

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°29 - DÉCEMBRE 2022



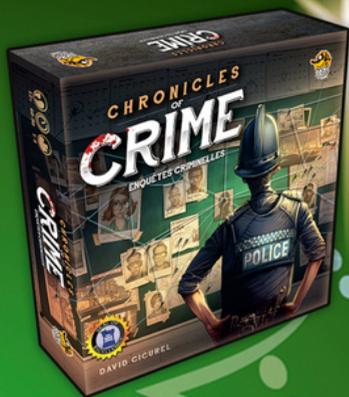
Discussion avec
Kyf Edition

TRACKS

Carnets d'auteurs & d'illustrateur
Christian Rubiella, Juan Rodriguez & Pierò

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

LES INCONTOURNABLES DE NOËL !



NE CHERCHEZ PLUS, ILS SONT LÀ !



- 4 TOP 10**
Top des ventes d'octobre 2022
- 6 Open Ze Bouate**
Clockworker
- 8 Open Ze Bouate**
Volto
- 10 Comment c'était après ?**
De Mysterium à Mysterium Kids
- 12 Open Ze Bouate**
Mysterium Kids : Le Trésor du Capitaine Bouh
- 14 Open Ze Bouate**
Tam Tam - Multimax
- 15 Open Ze Bouate**
La Légende des Trois Pièces
- 16 Open Ze Bouate**
Clefs Magiques
- 18 Derrière le Paravent**
Les enquêtes policières
- 20 Open Ze Bouate**
Investigation Files: Meurtre à Berlin
- 22 Open Ze Bouate**
Flashback : Zombie Kidz
- 24 Open Ze Bouate**
Lofoten
- 25 Expo Photos**
Deep Blue
- 26 Open Ze Bouate**
Cartaventura : Odysée - Le Trésor de Libertalia
- 28 Jeu de Démo**
Acrylogic
- 29 Règle Express**
Twilight Inscription
- 34 Open Ze Bouate**
Dés de Valeria
- 35 Open Ze Bouate**
Too Many Bones
- 36 Open Ze Bouate**
La Guerre de l'Anneau
- 38 PhiliBulle**
Discussion avec Kyf Edition
- 40 Open Ze Bouate**
Tracks
- 42 PhiliBulle**
Carnet d'auteurs de C. Rubiella & J. Rodriguez
- 46 PhiliGraph**
Carnet d'illustrateur de Pierô
- 52 Open Ze Bouate**
Colt Express - Convoyeurs & Train blindé
- 53 Open Ze Bouate**
Fous à Lier
- 54 Open Ze Bouate**
Shit Happens
- 56 Paroles de Joueurs**
Quel est votre jeu préféré qui mobilise un sens ?
- 58 L'oeil de Martin**
Une BD de Martin Vidberg

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 30 000 exemplaires,
Imprimé par Imprimerie Rochelaise

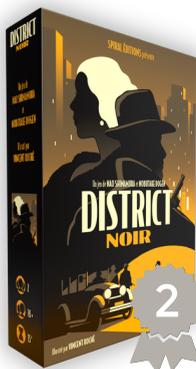


#1 Dune : Imperium - L'Avènement d'Ix

Dune : Imperium - L'Avènement d'Ix est la première extension du jeu Dune : Imperium, qui ajoute trois nouvelles Grandes Maisons, des technologies, des cuirassés et de l'infiltration !



#2 District Noir



Tout au long des 4 manches, vous tenterez de récupérer des soutiens, afin de marquer plus de points que votre adversaire. Gestion de main, tactique, bluff et anticipation seront nécessaires pour l'emporter. Et attention à la menace de la victoire immédiate, qui planera tout du long.

#3 Heat



Basé sur une gestion de main de cartes simple et intuitive, Heat vous place dans le siège de pilote des courses automobiles des années 1960. En choisissant les bonnes améliorations pour votre voiture, vous pourrez épouser les courbes du circuit et garder votre moteur suffisamment froid pour maintenir une bonne vitesse de pointe.



