation est épuisée, on la reforme, et on dévoile une carte Volcan, indiquant quel volcan entre en éruption : il ne sera alors plus possible de sortir par là.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève si tous les joueurs sauf un sont éliminés parce que n'ayant plus d'eau, si le troisième volcan entre en éruption, si les galeries d'un joueur vont d'un volcan au Centre de la Terre, puis jusqu'à un autre volcan (pour qu'il en sorte). Dans les deux derniers cas, les joueurs survivants décomptent leurs points pour déterminer le vainqueur.

S.W.



FLIP & WRITE - AVENTURE - FAMILIAL

20mn

1-50

10+

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 PÉRIPLE 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 RENTRE EN ÉRUPTION !

SORTIE EN AVRIL

NEO LUDIS

INFOS SUR LE JEU

ABONNEZ-VOUS à notre chaîne ORIGAMES

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

Looping GAMES

ORIGAMES

Fjords

L'histoire de ce jeu nous fait remonter à 2005, date de sa première sortie chez Hans Im Glück en Allemagne, et Rio Grande aux USA. Pas de version française pour cette édition, mais Oya distribuait alors la version allemande accompagnée de sa propre règle en français.

Cette première édition était prévue uniquement pour deux joueurs, et seule la disparition prématurée de son auteur, Franz-Benno Delonge*, l'empêcha d'avoir la carrière de grand classique qu'il méritait. Jusqu'à cette nouvelle édition chez Grail Games et Matagot pour la version française. Une très bonne idée qui devint excellente lorsque Grail Games proposa à un autre auteur de talent, Phil Walker-Harding*, de superviser la réédition de Fjords, et d'y adjoindre une règle permettant d'y jouer jusqu'à 4 ainsi que quelques variantes.

Mais qu'est-ce qu'un classique ?

Comment donner la définition d'un classique ? Y-a-t-il des règles, des similitudes qui permettraient de distinguer les jeux classiques, ceux qui, en termes de vente et de notoriété, vont s'imposer à toutes et à tous, joueurs occasionnels comme initiés ou joueuses expertes ?

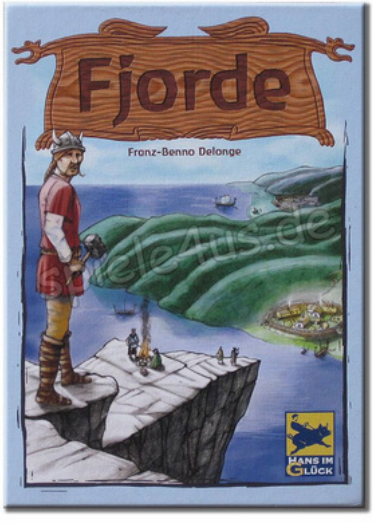
Tout en sachant qu'il existe des exceptions (qui confirment la règle), on peut s'essayer à dégager trois tendances fortes :

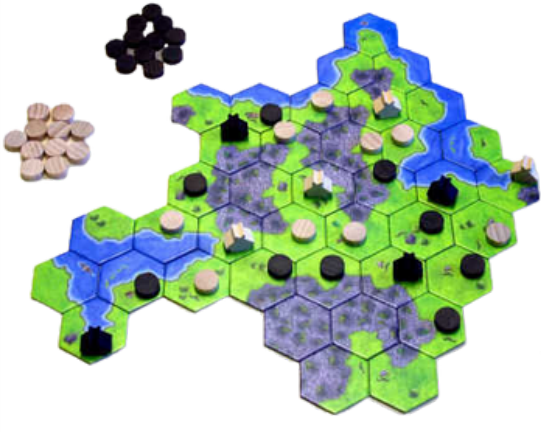
- Des règles simples et claires, assez rapides à expliquer.
- Un matériel attractif, facile à appréhender et appuyant la lisibilité du jeu.
- Une furieuse envie de recommencer une partie, dès la fin de la précédente.

Amusez-vous quelques minutes à chercher parmi les jeux de votre ludothèque, et vous verrez que vos classiques préférés répondent à cette définition : Carcassonne, Catan, Aventuriers du Rail, Kingdomino, King of Tokyo, Azul… je vous laisse à la joie d'en trouver d'autres.

À l'aune de cette définition, sans aucune hésitation, Fjords possède toutes les chances de s'imposer comme un classique.

N.B. : Bien sûr, ces trois tendances peuvent ne se révéler évidentes que pour vous et éventuellement votre petit cercle ludique. Il ne restera plus alors qu'à vous montrer suffisamment convaincants pour que le monde du jeu succombe à vos arguments imparables.





Revenons à nos Fjords

Et quelles sont donc les qualités de Fjords qui pourraient en faire un classique ?

Les règles sont simples, et divisées en deux phases. Tout d'abord une phase d'exploration, où on choisira à son tour une tuile paysage parmi quatre pour agrandir l'espace de jeu. Les règles de pose vous obligent juste à connecter la tuile à deux autres tuiles existantes. Puis, si on le souhaite, on peut poser une de ses quatre Maisons longues sur la tuile que l'on vient de poser. Attention, cette première phase est beaucoup plus tactique et fourbe qu'on pourrait le penser.

Une fois toutes les tuiles posées, on passe à la deuxième phase, celle de l'exploration du territoire par vos mignons petits meeples vikings. À son tour, on peut poser un viking sur une tuile vide, si elle est reliée par une plaine à une autre tuile occupée par une de vos Maisons longues ou un de vos vikings. C'est là que l'on va payer cash toute mauvaise implantation de vos Maisons dans la première partie. Comme chaque case ne peut avoir qu'un seul occupant, les possibilités de blocage sont rapides et cruelles pour la pauvre peuplade qui va se retrouver coincée par plus malin que soi.

Les paysages construits sont à la fois très jolis et très raccords avec l'idée que l'on se fait des côtes découpées de la Scandinavie. Le jeu est rapide, nerveux et efficace, avec suffisamment de plaisantes possibilités de blocage de ses adversaires. Affrontement assez cérébral à deux, délice de fourberie à quatre, c'est à trois qu'il sera le plus méchant. Mais le plaisir du jeu sera toujours présent.

Et pour quelques détails de plus

Fjords est un jeu de Franz-Benno Delonge, illustré par Beth Sobel. Les variantes, l'adaptation pour 3 et 4 joueurs, et les pierres runiques, sont dues à Phil Walker-Harding. Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans. Il faut compter 30 à 45 mn de jeu, voire un peu moins avec la règle originale pour deux.

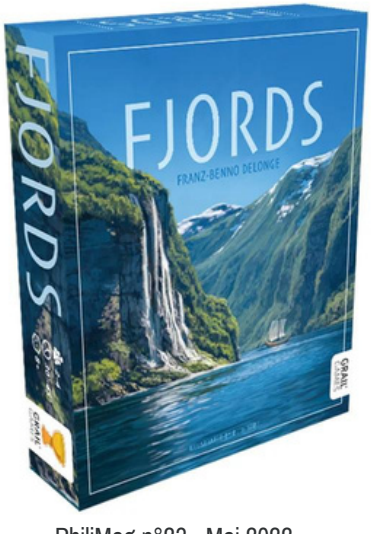
*Quelques jeux de Franz-Benno Delonge

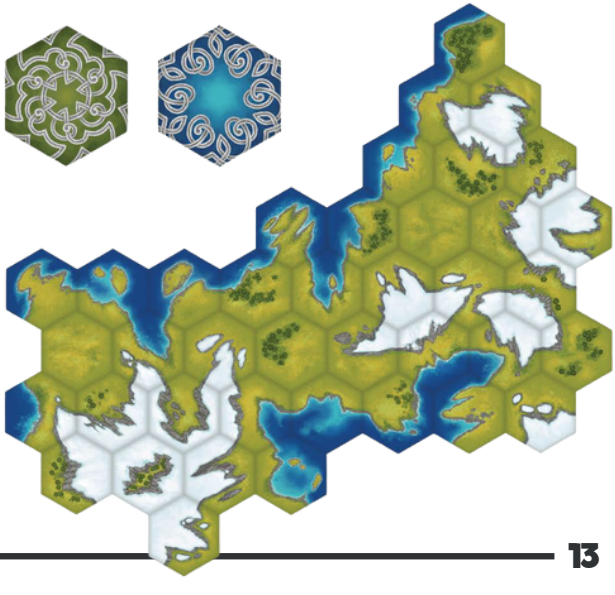
Disparu prématurément en 2007, cet auteur allemand aura marqué nombre d'autres auteurs et autrices par la justesse de ses créations. Les plus curieuses et curieux d'entre vous pourront essayer de se procurer les excellents Big City, Transamerica, Manilla, Container ou Hellas.

*Quant à Phil Walker-Harding

On peut conseiller parmi son importante production des jeux comme Sushi Go et Sushi Go ! Party (disponible sous peu), Cacao, Bärenpark, Gizmos, Explorers, Llamaland, Platypus et le prochain Super Mega Lucky Box.

Monsieur François





Momiji OPEN ZE BOUATE

Déjà disponible

Auteur(s)	D. Massarenti, F. Testini
Illustrateur(s)	Apolline Etienne
Éditeur(s)	Sylex
Thème(s)	Nature, Japon
Mécanisme(s)	Collection
Âge	8+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 4

Momiji est un jeu de collection de feuilles automnales dans un jardin japonais : récupérez de nouvelles feuilles en vous assurant de les poser au meilleur moment et acquérez les bons objectifs pour amasser la plus belle collection !

Comment jouer ?