#4 Paquet de Chips



Un jeu plein de sel qui vous rendra accro ! Paquet de Chips est un jeu d'ambiance dans lequel, à chaque manche, vous pariez sur les chips qui seront piochées. Choisissez les bonnes cartes ! Certaines vous feront gagner des points... et d'autres en perdre.

#5 Exit - Calendrier de l'Avent : La Grotte Glacée



EXIT est un jeu qui reprend les sensations des escape games. Muni d'indices, de matériel et d'un décocodeur, vous aurez pour mission de sortir du jeu le plus rapidement possible. Votre plateau est le calendrier de l'avent lui-même. Il est complété par le bloc Histoire. Vous y apprendrez exactement ce qui arrive à votre personnage, et trouverez chaque jour un nouveau chapitre.

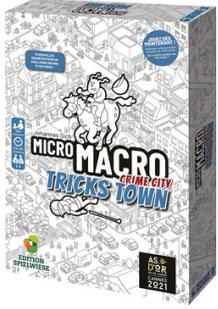
#6 Dune : Imperium



Adapté de l'univers de Frank Herbert et du film de Denis Villeneuve, Dune : Imperium est un jeu de stratégie mêlant deckbuilding et placement d'ouvriers pour offrir une mécanique de jeu profondément thématique collant à ce monument de la science-fiction.



#7 MicroMacro : Crime City - Tricks Town



Tricks Town est le troisième volet de la série MicroMacro. Venez y découvrir une nouvelle partie de la ville, avec ses 16 enquêtes inédites et plus corsées à mener. Ce jeu est indépendant des premiers volets : il n'est pas nécessaire de posséder ou d'avoir joué aux épisodes précédents pour vous lancer dans ces nouvelles affaires !



#8 Sea Salt & Paper



Quelques papiers délicatement pliés et tout un univers marin prend vie. À vous de créer votre propre océan peuplé de coquillages, de crabes ou de sirènes. Constituez votre main, posez des cartes pour leur effet et décidez si vous mettez fin à la manche. Mais vous devez choisir : stopper la manche ou laisser aux autres un tour supplémentaire pour tenter de creuser l'écart. C'est un risque à prendre...



#9 Bitoku



Le temps est venu pour le grand esprit actuel de tirer sa révérence, et l'un des Bitokus, dont vous faites partie, doit être choisi pour être son successeur. Mais le chemin est encore long... Parviendrez-vous à prouver que vous seul méritez cet incroyable honneur ?



#10 Unlock! Kids : Histoires d'époques



Unlock! Kids est un jeu coopératif d'aventures inspiré des escape games, doté d'énigmes spécialement adaptées pour des joueurs de 6 ans et plus. Fouillez les lieux, trouvez des objets, combinez-les grâce à un astucieux système de symboles et résolvez les énigmes tous ensemble. La boîte contient 3 nouveaux scénarios originaux à résoudre.





Auteur(s)	Rikkati
Illustrateur(s)	Yustas S
Éditeur(s)	Sylex
Thème(s)	Robots, Steampunk
Mécanisme(s)	Placement d'ouvriers
Âge	12+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Clockworker**, vous incarnez les robots d'une Terre abandonnée par les humains suite à l'épuisement des ressources, cherchant à refaire tourner les usines et à réparer les artefacts pour bâtir une nouvelle civilisation. Pour vous montrer plus efficaces que les humains ne l'ont été, affectez judicieusement les robots aux bonnes usines jusqu'à arriver à un redoutable moteur à points de victoire !

Comment jouer ?

Au début de la partie, chaque joueur dispose d'une usine de départ et de 6 figurines de robot (sur les 50 que comporte la boîte). Le tour d'un joueur commence par une phase de récupération : il reprend le robot situé sur la case la plus haute de chacune de ses usines et gagne la ressource correspondant à cette case. Puis, il effectue une seule action sur les six possibles :

- Prendre le robot placé le plus haut dans une de ses usines et gagner la ressource correspondante.
- Occuper les cases vides d'une usine avec des robots (voire de deux usines à partir du moment où il totalise 6 cartes ou plus).