À son tour, un joueur a le choix entre trois actions :

- Prendre en main une colonne de feuilles du même type dans le jardin. Avant cela, il peut défausser un gland pour ajouter quatre cartes au jardin, distribuées par type.
- Poser des cartes Feuille de sa main dans sa zone de jeu. Chaque pile correspond à un type de feuille et il ne peut poser sur une pile qu'une carte de la même valeur que la carte au sommet, ou une carte de valeur supérieure. Certaines cartes ont un gland dans leur coin inférieur droit et/ou gauche. S'il est adjacent à un gland d'une carte adjacente, le joueur gagne deux jetons Gland. Aussitôt qu'un 3 est posé sur une pile, celle-ci est complète et on y ajoute un jeton Torii.
- Dépenser trois glands pour placer devant soi l'un des jetons Objectif au centre de la table.
- En outre, à tout moment de son tour, un joueur peut dépenser un gland pour utiliser la capacité de l'une de ses trois cartes Paysage – chaque carte ne pouvant être utilisée qu'une fois.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand la pioche de feuilles ou la pile de jetons Torii est épuisée. Pour chaque pile de feuilles, un joueur gagne autant de points que le nombre de cartes de cette pile multiplié par la valeur de la carte la plus haute. Il y ajoute les points des glands, des objectifs accomplis qu'il a devant lui, des objectifs accomplis devant les autres (lui rapportant moins de points) et le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Pour aller plus loin

On peut jouer seul à Momiji grâce à trois scénarios de difficulté croissante, définissant les feuilles, paysages et objectifs utilisés, avec quelques ajustements.

S.W.

WONDER WOODS™

Une partie de poker forestière

Utilisez vos connaissances pour avoir la meilleure récolte !

1. Servez-vous de votre flair pour identifier les meilleurs coins de cette forêt

2. Cueillez coulemelles, bolets, girolles et morilles

3. Partagez vos secrets si vous voulez en récolter davantage

blue orange — Bienvenue dans le monde du jeu

JUIN 2022 — Simon Douchy

8+ — 2 - 5 — 15 min

/ blueorangenews

Auteur(s)	N.C
Illustrateur(s)	N.C
Éditeur(s)	Smart Games
Thème(s)	Équitation
Mécanisme(s)	Logique, Défis
Âge	7+
Durée	80 défis
Nombre de joueurs	1

Jumping - La Compétition est un jeu de logique pour un joueur, de la gamme **Jeux Classiques** de l'éditeur Smart Games. Qui remportera le grand concours hippique ? Le joueur doit franchir les obstacles dans un ordre précis avant d'atteindre la sortie. Cependant, les défis n'indiquent pas où se trouvent ces obstacles à l'intérieur de la piste ! Le joueur devra faire preuve d'observation et de déduction pour déplacer sa monture sur le chemin demandé afin de gagner le flot d'or de la compétition.

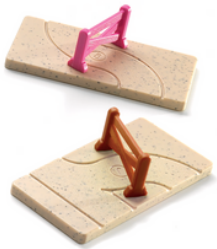
Comment jouer ?

Avant de commencer à jouer, le joueur choisit un défi. Les défis sont évolutifs allant de facile (défi vert), à wizard (défi bleu), en passant par junior (défi orange), expert (défi rouge) et master (défi violet).

Une fois le défi choisi, le joueur positionne la cavalière devant sa position de départ et le portique d'arrivée, entre deux barrières blanches, comme désigné sur le défi. Pour les défis wizard, ces positions ne sont pas précisées. Le joueur prend ensuite tous les obstacles indiqués dans le défi et les positionne sur le plateau afin de créer un parcours allant de la position de départ au portique d'arrivée. Le défi est réussi si, en se déplaçant sur le parcours, la cavalière franchit les obstacles dans le bon ordre. Le joueur peut ensuite choisir un nouveau défi parmi les 80 du livret.

Pour aller plus loin

Jumping - La Compétition stimule les compétences cognitives suivantes : la concentration, la perception visuelle, l'intelligence spatiale, la planification et la résolution de problèmes.



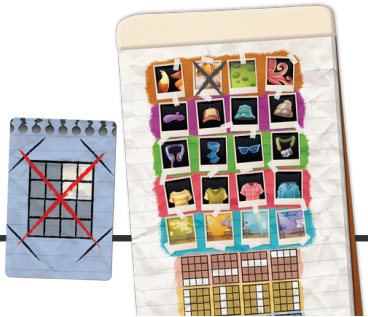
Jumping la compétition

Auteur(s)	Phil Walker-Harding
Illustrateur(s)	Maxime Sarthou
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Vol, Tableaux
Mécanisme(s)	Déduction
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Museum : Suspects**, vous n'avez que six tours pour découvrir lequel des seize suspects a dérobé une pièce rare… et miser rapidement sur les coupables les plus probables en vous aidant des indices disséminés dans le musée. Mais attention, le coupable pourrait s'être enfui ou être toute une bande… Gardez l'esprit ouvert pour être le plus proche de la vérité en enchérissant astucieusement !

Comment jouer ?

Un joueur commence son tour en consultant l'une des huit cartes Indice qui lui donnera une information concernant l'espèce, le chapeau, les vêtements, les accessoires, les décors ou l'emplacement (colonne, ligne, angle) du coupable. Il reporte l'information dans son carnet et pose un jeton Enquête sur l'indice. Si un autre joueur souhaite le consulter, il devra posséder dans sa réserve un jeton Enquête de valeur supérieure ou égale.



Puis le joueur suspecte un personnage, en posant l'un de ses jetons Enquête sur l'une des seize tuiles Suspect (y compris s'il a déjà des jetons Enquête sur lui) ou sur la tuile Sortie de secours, s'il pense qu'aucun des seize suspects n'est coupable et que le vrai coupable s'est donc échappé.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève après six manches. On dévoile alors tous les indices, en retirant les animaux innocentés au fur et à mesure. Si une seule tuile Suspect reste visible, c'est le coupable : le joueur ayant les jetons Enquête de plus forte valeur sur ce suspect remporte la partie. Si plusieurs tuiles restent visibles, c'est qu'il y a plusieurs coupables et chacun additionne ses points sur les divers voleurs. Si aucune tuile n'est visible, il faut avoir la plus forte valeur sur la sortie de secours.

S.W.

Auteur(s)	Frank West
Illustrateur(s)	Dragolisco
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Chats
Mécanisme(s)	Flip & write
Âge	10+
Durée	30' - 45'
Nombre de joueurs	1 - 6

L'Île des Chats : Explore & Draw est un jeu de flip and write dans l'univers du jeu de pose de polyominos L'Île des Chats. L'infâme Vesh a mis le cap vers la légendaire Île des chats et il vous revient de sauver autant de chats que possible avant son arrivée ! Cette fois, c'est en dévoilant des cartes au centre de la table que vous devrez choisir les chats à dessiner dans votre bateau, les traditions à suivre et les trésors à accumuler, afin de revenir au port avec le bateau le mieux rempli possible !

Comment jouer ?

Au début d'un tour, on dévoile huit cartes Chat (sur 109) et quatre cartes Tradition (sur 47) et on les dispose dans une grille de quatre cartes par trois pour former l'île. Chaque joueur choisit alors simultanément une colonne de trois cartes et les résout toutes dans l'ordre de son choix. Les chats, trésors communs, trésors rares et oshax sont représentés par des polyominos, et on en reproduit la forme dans son bateau avec le feutre correspondant. Chaque découverte doit être adjacente à au moins un autre motif du bateau. En outre, en recouvrant une carte au trésor de son bateau avec un chat de la même couleur, on peut dessiner un trésor commun supplémentaire.

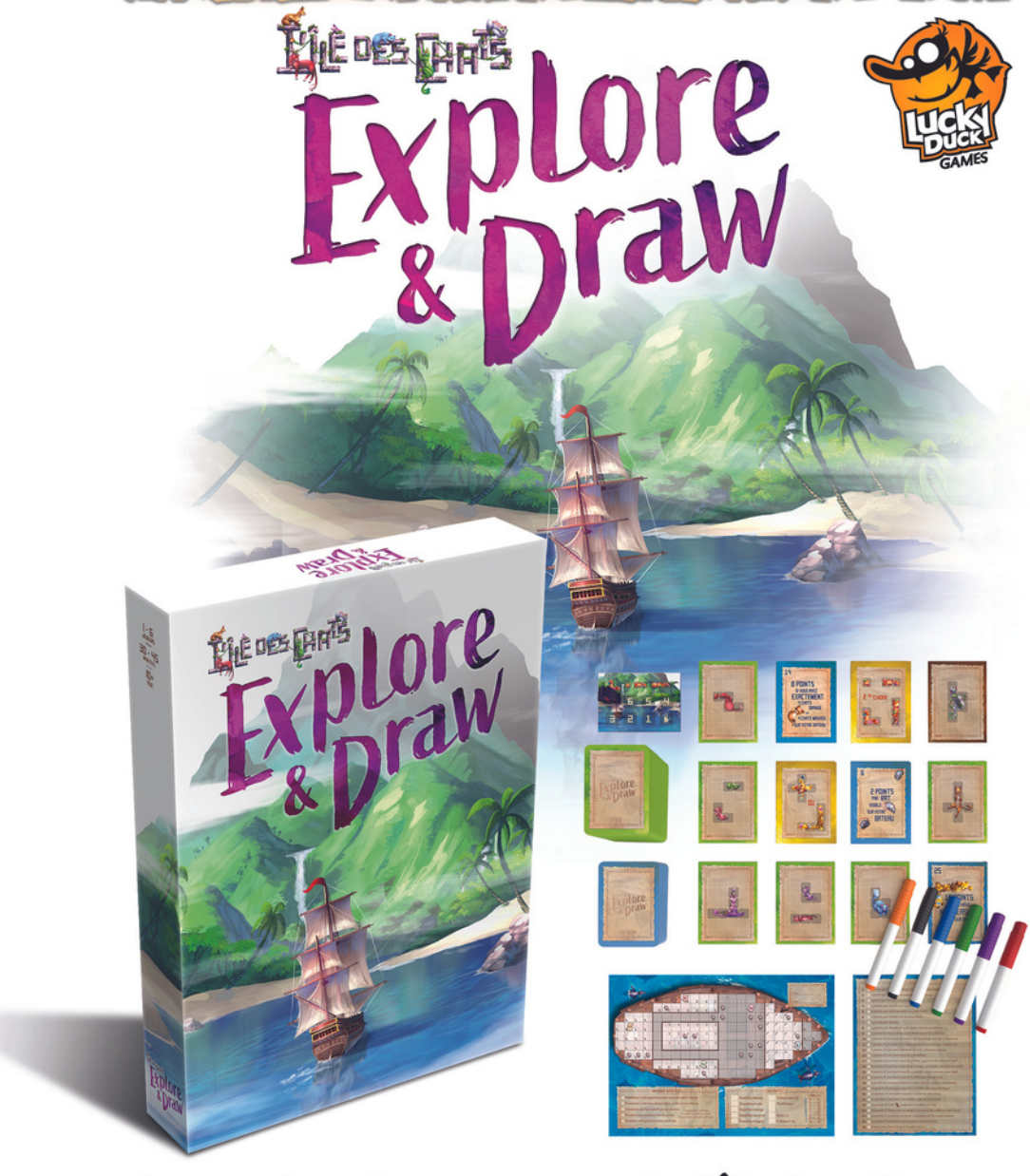
Quand on choisit une tradition (un objectif), on coche la case correspondante de sa fiche Traditions afin de s'en souvenir. En outre, un joueur peut utiliser une action spéciale par tour (mais pas plus de trois dans la partie) pour choisir une carte supplémentaire, choisir une ligne au lieu d'une colonne, dessiner un chat ou un trésor deux fois. Une fois les cartes choisies et appliquées, on défausse l'ensemble de l'île, on avance le jeton Temps d'une case sur le journal de bord et un nouveau tour commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand Vesh atteint l'île, après sept tours. Chaque joueur perd alors des points pour les rats visibles et les cabines incomplètes de son bateau, et en gagne pour chaque tradition complétée, chaque trésor rare et chaque famille de chats (au moins trois chats adjacents de même couleur). Celui qui détient le meilleur score remporte la partie.

S.W.

DISPONIBLE EN BOUTIQUE FIN MAI !



La version de transport de l'Île des Chats, idéal pour préparer les grandes vacances !

Si le monde de l'art, et plus spécifiquement l'univers muséal, est très représenté dans le jeu de société, c'est souvent parce qu'il s'agit d'un cadre familier, coloré, varié, permettant de multiples clins d'œil à la culture des joueurs, voire des illustrations libres de droits ; d'un habillage pouvant accueillir des mécaniques très variées et s'avérant, de fait, relativement peu thématique. Hors The Gallerist de Vital Lacerda, espèce de simulation experte du marché de l'art et, peut-être même mieux encore que cet exemple extrême, **Museum** et **Museum Pictura,** s'emparent pourtant de cet univers avec une fidélité surprenante.

Conçus par Olivier Melison et Éric Dubus et édités par Holy Grail Games, ces deux jeux placent en effet les joueurs dans la peau de conservateurs de prestigieux musée fictifs – de civilisations antiques et/ou non-européennes dans Museum, de peinture européenne dans Museum Pictura. Parmi les premières remarques des joueurs les découvrant, on comptera presque invariablement l'admiration pour les 180 cartes uniques (hors extensions) de chacun des deux titres, reproduisant toutes des œuvres et monuments réels, portant de surcroît une anecdote, datation, voire, pour Pictura, la localisation exacte, les dimensions et la technique. Alors qu'il s'agit de simples jeux de collection pour lesquels des cartes monochromes portant deux ou trois icônes auraient pu suffire, l'effort apporté à la diversité des œuvres, à leur mise en scène et à la dimension pédagogique en font d'emblée une invitation culturelle. La meilleure preuve de l'efficacité de cette invitation est d'ailleurs que les joueurs seront souvent portés à rassembler des collections selon leurs goûts (pour Turner ou les Mayas), quand cela ne se fait pas trop au détriment du score bien sûr. Mais l'intérêt thématique des deux jeux ne se résume pas à ces cartes – ils sont loin de n'être que des jeux de bataille documentés. L'objectif des conservateurs est naturellement de réunir les plus belles collections dans leur musée. Pour cela, ils vont récupérer des œuvres sur le plateau principal pour les mettre dans leur main puis les jouer sur leur plateau personnel, à partir de leur main, de leur défausse ou de la défausse adverse.

L'une des forces des Museum est que la plupart de ces actions peuvent être décrites sans employer de termes de gameplay (comme plateau, point, main, défausse, pioche, points) : ainsi dans Pictura pioche-t-on des tableaux dans le Marché de l'Art pour les placer dans sa main puis échange-t-on une carte avec un Musée International en prêtant attention aux tendances, donc à son genre, sa période et son peintre, avant d'exposer les tableaux dans son musée, quitte à les récupérer dans un entrepôt adverse, d'organiser des expositions temporaires ou de faire un inventaire, les collections pouvant ensuite attirer l'attention d'un mécène. De même, dans Museum, la main est-elle la réserve personnelle, la défausse, le fonds commun et il faut prêter garde aux fluctuations de l'opinion publique qui peut soudain voir d'un très mauvais œil l'acquisition d'œuvres de civilisations africaines, par exemple, ou les événements politiques qui peuvent empêcher la circulation d'œuvres de certains continents.

Les auteurs semblent ainsi avoir attaché la plus grande importance non seulement à la multiplication d'éléments thématiques mais aussi et surtout, à l'évitement des éléments non thématiques. Au fond, ce qu'il y a de moins thématique dans ces deux jeux, c'est peut-être que la nature même d'un jeu de collection incite à réunir les collections les plus homogènes possibles, aboutissant à des lieux qui tiennent plus du Musée Guimet que de Branly, d'Orsay voire du Musée Delacroix que des Offices, nécessairement émaillées malgré cette recherche de la cohérence par quelques tentatives avortées de diversification : que viennent faire ces deux Bosch et ces trois toiles impressionnistes parmi dix œuvres romantiques ; ou encore ce moaï et la pyramide de Kukulcán dans une collection presque exclusivement romaine ? Cet exemple n'est pas qu'un pinaillage, en ce qu'il rappelle à quel point il est difficile d'intriquer thème et mécanique jusque dans les détails, quand l'objectif premier est naturellement la création d'un bon jeu, aussi inspiré par le thème que son sytème tente de l'être. Cependant, il est aussi si dérisoire qu'il souligne bien le travail proprement impressionnant des auteurs de Museum et Museum Pictura pour faire ressentir aussi finement tant d'aspects de la conservation d'un musée au début du 20ème siècle.

S.W.

Museum : Pictura

OPEN ZE BOUATE

Déjà disponible

Auteur(s)	Éric Dubus, Olivier Melison
Illustrateur(s)	L. Muzy, E. Varlamov
Éditeur(s)	Holy Grail Games
Thème(s)	Conservation de musée
Mécanisme(s)	Collection
Âge	14+
Durée	60'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Museum Pictura**, vous êtes le conservateur d'un important musée, chargé de réunir et d'organiser la plus belle collection mondiale de tableaux, en acquérant des toiles auprès des autres musées, en prêtant attention à la cohérence de votre sélection et en sachant rester à l'écoute des tendances.

Comment jouer ?

À son tour, un joueur commence par piocher deux cartes du Marché de l'Art. Puis il doit échanger une carte de sa main avec une carte de l'un des quatre Musées du plateau central. Chacun de ces musées a cependant sa tendance, en genre, période et peintre. Lui prendre un tableau qu'il prise nous coûte en prestige tandis que lui donner un tableau répondant à ses aspirations nous en octroie. Les autres joueurs peuvent alors aussi procéder à un tel échange. Ensuite, le joueur actif procède à une action parmi trois :

- Améliorer son musée, en y posant les cartes de sa main (mais en défaussant une carte par pose), voire depuis la défausse d'un autre joueur (ce qui nous coûte du prestige et lui en rapporte). Si les cartes posées correspondent à la tendance publique, on gagne en prestige.
- Organiser une exposition temporaire, en réunissant dans son musée une collection (au moins quatre cartes d'un genre ou d'une période), en gagnant le prestige associé et en prenant le jeton d'Exposition correspondant pour le poser sur son plateau, ce qui confère un bonus.
- Faire un inventaire, en reprenant en main des cartes de sa défausse.

En outre, un joueur peut une fois par tour poser une carte Faveur (il les récupère en atteignant des paliers de score) et obtenir un mécène en répondant à ses exigences. Puis c'est au tour du joueur suivant. Quand tous ont joué, on remplace la tendance publique et une nouvelle manche commence.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand un joueur atteint 50 points de prestige. Il est alors temps d'organiser une dernière fois ses tableaux dans son musée pour gagner des points pour chaque collection, pour sa tendance personnelle (secrète jusque-là), pour ses expositions temporaires, pour être parvenu à compléter son musée, pour avoir occupé toute la grande galerie avec une seule collection ; mais on perd des points pour chaque tableau dans sa défausse.

S.W.