- Acheter l'une des cinq usines du marché en payant son coût en rouges, puis y placer des robots.
- Acheter une carte Artefact en payant son coût en blocs rouges, verts ou bleus, toutes les cartes étant initialement disponibles. Ces artefacts octroient un pouvoir passif jusqu'à la fin de la partie, par exemple le gain d'1 robot ou de 3 Points de Victoire à chaque obtention d'usine, ou d'un bloc doré (joker) à chaque gain de robot...
- Acheter l'une des cinq tuiles Archive du marché et la placer devant soi face cachée.
- Gagner 2 rouges.

C'est ensuite au tour du joueur suivant d'effectuer ces deux phases.

Fin de partie

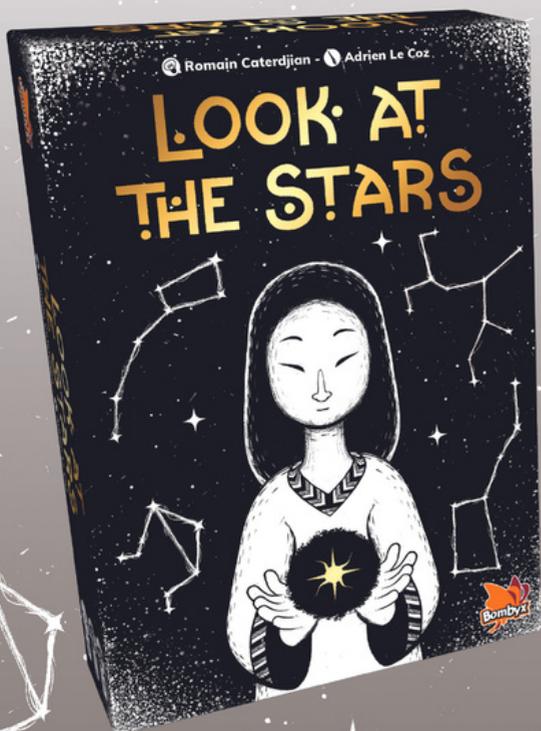
La partie s'achève à la fin du tour où un joueur a acquis sa douzième carte, ou a dévoilé la tuile Fin en acquérant une tuile Archive. Les joueurs additionnent alors leurs jetons Points de Victoire, ainsi que les PV inscrits sur leurs cartes Artefact et tuiles Archive, et celui qui totalise le meilleur score remporte la partie.

S.W.



LOOK AT THE STARS

LES ÉTOILES BRILLEN... JUSQU'À L'AUBE !



Romain Caterdjian
Adrien Le Coz





Auteur(s)	Yusuke Emi
Illustrateur(s)	Simon Douchy
Éditeur(s)	Blue Orange
Thème(s)	Carnaval de Venise
Mécanisme(s)	Logique
Âge	6+
Durée	10+

Nombre de joueurs 2

Dans **Volto**, incarnez l'une des deux plus grandes familles de Venise et triomphez de l'autre pour imposer le nouveau Doge. Pour cela, déplacez les nobles, conseillers, demoiselles, le soldat et le prétendant de votre famille de façon à faire triompher votre prétendant... ou à évincer le prétendant adverse, en conservant l'identité de vos masques cachée aussi longtemps que possible !

Comment jouer ?

Lors de la mise en place, chacun dispose librement ses 10 pions sur les deux premières rangées du tapis de jeu. L'identité de ces pions n'est connue que de leur propriétaire.

À son tour, un joueur déplace l'un de ses masques selon son mode de déplacement spécifique, justement indiqué au verso du pion correspondant : le noble peut par exemple se déplacer sur n'importe laquelle des cases orthogonalement adjacentes, tandis que le soldat peut avancer d'autant de cases qu'il le souhaite, mais seulement dans la direction du palais (l'extrémité du tapis) adverse. Les demoiselles ne peuvent se déplacer que vers une case vide, quand tous les autres masques peuvent s'arrêter sur une case vide ou une case occupée par un masque adverse, alors capturé. En ce cas, on ne dévoile que le masque capturé : un noble, conseiller ou soldat est retiré du jeu, un prétendant met fin à la partie, et une demoiselle retire du jeu la demoiselle ainsi que le pion ayant effectué la capture. Les masques restant face cachée tout au long de la partie, on prêter la plus grande attention à leurs déplacements pour tâcher de les identifier et trouver plus rapidement le prétendant. Puis c'est à la famille adverse de déplacer un masque.