HAPPY CITY

AS D'OR JEU DE L'ANNÉE CANNES 2022

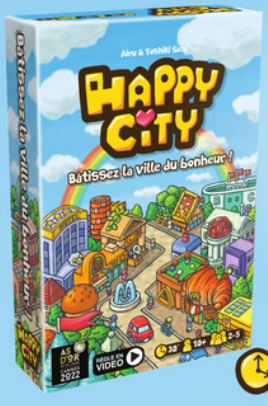
Vous avez un seul objectif : Créer la ville la plus heureuse !

Bâtissez votre petite ville carte après carte en gérant vos revenus, choisissez chaque bâtiment avec soin et surtout gardez un œil sur vos adversaires !

2 modes de jeu : Familial et Expert

Une énorme rejouabilité : 56 bâtiments spéciaux

Le plaisir unique de **construire un ranch à licornes**



30' 10+ 2-5

facebook.com/jeux.cocktailgames

Cocktail Games

Bangkok Open ze Bouate

Déjà disponible

Auteur(s)	Eric Plotton, David Paput
Illustrateur(s)	Maud Chalmel
Éditeur(s)	Laboludic
Thème(s)	Asie, Aliment
Mécanisme(s)	Placement, Collection
Âge	9+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 4

Bangkok est un jeu de placement de cartes et de collection dans lequel les joueurs incarnent des négociants qui construisent leur marché flottant. Ils devront bien manœuvrer dans le port pour choisir les barques et marchandises les plus avantageuses et les placer judicieusement dans leur marché. Le joueur qui réalise le marché le plus rentable remporte la partie.

Comment jouer ?

À son tour, le joueur actif place une des trois cartes Barque qu'il a en main en face d'une ligne ou d'une colonne du port situé au centre de la table. La carte posée doit contenir au moins une marchandise présente dans une barque de la ligne ou de la colonne ciblée.

Le joueur récupère ensuite une ou plusieurs cartes de cette ligne ou colonne, en fonction du nombre et du type de marchandises présentes sur sa carte barque. Puis le joueur insère sa carte barque dans le port et comble les emplacements vides en piochant dans les paquets des cartes barque et /ou piment.

Enfin, le joueur ajoute à sa main les cartes qu'il a récupérées au port. S'il possède plus de trois cartes en main, il peut alors compléter son marché flottant, situé devant lui.

Au lieu de jouer les actions précédentes, le joueur peut également renouveler une partie du port.

Comment s'achève la partie ?

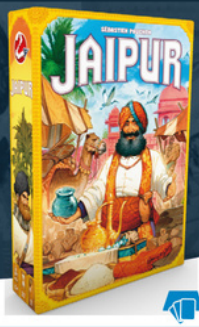
La partie s'achève lorsqu'un joueur à posé la neuvième carte de son marché flottant. Les joueurs terminent le tour de table puis comptent leurs points en fonction de l'objectif secret pioché au début du jeu et aux objectifs des cartes piments présentes dans leur marché flottants.

Pour aller plus loin

Il existe un version pour 1 joueur ainsi qu'une version expert.

JAIPUR (GAME WORKS)

Soyez le meilleur commerçant du marché de Jaipur. Récoltez et troquez des marchandises puis vendez les pour amasser des roupies. Utilisez vos chameaux pour améliorer votre main car les plus belles ventes seront récompensées. A la fin de chaque manche le plus riche devient le marchand attitré du Maharaja et remporte un des 3 sceaux d'excellence.



1 / MISE EN PLACE

- Posez 3 cartes *Chameau* face visible, entre les deux joueurs (Marché).
- Mélangez les cartes restantes et distribuez 5 cartes à chaque joueur.
- Formez une pioche avec les cartes restantes.
- Prenez les deux premières cartes de la pioche et posez-les face visible sur la ligne du *Marché* à côté des 3 cartes *Chameau*.
- Vérifiez votre main et déposez vos cartes *Chameau*. devant vous (enclos).
- Constituez une pile pour chaque jeton *Marchandise* en classant les jetons par valeur croissante de bas en haut.

- Triez les jetons *Bonus* par type et formez 3 piles.

- Le jeton *Chameau* et les 3 jetons *d'Excellence* sont placés près des jetons *Bonus*.

2 / TOUR DE JEU

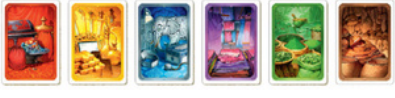
À votre tour de jeu, vous avez le choix : prendre des cartes OU vendre des cartes

1) PRENDRE DES CARTES *MARCHANDISE* : Vous pouvez faire une seule de ces trois actions au choix.

- Prendre plusieurs cartes *Marchandise* (=TROC!) :

- Prenez en main les cartes *Marchandise* (minimum 2) qui vous intéressent. Possibilité de prendre des cartes *Marchandise* différentes.
-Troquez-les en déposant à la place le même nombre de cartes. Les cartes rendues peuvent être des *Chameaux*, des *Marchandises*, ou les deux.

- Prendre une seule carte Marchandise :



- Prenez en main 1 seule carte *Marchandise* du marché, puis remplacez-la par la première carte de la pioche.

- Prendre les cartes chameaux :

- Prenez TOUS les cartes *Chameau* du marché et posez-les dans votre enclos, puis remplacez les cartes prises en prenant les premières de la pioche.
- Il n'est donc pas possible de prendre des *Marchandise* et des *Chameaux*.
- A la fin de son tour, un joueur ne peut pas avoir plus de 7 cartes en main. - Les *Chameaux* sont dans leur enclos devant vous, il ne compte donc pas dans la limite des cartes en main.

2) VENDRE DES CARTES MARCHANDISE

- Vendez autant de cartes *Marchandise* identiques que vous souhaitez.
- Prenez autant de jetons (de la couleur correspondante) que de cartes vendues. Récupérez les jetons de plus haute valeur sur le dessus de la pile.
- Selon le nombre de cartes vendues, prenez un éventuel jeton *Bonus* correspondant.

- Pour les 3 *Marchandises* les plus chères (diamants, or et argent), il est obligatoire de toujours vendre au minimum 2 cartes, même s'il ne reste plus que 1 seul jeton *Marchandise*.

3 / FIN DE PARTIE

- Une manche s'arrête immédiatement lorsque :
  - 3 types de jetons *Marchandise* sont épuisés.
  - La pioche est épuisée et il manque des cartes pour compléter le marché.
- On effectue alors le décompte suivant :
  - Chacun retourne ses jetons (Marchandise + Bonus) et compte l'ensemble des roupies inscrits.
  - Le joueur possédant le plus de *Chameaux* devant lui, reçoit le jeton *Chameau* (valeur 5 roupies).
- Le joueur possédant le plus de roupies remporte la manche et reçoit un sceau d'Excellence.
- En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de jetons Bonus, l'emporte.
- La partie se joue au meilleur des 3 manches. Celui qui possède 2 sceaux d'Excellence, remporte la partie.

Mr Trouve

Éprouvez vos connaissances et trouvez les références !

1. Un film dont le héros est très attaché à son walkman
2. Un film dont le héros s'appelle Jack
3. Un film qui met en scène un groupe de gosses
4. Un remake d'un film Japonais
5. Un film qui met en scène un professeur d'archéologie
6. Un film dans lequel apparaît Jules César
7. Un film qui met en scène des nains
8. Un film dans lequel des chevaliers disent « Ni ! »
9. Un film avec Bruce Willis
10. Un film dans lequel le héros se bat contre un ours

Gigamic

Un jeu d'Alexandre Aguilar, illustré par Olivier Derouetteau

Un roll & write avec des combats entre joueurs !

© Bragelonne Games 2022

CAPTAINS WAR

ROLL · WRITE · ATTACK

Accumulez les richesses, dotez-vous d'attributs de légende et partez à l'abordage !

1. **Roll : lancez les dés !**
2. **Write : utilisez vos ressources et avancez sur les voies de navigation !**
3. **Attack : lancez-vous à l'abordage des autres joueurs !**

30 min · 1 - 6 · 12 +

Bientôt disponible !

BRAGELONNE GAMES

Auteur(s)	N.C
Illustrateur(s)	N.C
Éditeur(s)	Smart Games
Thème(s)	Médiéval
Mécanisme(s)	Placement, Tactique
Âge	7+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2

Les Dragons 100 Flammes est un jeu de stratégie pour deux joueurs de la gamme **Jeux Famille** de l'éditeur Smart Games. Qui obtiendra le plus grand royaume non détruit par les attaques de dragons ? Les Dragons 100 Flammes met les joueurs au défi de construire le plus grand royaume de la vallée du Dragon. Mais attention ! Les dragons cracheurs de feu peuvent réduire les royaumes en cendres… Qui se servira du feu infernal du dragon contre son adversaire ? Le joueur ayant le plus grand royaume à la fin du jeu remporte la partie.

Comment jouer ?

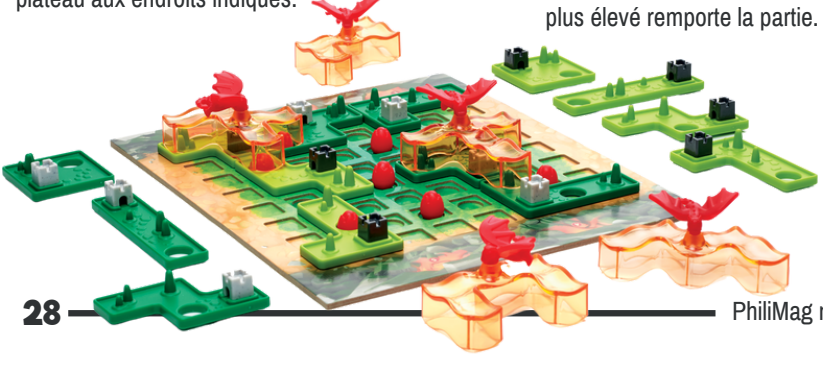
Chaque joueur récupère les tuiles Royaume de sa couleur, positionne des œufs de dragon sur le plateau de jeu et dispose les dragons autour du plateau aux endroits indiqués.

À tour de rôle, les joueurs posent une tuile de leur royaume sur le plateau de jeu. La première tuile placée doit recouvrir un coin du plateau. Les suivantes doivent soit recouvrir un coin du plateau, soit toucher par un côté une tuile Royaume de même couleur. Lorsqu'un joueur place une tuile au-dessus d'un œuf, il doit effectuer l'action spéciale correspondante :

- **Écraser un œuf** : lorsqu'un œuf ne passe pas au travers du trou de la tuile posée au-dessus de lui, l'œuf est écrasé. Le joueur récupère l'œuf et le place devant lui.
- **Invoquer un Dragon** : lorsqu'un œuf passe au travers du trou de la tuile posée au-dessus de lui, un dragon est invoqué. Le joueur récupère la première tuile dragon disponible et la place de manière à recouvrir cinq cases de tuiles Royaume déjà placées. Si ce n'est pas possible, la tuile est écartée.

Comment se termine la partie ?

La partie se termine lorsque plus aucune tuile Royaume ne peut être posée. Les joueurs comptent leurs points de victoire. Chaque case et château des tuiles Royaume non recouverts par une tuile Dragon ajoute 1 point. Chaque œuf de dragon placé devant un joueur enlève 1 point. Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie.



LES DRAGONS 100 FLAMMES

Auteur(s)	Christophe Lauras
Illustrateur(s)	David Cochard
Éditeur(s)	Sweet November
Thème(s)	Trolls
Mécanisme(s)	Bluff, élimination
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 5

Trôl est un jeu de chasse où diverses tribus de trôls rivalisent pour rapporter du gibier. Pour cela, il faudra parfois s'entraider mais aussi faire attention à ne pas exploser l'animal ou le provoquer trop vite, au risque de décimer sa tribu !

Comment jouer ?

Les joueurs incarnent différentes tribus de trôls, disposant chacune de sa pioche. Au début de la partie, on place au centre de la table autant de cartes Gibier que de joueurs (ou quatre en duel) et on définit aléatoirement si l'on commence le jour ou la nuit.

À son tour, un joueur a le choix entre deux actions. Soit placer une carte de sa main sous une carte Gibier, face visible le jour ou face cachée la nuit, y compris si des cartes sont déjà présentes. Soit déclencher une chasse s'il a au moins une carte de sa couleur sous un gibier, en posant cette fois une carte de sa main au-dessus de ce gibier. On dévoile alors les cartes éventuellement posées face cachée sous ce gibier, puis chaque carte (en commençant par les fourbes, et dans l'ordre), utilise sa capacité spéciale et détermine les dégâts infligés au gibier – par exemple en lançant autant de dés blancs que le nombre de rabatteurs dans la chasse (pour le rabatteur) ou autant que de trôls impliqués (pour la fille du chef)… Quand le total de l'ensemble des cartes est inférieur à la valeur du gibier, toutes les cartes sont défaussées : la chasse est ratée. Quand on atteint la fourche de valeurs indiquée sur la carte Gibier, les trôls se répartissent la nourriture, celui qui avait déclenché la chasse récupère la carte comme trophée et les trôls rejoignent la pile de survivants de leur propriétaire. Quand le total excède la valeur maximale du gibier, il explose : personne ne gagne de nourriture, mais la carte sert tout de même de trophée et les joueurs récupèrent leurs cartes dans leur pile de survivants.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand toutes les cartes Tribu ont été jouées. Les dernières chasses sont alors déclenchées, puis on élimine dans l'ordre : le joueur ayant le moins de nourriture, puis celui dont les survivants ont le moins de masques de bravoure ; enfin, parmi les joueurs encore en lice, la victoire va à celui qui cumule le plus de trophées.

S.W.

Auteur(s)	Jochen Eisenhuth
Illustrateur(s)	Johannes Helgeson
Éditeur(s)	Mythic Games
Thème(s)	Fantastique, Arène
Mécanisme(s)	Affrontement, Majorité
Âge	14+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 *(4)*

Introduction

Dans le pays de Fabulosa, de puissantes magies ont rendu la guerre obsolète. N'ayant plus personne contre qui se battre, la population s'est tournée vers le Super Brawl pour se divertir. Ces magies servent désormais à remonter le temps et dénicher les meilleurs guerriers de chaque civilisation afin de les faire s'affronter dans le plus grand spectacle jamais organisé... le **Super Fantasy Brawl** !

Comment jouer ?

Super Fantasy Brawl est un jeu de plateau de figurines rapide et compétitif. Les joueurs choisissent une équipe de trois champions et combinent leurs cartes d'action uniques pour créer un deck synergique. Le jeu est sans faction, les joueurs ont donc le choix de la combinaison de champions qu'ils souhaitent. À chaque tour, les joueurs utilisent leur main de cartes d'action pour manœuvrer, attaquer, déplacer des ennemis et revendiquer des objectifs pour marquer des points de victoire.

Comment s'achève la partie ?

Les objectifs dans Super Fantasy Brawl ne sont marqués qu'au début du tour d'un joueur, ce qui garantit que vous avez toujours la possibilité de perturber les plans de votre ennemi et de positionner vos champions pour marquer l'objectif vous-même. Ce va-et-vient tactique se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 5 points de victoire, se déclarant ainsi vainqueur et avançant vers la victoire dans le tournoi Super Brawl !

Pour aller plus loin

Super Fantasy Brawl propose également un mode 2v2 pour que 4 joueurs s'affrontent dans une mêlée totale qui nécessite 8 champions. C'est une bonne occasion de découvrir les multiples extensions qui offrent chacune 3 Champions uniques.

Découvrez la nouvelle édition de

Carcassonne

le jeu de tuiles iconique !

asmodee

HANS IM GLÜCK

Z-MAN games

Carnet d'auteur : Jochen Eisenhuth
Carnet d'éditeur : Helena Tzioti

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

Jochen : Bonjour ! Je m'appelle effectivement Jochen, je suis game designer et je vis dans le sud-est de l'Allemagne, avec ma femme et mes deux jeunes enfants. Je suis aussi professeur de lycée et, en dehors des jeux, j'aime et je pratique toutes sortes de sports comme le snowboard, le VTT, le football, le kitesurf, etc. J'ai commencé jeune adolescent à concevoir des jeux et ça me fait tout drôle de réaliser que certaines de mes dernières créations sont publiées et se retrouvent sous le regard de tant de personnes !

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Super Fantasy Brawl (éditeur, illustrateur, testeurs…) ?

Jochen : Tout d'abord, je me dois de citer un nom très important, celui d'Artyom Nichipurov. Il est lui aussi game designer, et nous faisons beaucoup de tests ensemble sur Tabletopia. Artyom m'a beaucoup aidé sur Super Fantasy Brawl, notamment à rationaliser le prototype original avant que je ne le présente à Mythic Games. Le jeu ne serait certainement pas ce qu'il est aujourd'hui sans lui. Puis, sans le connaître personnellement, j'aime beaucoup les illustrations réalisées par Johannes Helgeson. De la même façon, j'ai beaucoup aimé les interventions et les idées que Stu, Josh et Argyris ont eues pour les champions supplémentaires qui ont été amenés au jeu, notamment pour le Round 2.

Super Fantasy Brawl - Acte 1 : de l'idée au prototype

Jochen : Le principe de base de Super Fantasy Brawl a toujours été d'amener l'expérience du MOBA (Arène de Combat en Ligne Multijoueur) sur la table de jeu. Des sbires, des tours, des nexus, des objets, des camps dans la jungle - le prototype original avait tout cela. Il y avait également un système d'initiative et de combat beaucoup plus complexe, et j'ai réalisé moi-même la « maquette » du tout premier prototype, dont voici une image :

Fait amusant : les personnages ci-dessus sont tous encore dans le jeu, pouvez-vous deviner qui est qui ?

Rapidement, je me suis mis à rationaliser le jeu le plus possible et, à un moment donné, j'ai décidé de créer une version beaucoup plus légère et plus accessible de Super Fantasy Braw, qui fut la première itération du Super Fantasy Brawl, celle qu'on connaît aujourd'hui. Je suis vraiment fier du fait que, bien qu'il soit accessible et doté de règles de base très simples, il y a toujours beaucoup de profondeur tactique dans le gameplay de Super Fantasy Brawl, de sorte que le jeu compétitif est possible. Notez d'ailleurs que le compétitif est une façon de jouer très particulière et que je suis mauvais ! Je me suis fait écraser la seule fois où j'ai osé participer à un tournoi de joueurs hardcore sur BGA !