Fin de partie

Une famille remporte immédiatement la partie quand :

- Elle capture le prétendant adverse.
- Ses deux demoiselles ont été capturées (de quoi inviter à la plus grande prudence).
- Son prétendant a atteint le palais adverse.

S.W.





Bienvenue dans...

PARTEZ À LA DÉCOUVERTE
DE NOUVEAUX MONDES
AVEC VOS ENFANTS !

COORDONNEZ VOS ESPRITS
ENTRE AMIS ET COOPÉREZ
POUR RELEVER LES DÉFIS !



du jeu !

AFFRONTEZ-VOUS
EN FAMILLE !

Naissance d'un mystère

Oleksandr Nevsy et Oleg Sidorenko sont deux auteurs ukrainiens, tenant à la fin des années 2000 une boutique de jeux de société et tentant de localiser des jeux étrangers avec leur maison IGAMES... dans un marché assez imperméable à ce loisir. Ils se lancent alors dans une entreprise de la dernière chance, conscients qu'en cas d'échec, ils n'auront plus qu'à trouver un autre travail, dans un domaine plus « réel »... et ce sera **Tajemnicze Domostwo** en 2013, immédiatement repéré, couronné de quelques prix, et donc réédité (et amélioré au passage) en **Mysterium** par Libellud (2015) avec des illustrations oniriques, souvent surréalistes, proches de ce que l'éditeur avait fait pour **Dixit** (en 2008). Récipiendaire de l'As d'or en 2015, **Mysterium** a en effet l'avantage de se placer dans la continuité du culte **Dixit** mais à une époque où n'a pas encore réellement fait école, et en réinventant les logiques de déduction par l'image pour les mettre au service de sensations très différentes.

En effet, **Mysterium** est d'abord un jeu asymétrique : un joueur est un fantôme, victime d'un meurtre dont il doit faire deviner aux médiums/enquêteurs (les autres joueurs), par des visions imagées, où il a eu lieu, comment il a été commis, et bien sûr par qui. **Mysterium** est donc aussi un jeu étonnamment thématique et immersif (ce que ne cherchait pas à être **Dixit** par exemple, ni même le **Cluedo**) : il plonge les joueurs dans une ambiance gothique très travaillée, aussi bien par la présence d'une pendule, de jetons Corbeau, jusqu'aux pions Intuition des médiums (des boules de cristal), aux tuiles et plateaux qui évoquent les tropes du vieux manoir, que bien sûr par les illustrations des personnages, lieux, objets et joueurs.

Et bien sûr, tandis que le fantôme doit trouver en silence, pour chaque joueur, les cartes Vision les plus susceptibles de lui faire déduire le bon élément, les médiums sont eux vivants, et peuvent donc discuter librement et s'entraider. Même le paravent du fantôme est une grande réussite éditoriale, puisque son illustration renforce l'immersion, que bien sûr il s'avère bien pratique pour aider le fantôme à avoir les éléments à faire deviner à chacun sous les yeux, mais aussi parce que son immensité coupe assez radicalement les médiums du fantôme, dont ils pourraient simplement ne pas voir le joueur – après tout, c'est un fantôme.