Super Fantasy Brawl - Acte 2 : du prototype à l'édition

Helena : Super Fantasy Brawl est réellement le résultat d'un gros travail d'équipe. Mythic Games a acheté le jeu au concepteur pour mettre ses équipes dessus, reprendre et développer tous ses aspects jusqu'à la production finale. Les développeurs étant des joueurs dotés d'une expérience du jeu compétitif, ils ont dès le début veillé à équilibrer les champions existants et à en créer de nouveaux, en respectant la vision du concepteur. Des tests de jeu externes et des tournois de simulation en circuit fermé ont ainsi été organisés pour s'assurer que le jeu était bien équilibré, rapide et accrocheur. Mais un jeu ne se limite pas à son équilibre et ses mécanismes de jeu, il raconte aussi une histoire, un aspect très important chez nous. Nous avons donc rapidement créé un univers et une histoire pour chacun des champions du jeu. Ce n'est que lorsque ce travail préalable indispensable a été terminé que nous avons pu lancer les premiers concepts pour chacun des champions, grâce à Johannes, l'excellent illustrateur choisi par le directeur artistique (DA). Les sculptures ont été faites, toujours sous la direction du DA, en se basant sur ces concepts. Puis se sont enchaînées les étapes de production, exigeantes pour un jeu avec autant de matériel : moules, injection plastique, impression papier et carton, vérifications… Au final, nous sommes très satisfaits du résultat, Super Fantasy Brawl est sans aucun doute un projet issu de l'amour et de la passion de très nombreuses personnes qui y ont chacune laissé son empreinte.

Super Fantasy Brawl - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

Helena : Dès le premier jour, nous savions que Super Fantasy Brawl était taillé pour une sortie en boutique. Le potentiel pour du jeu organisé et des tournois était juste énorme, et ne pas le faire aurait été une occasion manquée. Nous avions tout prévu pour une sortie en 2020-2021, mais à cause de la pandémie mondiale, du confinement et de l'incertitude qui régnait alors, nos plannings ont dû être reportés. Cela nous a conduits à lancer une deuxième campagne Kickstarter pour le jeu, afin de présenter ce que nous avions déjà prévu pour les boutiques et de maintenir l'engouement pour ce jeu qui le mérite tellement ! Nous avons à cette occasion introduit le format boutique prévu depuis le début : une boîte de base plus petite, contenant 6 champions, et des extensions de 3 champions chacune. Nous avons également mis à disposition une série d'accessoires, comme des protège-cartes, des cartes de draft, des tapis et autres. Après beaucoup d'attente, nous sommes heureux d'annoncer que 2022 est l'année de la sortie de Super Fantasy Brawl dans les magasins ! En France, nous avons un accord de distribution exclusif avec Neoludis, et les boutiques ont déjà commencé à recevoir leurs commandes.

PHILIMAG : Super Fantasy Brawl est le premier jeu de Mythic Games disponible en boutique. Quelles en sont les raisons ? Des évènements seront-ils organisés en physique ou via Board Game Arena ?

Helena : Super Fantasy Brawl est le jeu idéal pour les boutiques : il attire l'attention dans les rayons, il est facile à prendre en main tout en étant riche et profond, et une partie ne dure que 30 minutes. Nous sommes également fiers de disposer désormais pour ce jeu d'un tutoriel Dized (une super application très pratique et très utilisée), de sorte que les joueurs peuvent littéralement déballer le jeu dès leur achat et commencer à jouer sans même avoir besoin de lire les règles. C'est un jeu pour lequel nous pourrons soutenir les boutiques intéressées en leur envoyant des kits démo/tournois, le but étant de faciliter la tâche à tous ceux qui veulent entretenir la communauté. Comme les confinements ne favorisaient pas les rencontres sociales, nous avons opté pour des adaptations numériques sur Board Game Arena et Tabletopia qui permettent à n'importe qui d'essayer le jeu. Nous avons ainsi organisé des tournois virtuels sur ces plateformes et continuerons de le faire. L'aventure Super Fantasy Brawl ne fait que commencer !

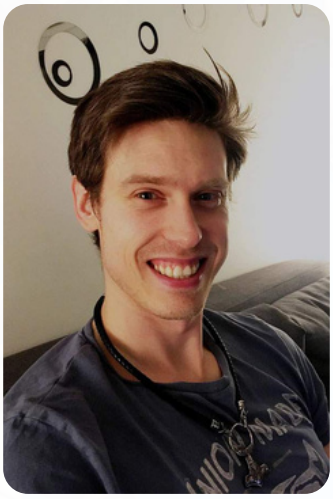
PHILIMAG : Racontez-nous une anecdote marquante qui vous est arrivée durant le développement du jeu.

Jochen : Je pense que la première présentation à Mythic Games en est une ! J'étais au SPIEL, à Essen, pour négocier les coûts de production de Super Fantasy Brawl avec des fabricants chinois, car à l'époque le plan était d'auto-publier Super Fantasy Brawl. Je suis tombé par hasard sur le stand de Mythic et j'ai vraiment aimé la présentation visuelle qu'ils ont faite pour leur jeu Reichbusters, alors j'ai décidé de l'essayer. Après cette partie de Reichbusters où je me suis vraiment beaucoup amusé, je me suis dit que Mythic Games pourrait convenir à Super Fantasy Brawl... J'ai donc sorti le proto de mon sac à dos et j'ai demandé sur le stand si je pouvais leur faire une présentation. Il s'est avéré que j'avais exactement ce qu'ils recherchaient et, quelques jours plus tard, je signais mon tout premier contrat de jeu de plateau - génial !

PLANQUE LE TIEN, VOLE LE LEUR.

Déjà plus d'un million de jeux vendus dans le monde !!!

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

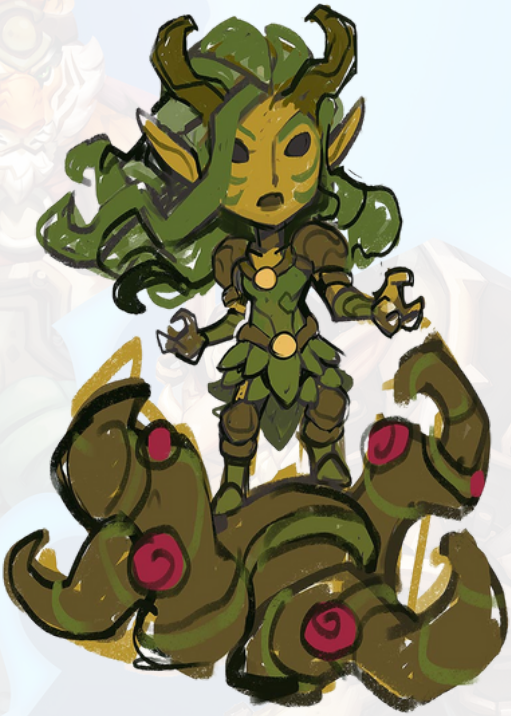


Je m'appelle Johannes Helgeson, je travaille comme « concept artist » et illustrateur depuis 2008, quand j'ai obtenu ma licence en arts numériques à l'université de Skovde, en Suède. Super Fantasy Brawl est ma première expérience professionnelle dans l'univers des jeux de plateau. Avant cela, j'ai uniquement travaillé dans l'industrie des jeux vidéo, pour des compagnies comme Activision-Beenox, Gameloft, Kabam, et actuellement Sybo Games. J'ai été contacté par Léonidas Vesperini de Mythic Games au début de l'année 2019. Il m'a parlé d'un nouveau jeu sur lequel Mythic travaillait, Super Fantasy Brawl, et m'a demandé si cela m'intéresserait de rejoindre le projet. Pour moi, c'était un rêve qui se réalisait : travailler sur un projet où j'aurais la chance de voir mes illustrations transformées en véritables figurines ! J'avais cependant une activité à plein temps et je savais que tout le travail sur Super Fantasy Brawl devrait se faire sur mon temps libre. J'ai réussi à consacrer vingt heures par semaine à Super Fantasy Brawl durant les huit mois suivants, ce qui m'a permis de concevoir toute une série de personnages et de cartes.

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

J'ai pris beaucoup de plaisir lors de la conception des personnages avec mes deux directeurs artistiques, Stéphane Gantiez d'abord, puis, plus tard, Arnaud Marchand. Ce fut un processus collaboratif, et une part égale du crédit doit leur revenir. L'illustration d'un personnage m'a pris en moyenne une vingtaine d'heures. Chaque conception de personnage commence par un briefing du DA qui m'envoie une courte description du personnage, de ses fonctions en termes de jeu, de ses armes, de son histoire et des éventuels éléments spécifiques qu'il veut voir apparaître. Il me communique aussi toutes les images de référence pertinentes. Ensuite, j'effectue des recherches en utilisant notamment Pinterest et Google Images. Je me suis ainsi construit une sorte de bibliothèque avec différentes idées, dans lesquelles j'ai pu puiser quand j'ai commencé mes croquis. La fantasy est un genre très saturé ; comme un grand nombre d'artistes utilisent des paradigmes et des références similaires, il est tout à fait possible de créer par hasard un look qui existe déjà. Je sentais que pour Super Fantasy Brawl, il était important de ressentir un certain degré de familiarité, de respecter les archétypes, tout en ajoutant notre propre patte. Pour chaque personnage, j'aime bien avoir au moins trois idées différentes, que j'esquisse grossièrement. J'ai utilisé Photoshop pendant tout le processus avec une tablette classique Wacom Intuos pro.

Je voudrais conclure en remerciant du fond du cœur tous les fans et les joueurs. Voir sur les réseaux sociaux la passion, l'enthousiasme et l'investissement que vous avez consacrés à Super Fantasy Brawl est émouvant, exaltant et une véritable leçon d'humilité. Je suis fier d'avoir pu contribuer à ce projet et j'espère avoir été à la hauteur de vos attentes.



MAGIC
THE GATHERING

LES RUES DE LA
NOUVELLE-CAPENNA

LES AFFAIRES SE RÈGLENT EN FAMILLE

MAINTENANT DISPONIBLE

© 2022 Wizards of the Coast LLC

Guillaume
Apprendre la peinture sur figurine

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

Bonjour la team PhiliMag. Moi c'est Guillaume, 34 ans. Je suis joueur depuis… bah depuis que je suis en mesure de jouer. J'ai grandi dans les classiques des jeux de société. Puis à l'adolescence, j'ai découvert les jeux de figurine, avec feu Warhammer Battle. Après un arrêt complet, je suis revenu sur le droit chemin du jeu, en plongeant totalement dans le jeu moderne. À cette époque, je tenais un blog, « Jeu Demain ». Puis de fil en aiguille, je suis revenu à la figurine et à la peinture pour en faire mon métier. Aujourd'hui, je suis peintre sur figurine professionnel et créateur de contenu sous le nom « Apprendre la peinture sur figurine ».

PhiliMag : Pouvez-vous nous parler de « Apprendre la peinture sur figurine » ?

Apprendre la peinture sur figurine, pour moi, c'est l'aboutissement d'un rêve : celui d'allier passion, partage et travail. Il y a 3 ans, j'ai voulu me lancer dans la création d'un blog qui avait pour vocation de faciliter l'accès à la peinture sur figurine. Ayant peint plus jeune, je m'y suis remis après une très longue pause. Quand j'ai recommencé, je me suis senti un peu perdu devant la quantité énorme de produits de peinture, de gammes de figurines, de vidéos en tout genre sur le net. Je me suis dit que pour tout débutant désireux de se lancer dans la peinture, le constat serait le même. Je me suis donc donné pour objectif d'accompagner les débutants pas à pas. L'accueil a été tellement incroyable, que je me suis dit « et pourquoi ne pas en faire mon métier ? ». Aujourd'hui, en plus du contenu gratuit sur ces médias, je propose une formation de peinture en ligne et je donne des cours chez moi et en visio.

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

Dans un premier temps, je me suis concentré sur mon blog qui recense aujourd'hui une trentaine d'articles détaillés sur les bases de la peinture. Ce format écrit a rapidement laissé place au format vidéo, pour lequel la demande était forte. J'ai donc créé ma chaîne Youtube il y a de cela 2 ans maintenant. J'y propose des vidéos explicatives sur des techniques, de la théorie, mais aussi des tests de matériel ainsi que des tutos. Et plus rarement, des vidéos dédiées à des jeux contenant des figurines (wargame ou plateau). Je fais également partie du collectif Antrejeux Studio, au sein duquel j'anime une émission dédiée aux jeux de fig et à la peinture, Antre de Guerre, qui se tient le jeudi à 21h, une semaine sur deux. Il s'agit ici de live talk show sur Twitch, mais nous proposons également des rapports de bataille et live peinture. Enfin, j'ai également des formations en ligne. Il s'agit d'un site dédié qui regroupe des séries de vidéos organisées en chapitres. À ce jour, j'ai une formation pour débutant intitulée « Ma Première Fig ».

PhiliMag : Où peut-on découvrir votre contenu ?

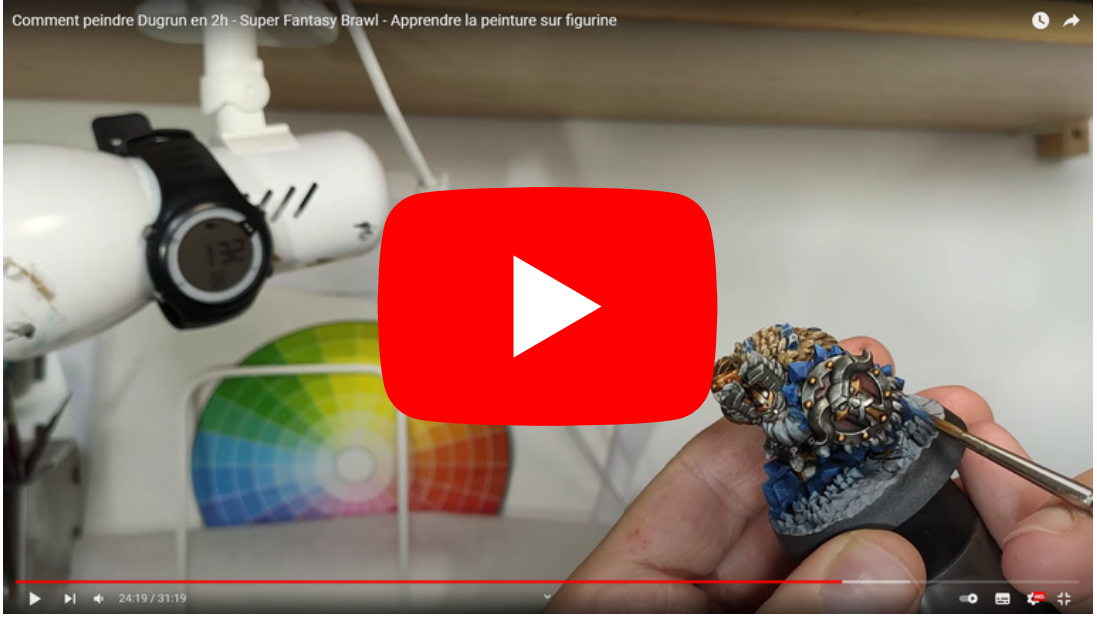
Apprendre la peinture sur figurine

www.apprendre-la-peinture-sur-figurine.com

www.facebook.com/ALPSF

apprendre_la_peinture_sur_fig

www.twitch.tv/antrejeuxstudio



Retranscription de la vidéo:
Comment peindre Dugrun en deux heures ?

Bienvenue dans cette vidéo, j'espère que tu vas bien. Aujourd'hui on va voir comment on peint Dugrun du jeu ***Super Fantasy Brawl****. Aujourd'hui, on va voir ce personnage qui est assez plébiscité puisque beaucoup m'ont demandé des tutos sur celui-ci. On va voir ensemble une recette que je te propose pour pouvoir peindre ce Dugrun en deux heures.*

On se met en place, on lance le chrono et c'est parti !
Dans un premier temps, on va passer une couche de ***Hearts*** *de Vallejo Games sur la fourrure. Pour faire en sorte de dégrader dans le frais, je vais commencer à poser ma couleur intermédiaire sur le milieu de la fourrure. Ensuite, on va assombrir et éclaircir tant que la peinture n'est pas sèche. On va ombrer cette fourrure en allant dans le frais faire un passage avec du* ***Dark Flesh Tone****. Une fois qu'on a passé la couche sur le bas, on va venir passer, au niveau de la jonction de la frontière entre les deux peintures, le pinceau pour faire le mélange directement sur la fourrure. Comme on le voit à l'image on a tout de suite un dégradé qui se créé de manière cohérente.*

Pour la partie supérieure, on va poser les premières lumières en gardant ce dégradé dans le frais. On pose une première couche avec du ***Desert Yellow****.*

On va venir faire passer le pinceau pour mélanger directement sur la figurine au niveau de la jonction. J'essaie d'éviter les cristaux qui seront repeints ensuite mais si vous dépassez à ce moment là, c'est pas grave. L'idée c'est de ne pas se prendre la tête et d'aller assez vite.
Enfin, pour la lumière la plus élevée, on va prendre ce ***Desert Yellow*** *et on va lui ajouter un petit peu de* ***Mummy Robes*** *pour l'éclaircir, et on va passer cette dernière peinture en couche uniforme sur le dessus de la fourrure. On va également passer le pinceau à la jonction pour continuer ce dégradé.*

Une fois que ça c'est fait, on a déjà une fourrure qui a un dégradé cohérent. C'est-à-dire que quand on regarde l'ensemble de la fourrure : en haut on a les lumières fortes et en bas on a des ombres fortes. On a quelque chose qui se dégrade progressivement grâce à cette technique de peinture dans le frais. Sur les grandes zones comme ça, c'est intéressant de fonctionner avec cette technique.

Une fois que ce sera sec, on va passer un ***Lavis*** *et un brossage à sec pour venir texturer et redessiner les différences ou volume de cette fourrure.*

Vidéo complète disponible sur la chaîne **Apprendre la peinture sur figurine**

Auteur(s)	Johannes Karenner
Illustrateur(s)	Maxim Yurchenko
Éditeur(s)	Lifestyle Boardgames
Thème(s)	Robots
Mécanisme(s)	Programmation
Âge	10+
Durée	5' - 30'
Nombre de joueurs	1

Le robot **M.A.R.I.** (Machine Autonome de Réparation Intelligente) se réveille dans une usine détraquée par une violente tempête électromagnétique. Dans ce casse-tête solitaire (ou coopératif), contrôlez-la à travers 40 scénarios afin de réparer le Centre de contrôle, en programmant la séquence d'actions dans le bon ordre pour arriver au bout de chaque niveau.

Comment jouer ?

Chaque scénario est constitué d'une fiche, racontant une situation et indiquant quelles tuiles sont requises pour sa résolution. En outre, elle comporte une piste sur la case de départ de laquelle on place M.A.R.I.

Il s'agira alors de poser l'une de ses tuiles Action puis de l'activer. Ensuite, on posera une autre tuile Action, avant ou après la précédente, et on les activera toutes deux. Puis on posera une troisième tuile Action à l'emplacement de notre choix dans la séquence et on activera à nouveau toute la séquence dans l'ordre et ainsi de suite. Ainsi faudra-t-il judicieusement réfléchir à l'ordre dans lequel on pose puis on organise notre séquence afin que M.A.R.I. arrive au bout de la piste. Et bien entendu, si les premières actions disponibles sont assez simples (avancer d'une case, de deux cases ; tourner de 90° dans le sens horaire), elles pourront par la suite s'avérer plus tactiques et s'accompagner de règles particulières : tuiles à tourner, clef à récupérer pour ouvrir une trappe, porte à faire glisser… et tout cela dans des environnements de moins en moins linéaires. Si une énigme s'avère trop difficile, on peut se reporter à l'indice donné sur chacune, voire à sa solution.