Mysterium à Disneyland

Cependant, l'ampleur de la mise en place et une variante à deux joueurs logiquement peu satisfaisante sont parfois pointées du doigt, encourageant les auteurs et Libellud à développer (après les extensions **Hidden Signs** et **Secrets & Lies** pour **Mysterium**) le plus tassé et plus immédiat **Mysterium Park**, reprenant tout de même l'essentiel du système de **Mysterium** en le déplaçant dans un parc d'attractions circassien, pour ne pas dire burtonien/selickien. Cette fois, les médiums n'ont que six tours pour identifier des innocents et des lieux où le crime n'a pas eu lieu (on ne s'intéresse plus à l'arme du crime) afin de cerner trois paires composées d'un suspect et d'une scène de crime possible. Le fantôme du directeur du parc n'aura alors qu'une seule chance pour leur faire trouver la bonne paire, et ainsi trouver lui-même la paix.



Mysterium room

Une déclinaison plus inattendue de l'univers survient dans... un opus d'**Unlock! : Game Adventures** propose en effet trois scénarios basés sur trois licences fortes des studios Asmodee, Les Aventuriers du rail, Pandemic et... Mysterium (pour ceux qui n'ont pas suivi). Conçue par Thomas Cauët, Mathieu Casnin et Jeremy Koch, cette enquête de difficulté modérée revient aux sources, puisqu'elle porte sur un meurtre commis dans un manoir, où un fantôme tente de communiquer avec nous, et nous partage des séries de visions quand on résout des énigmes, visions qu'il faut associer et interpréter afin de trouver le lieu, l'arme du crime et enfin le coupable. On notera que l'application est étonnamment discrète pour ce qui est tout de même la dixième boîte de la série officielle, une idée judicieuse pour concentrer les joueurs sur l'association d'images sur des cartes, une physicalité et une mécanique après tout au cœur autant d'Unlock! que de Mysterium, et qui renforce donc la réussite de cette retranscription inattendue.

Une enquête menée tambour battant

Si les jeux Mysterium reposent sur des règles simples, leur univers les rend bien sûr inadéquats à un public de jeunes enfants, qui pourrait de surcroît peiner à créer et comprendre les liens entre des images oniriques et le référentiel concret qu'elles sont supposées aider à deviner. C'est pourquoi Antonin Boccara, Yves Hirschfeld, Libellud et Space Cow (la « branche enfants » de Space Cowboys) ont imaginé **Mysterium Kids – Le Trésor du Capitaine Bouh** (dont les règles sont présentées page 12). Si l'on garde bien un fantôme face aux enfants cherchant son trésor, l'interprète de ce fantôme change à chaque tour, garantissant que chaque joueur l'incarne au minimum une fois pendant la partie. En outre, les cartes à faire deviner sont plus simples, et ne doivent plus être associées à une autre image (ce qui n'aurait plus d'intérêt maintenant qu'elles sont littérales) mais au son produit par le fantôme avec son tambourin, seule manière pour lui de communiquer avec les vivants.



Le changement de médiation permet de renouveler complètement l'expérience de Mysterium... tout en restant complètement fidèle à son esprit, et en maintenant un certain défi, et une vraie gratification quand le joueur trouve une manière judicieuse de faire deviner le bourdonnement d'une abeille ou les pages d'un livre qui se tourne. L'une des beautés de cette idée est que la manière de faire deviner le bruit d'une carte dépendra largement des 4 autres cartes présentes dans le manoir : il faudra réfléchir différemment selon que le tambour à faire deviner soit la seule carte à représenter des coups ou qu'elle soit accompagnée d'une hache et d'un marteau.

En conclusion

Mysterium était d'emblée une surprise : mêler **Dixit** et **Cluedo** pouvait légitimement paraître une idée inopérante. La sortie rassurante de Mysterium ne permettait pas aisément d'en envisager une version allégée. Après **Mysterium Park**, il pouvait sembler qu'on avait fait le tour, avant qu'**Unlock!** propose de la série une déclinaison détonante. Mais décidément, elle n'était pas faite pour les enfants, et pourtant... À chaque fois qu'on a vu dans Mysterium un fantôme, toujours capable de nous transmettre du plaisir, mais d'une manière qu'il était impensable de transformer, il a su ébahir par sa faculté à se renouveler. Voilà qui ne peut que rendre très curieux de connaître les mystères que le titre dissimule encore !

S.W.





Auteur(s) A. Boccara, Y. Hirschfeld

Illustrateur(s) Olivier Danchin

Éditeur(s) Libellud, Space Cow

Thème(s) Manoir hanté

Mécanisme(s) Images, Sons, Coopératif

Âge 6+

Durée 21'

Nombre de joueurs 2 - 6

Il paraît que le vieux manoir à l'extérieur de la ville renferme un fabuleux trésor... Dans **Mysterium Kids : Le Trésor du Capitaine Bouh**, l'un des joueurs incarnera le fantôme du capitaine, chargé d'aider les autres à retrouver le trésor... uniquement en émettant des sons à partir de son tambourin !

Comment jouer ?

Au début de la partie, l'une des 78 cartes Bruit est placée sur chacun des 5 emplacements du manoir. Le Fantôme pioche l'un de ses cinq jetons Fantôme au hasard, qui lui indique quel emplacement il devra faire deviner grâce au tambourin. Pendant que les autres joueurs ferment les yeux, il essaye de reproduire avec ce tambourin le son évoquant la bonne carte Bruit, par exemple en le martelant à la manière d'un marteau frappant un clou, ou en le griffant longuement comme un chat s'acharnant sur un canapé. Puis les joueurs ouvrent les yeux et discutent pour désigner ensemble une seule carte Bruit. S'ils ont trouvé la bonne, ils récupèrent la première tuile Trésor ! Le pion Lune avance alors d'une case, on dévoile cinq autres cartes Bruit, et le joueur suivant dans le sens horaire devient le nouveau Fantôme pour le nouveau tour de jeu.

Il peut arriver, selon la case où la Lune s'est arrêtée, qu'il faille faire deviner deux cartes Bruit. Dans ce cas, le Fantôme les fait deviner l'une après l'autre, chacune pouvant rapporter un trésor. Comme le capitaine ne peut pas refaire de bruit, il faudra d'autant mieux se souvenir des deux bruits dans l'ordre !

Fin de partie

La partie s'achève lorsque la Lune est arrivée sur la dernière case et que les joueurs ont effectué un ultime tour avant le lever du soleil. Ils additionnent alors les étoiles se trouvant sur leurs tuiles Trésor, certains trésors octroyant une étoile bonus si leurs deux moitiés ont été découvertes et combinées. Ce nombre d'étoiles est alors comparé à une échelle de score pour déterminer à quel point les joueurs ont réussi leur exploration.

Nuit agitée

En mode nuit agitée, on ajoute de nouvelles tuiles Trésor, et surtout, le Fantôme devra plus souvent faire deviner deux bruits dans le même tour, et il faudra obtenir un meilleur score.

S.W.



NOS LUTINS ONT TRAVAILLÉ
TOUTES CES ANNÉES POUR VOUS OFFRIRE
LES MEILLEURS JEUX À NOËL



SchmidtspeleFrance





Auteur(s)	N.C
Illustrateur(s)	N.C
Éditeur(s)	AB Ludis Editions
Thème(s)	Multiplications
Mécanisme(s)	Calcul
Âge	7+
Durée	10'

Nombre de joueurs 2 - 3

Tam Tam MultiMax, c'est pas moins de six jeux pour apprendre les multiplications à partir de l'observation et l'association de 42 cartes, dont 21 représentent 5 nombres et les 21 autres 5 opérations !

L'essuie-glace (2 joueurs)

Chaque joueur a 4 cartes de chaque type face visible devant lui. Il doit trouver les correspondances (entre une opération et son résultat) entre ses cartes et celles de son adversaire afin de placer l'une de ses cartes sur la carte adverse correspondante, jusqu'à ne plus avoir de cartes.

Jeu de la riflette (2 joueurs)

Un joueur a la pile d'opérations et l'autre la pile de nombres. Chacun dévoile simultanément une carte, et le premier à trouver la correspondance entre les deux les met de côté, le vainqueur étant celui qui a le plus de cartes de côté quand les piles sont vides.