Comment s'achève la partie ?

Si à la fin d'une séquence M.A.R.I. est sur la plateforme de sortie, la partie est gagnée et l'on peut s'attaquer au scénario suivant – il est en effet plutôt conseillé de les jouer dans l'ordre de l'histoire, correspondant aussi à une difficulté croissante. En revanche, on perd si l'on n'a plus de tuiles Action à ajouter à la séquence et que M.A.R.I. n'a pourtant pas atteint la sortie.

S.W.

"Au bout du compte, après une heure de partie, un sentiment domine, celui de ne pas avoir vu les minutes passer."

La Bonne Pioche

"Cet excellent jeu familial a été l'une de mes plus belles découvertes du festival des jeux de Cannes."

Disonjoue

"Personnellement, j'ai été rarement autant happé par un jeu de Reiner Knizia. J'ai été rarement autant happé par un jeu, tout court."

Gus and Co

SchmidtspieleFrance

Schmidt

Auteur(s)	Klaus-Jürgen Wrede
Illustrateur(s)	Hendrik Noak
Éditeur(s)	Super Meeple
Thème(s)	Préhistoire
Mécanisme(s)	Exploration, Développement
Âge	10+
Durée	45' - 60'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Fire & Stone**, développez votre tribu préhistorique en lui faisant quitter l'Afrique du Sud pour découvrir le monde, tout en construisant des villages, en récoltant des ressources et en multipliant les inventions pour prospérer !

Comment jouer ?

À son tour, le joueur déplace son explorateur d'un ou deux territoires. S'il arrive sur un territoire dont la tuile Découverte est face cachée, il la retourne, bénéficie de son effet de découverte si elle en a un, puis peut accomplir l'action de cette tuile. En revanche, si la tuile Découverte est déjà face visible, il ne peut qu'en accomplir l'action ; et s'il n'y a pas de tuile Découverte, mais que la case affiche une icône de nourriture, il peut la prendre à condition d'avoir un sac pour la stocker. Les tuiles Gibier permettent par exemple de choisir un jeton Gibier ; les tuiles et cases Feu de préparer le gibier en gagnant la nourriture et les sacs indiqués ; les tuiles Cueillette d'enrichir sa collection de cet aliment pour obtenir une carte Invention ou PV quand on en a suffisamment… Les cartes Invention offrent un bonus passif (traverser la mer, gagner de la nourriture à chaque récupération de carte…), auquel on peut renoncer en le recouvrant par la suite d'une carte Point de Victoire. En découvrant une tuile Hutte, on la place sur la piste des huttes et on y construit l'une de ses huttes, fondant ainsi un village, où les joueurs pourront construire d'autres huttes en payant de la nourriture. Il faut en outre avoir découvert un certain nombre de huttes pour avoir accès à la région II du plateau, puis à sa région III et pour que tous les joueurs bénéficient d'un second explorateur. En découvrant la grotte, on dévoile la carte Grotte (piochée au hasard parmi 24 cartes) qui altère les règles de la suite de la partie et garantit ainsi une rejouabilité conséquente – si la disposition aléatoire des 63 tuiles Découverte ne suffisait pas.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève lorsque la 11ème tuile de hutte est placée sur la piste des huttes. Les joueurs additionnent alors les points de leurs cartes PV, de leurs huttes sur le plateau, de leurs majorités dans les villages et de leur carte Objectif (donnée secrètement en début de partie) s'ils l'ont accomplie.

S.W.

Auteur(s)	Scott Caputo, Luke Laurie
Illustrateur(s)	Mila Harbar
Éditeur(s)	La Boite de Jeu
Thème(s)	Montagnes, Industrie
Mécanisme(s)	Placement d'ouvriers et tuiles
Âge	14+
Durée	90'
Nombre de joueurs	2 - 4

Whistle Mountain est un jeu de pose d'ouvriers et de tuiles où vous construirez des machines de plus en plus haut sur le mont Whistle. Le réchauffement ainsi provoqué fera cependant fondre les glaces et monter le niveau de l'eau, au détriment des constructions et ouvriers les plus bas... Déplacez judicieusement vos aérostats et faites les bons choix et sacrifices pour remporter les abondantes ressources des Montagnes Rocheuses !

Comment jouer ?

À son tour, un joueur a le choix entre deux actions, récolter et travailler. Pour récolter, il prend l'un de ses aérostats et le place :

- Sur la grille centrale ou sur une machine. Il gagne ainsi les ressources des cases d'échafaudage ou sur la ligne d'eau adjacentes, et active les machines adjacentes.
- Sur un quai inoccupé (dans une encoche du plateau) pour dépenser des ressources et (selon le quai) obtenir une petite, moyenne ou grande machine, des cartes, des améliorations (à placer dans son plateau personnel), des échafaudages, ou sauver l'un de ses ouvriers du tourbillon.

Pour travailler, il renvoie tous les aérostats du plateau central vers son plateau joueur et accomplit des tâches :

- Jusqu'à trois constructions, en plaçant ses échafaudages sur la grille et ses machines entièrement sur des échafaudages. S'il recouvre ainsi des ouvriers, ils sont promus vers la tour, remportant éventuellement un trophée. Chaque construction de machine au-dessus du pont (au milieu de la grille) fait monter les eaux : on place alors une nouvelle ligne d'eau au-dessus de la ligne d'eau la plus haute, ce qui fait tomber des ouvriers dans le tourbillon et noie les machines.
- Un déplacement de l'un de ses ouvriers (depuis les baraquements ou échafaudages vers des échafaudages) ou un sauvetage depuis le tourbillon.

En outre, le joueur peut une fois par tour jouer une carte de sa main ou utiliser un trophée.

Comment s'achève la partie ?

La partie s'achève quand il n'y a plus d'ouvriers dans les baraquements. Les joueurs calculent leur score selon le niveau de leurs ouvriers dans la tour, leurs améliorations et leur stock de machines, trophées, échafaudages, cartes et ressources, en perdant beaucoup de points pour chaque ouvrier dans le tourbillon.

S.W.

Star Wars
OPEN ZE BOUATE
Le Palais de Jabba

Auteur(s)	J. Kemppainen, S.Kanai
Illustrateur(s)	J. Radue, S. R. Shimota
Éditeur(s)	Z-Man Games
Thème(s)	Star Wars
Mécanisme(s)	Déduction, Gestion de main
Âge	10+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 6

Star Wars : Le Palais de Jabba adapte les mécaniques du classique **Love Letter** aux événements se déroulant au début du film Star Wars VI : Le Retour du Jedi. Gérez habilement votre main, bluffez et adaptez-vous aux cartes piochées pour éliminer rapidement vos adversaires !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, l'une des 19 cartes est retirée face cachée (plus trois autres, retirées face visible, en duel). Chaque joueur dispose d'une carte dans sa main. À son tour, il pioche une carte et en joue une.

© & ™ Lucasfilm Ltd. © Z-Man

Puis le joueur suivant, dans le sens horaire, pioche une carte et en joue une et ainsi de suite jusqu'à l'élimination de tous les joueurs sauf un. En effet, toutes les cartes disposent d'une valeur (entre 0 pour Han Solo dans la carbonite et 8 pour Jabba le Hutt), d'une allégeance (aux Rebelles ou à Jabba) et d'un effet permettant généralement une élimination – il pourra par exemple s'agir de comparer l'autre carte de sa main avec la carte d'un adversaire et d'éliminer le joueur dont la carte a la valeur la plus faible ou d'éliminer un adversaire ayant une carte du Palais en main… Ainsi faudra-t-il généralement essayer de deviner ce que les autres peuvent avoir en main, par rapport aux cartes déjà jouées et à ce qu'ils décident de poser.

Comment s'achève la partie ?

Une manche s'achève par la victoire du dernier joueur encore en lice ou quand la pioche est épuisée. On regarde alors la condition fixée par la carte Mission piochée au début de la partie (parmi 4 cartes). Le vainqueur sera-t-il par exemple le joueur avec la carte de valeur la plus élevée à la fin de la manche ? Ou celui avec la meilleure somme de cartes Jabba en jeu ? Il obtient en tout cas un pion Victoire et on recommence une manche. Quand un joueur a suffisamment de pions Victoire, il remporte toute la partie.

S.W.

ULTIMATE RAILROADS

Prenez votre ticket pour la version ultime !

asmodee

HANS IM GLÜCK

Z-MAN games

L'œil de Martin

Martin Vidberg
www.martinvidberg.com

1 Les Gardiens de la Galaxie Vol. 2

2 Pirates des Caraïbes La Malédiction du Black Pearl

6 Les 12 travaux d'Astérix

7 Le Hobbit : La désolation de Smaug

10 The Revenant

3 Les goonies

4 Godzilla

5 Les Aventuriers de l'arche perdue

8 Monty Python : Sacré Graal !

9 Le Cinquième élément

SORTIE LE 13 MAI 2022

Rêvez, explorez et retrouvez les trésors cachés qu'il vous faut !

30'
2–5
7+

Ludonaute

Un jeu d'Antoine Bauza et de Bruno Cathala, illustré par Marie Cardouat, qui enchantera petits et grands.

40 enquêtes à résoudre,
pour les amateurs du genre !

PAS BESOIN DE LIRE LES RÈGLES !

600 000 jeux de la franchise
vendus dans le monde !

LUCKY DUCK GAMES