Jeu du Flip-Flap (2-3 joueurs)

Chacun a une pile de cartes, et en pioche 2. Il doit rapidement placer une carte de sa main sur la carte au centre de la table quand il trouve leur correspondance, puis pioche une nouvelle carte, le vainqueur étant le premier joueur dont la pile est vide.

Jeu de la Linotte (2-3 joueurs)

10 cartes de chaque type sont face cachée au centre de la table. À tour de rôle, chacun retourne une carte de sa pile et une carte au centre de la table. S'il s'agit de deux cartes du même type, il retourne la seconde face cachée. S'il s'agit de deux cartes différentes, il cherche la correspondance et défausse sa carte. Le vainqueur est ainsi le premier à se débarrasser de toute sa pile.

Jeu de la Sardine (2-3 joueurs)

Chacun a 2 cartes devant lui. On retourne une carte de la pile au centre de la table. Le premier à trouver une correspondance prend cette carte et la place sur la carte correspondante devant lui. Puis, on dévoile une nouvelle carte. On gagne en ayant plus de cartes que son adversaire quand la pile est vide.

Jeu du Clic-Clac (1-2 joueurs)

Le joueur pioche 2 cartes au hasard, regarde la première, puis la cache et regarde la seconde. Il doit alors trouver la correspondance en essayant de se souvenir de ce qui se trouvait sur la première carte.

S.W.





Auteur(s)	R. Bleau, N. Cravotta
Illustrateur(s)	Amanda Kraenzle
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Contes
Mécanisme(s)	Narration, Coopération
Âge	6+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 5

La légende des trois pièces est un générateur d'histoires : à chaque tour, une carte et un dé permettront de raconter la progression du personnage principal... mais pour garder de l'encre (sans laquelle on ne peut bien sûr pas raconter la fin heureuse), il faudra que la table et le narrateur soient d'accord sur la meilleure suite à donner à l'aventure !

Comment jouer ?

Au début de la partie, 3 cartes Histoire sont placées sur chacun des 5 premiers emplacements du plateau central, puis on en dévoile jusqu'à obtenir 4 personnages, parmi lesquels on choisit le personnage principal (que ce soit une personne, une créature, un animal...), placé sur un socle. Enfin, on dévoile une carte pour la placer sur le sixième emplacement du plateau et représenter notre fin d'histoire heureuse, tandis que les cinq dés Inspiration sont aléatoirement associés à chacun des emplacements.

Un joueur est le narrateur, et présente l'aventurier, son nom, son histoire jusqu'ici, et la fin heureuse qu'il cherche à atteindre. Il demande alors « Que se passe-t-il ensuite ? » et dévoile les trois cartes du premier emplacement. Le narrateur dispose de trois pièces magiques, qu'il associe secrètement aux trois cartes. Il doit en effet tenter de deviner quelle carte sera choisie par les autres (jeton Livre ouvert), laquelle ne sera probablement pas choisie (une goutte d'encre), et laquelle ne sera évidemment pas choisie (deux gouttes d'encre). Puis les autres joueurs s'accordent sur une carte représentant ce qui doit, d'après eux, être la suite de l'aventure. Si cette carte correspond à des gouttes d'encre, on baisse d'autant de niveaux l'encrier du groupe.

Un autre joueur devient alors le narrateur : il lance le dé Inspiration se trouvant au-dessus du premier emplacement (selon le dé, il peut indiquer une météo, une émotion, un outil, une couleur ou un nombre), et raconte la suite de l'histoire en y intégrant la face du dé et la carte choisie. Et on continue ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Fin de partie

Les joueurs perdent si l'encrier s'est vidé avant que le personnage atteigne le 5ème emplacement : on raconte alors l'échec de sa quête. S'il atteint le 5ème emplacement, on narre au contraire comment les dernières péripéties ont mené le personnage vers sa fin heureuse, et tous les joueurs vers une belle histoire !

S.W.





Auteur(s) Steinwender, Slawitscheck

Illustrateur(s) Camillia Peyroux

Éditeur(s) Happy Baobab

Thème(s) Clefs, Médiéval

Mécanisme(s) Stop ou encore

Âge 5+

Durée 15'

Nombre de joueurs 2 - 4

Parcours la forêt à la recherche des **Clefs magiques** qui te permettront d'ouvrir le coffre et d'y récupérer des cristaux ! Mais toutes les clefs ne fonctionnent pas, et les vraies clefs que tu trouveras au début ne te rapporteront pas beaucoup de cristaux... Prendras-tu le risque d'aller plus loin pour en gagner plus ?

Comment jouer ?

À son tour, un joueur lance les 3 dés, met de côté ceux qui représentent une Lune, et choisit parmi les dés restants celui qu'il veut appliquer pour avancer d'autant de cases sur le plateau central. S'il s'arrête sur la case rouge, il récupère les dés mis de côté. Si les trois dés représentent d'emblée une Lune, il se téléporte sur la case rouge et peut reprendre les dés. Puis, qu'il ait avancé normalement ou se soit téléporté, il peut relancer les dés (hors ceux avec une Lune) pour tenter d'avancer à nouveau, autant de fois qu'il le souhaite jusqu'à ce que les trois dés représentent la Lune.

Cependant, s'il décide de s'arrêter avant que les 3 dés représentent une Lune, il peut tirer la clef cachée dans la case où il s'arrête et tenter d'ouvrir le coffre au trésor. Si la clef est fautive, le coffre ne s'ouvre pas, et il la garde devant lui. Si la clef est vraie, le coffre s'ouvre, et il peut y prendre 2 à 5 cristaux selon la couleur de la clef (donc selon sa position sur le plateau), puis placer la clef sur une tour (seule la clef dorée, juste devant le château, reste en place). Il pourra jeter une fautive clef dans l'étang pour récupérer ses dés avec une Lune. Ainsi le joueur devra-t-il choisir entre arrêter rapidement de lancer les dés (donc en avançant assez peu) pour être sûr d'essayer une clef, ou tenter d'avancer aussi loin que possible pour récupérer de meilleures clefs, au risque de perdre son tour si tous les dés affichent des Lunes !

Fin de partie

Dès qu'un joueur obtient le nombre de cristaux requis (qui dépend du nombre de joueurs), il remporte la partie !

S.W.



Clefs Magiques



Oseras tu braver les dés pour accéder aux clefs magiques et ouvrir le coffre au trésor ?



« Vous avez voulu créer le parfait alibi, et c'est votre parfait alibi qui vous a trahi. » Lieutenant Columbo

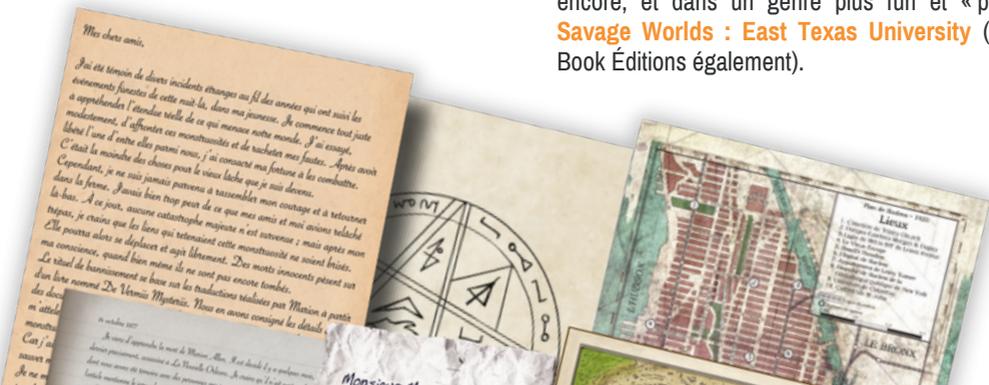
Il est fascinant de constater à quel point les enquêtes policières peuvent avoir un impact sur l'imagination. Qui, devant un épisode de Columbo, ne s'est jamais demandé comment il aurait agi à la place de l'inspecteur à l'imperméable, ou n'a jamais fait le pari de comprendre avant les déductions de l'inspecteur comment il allait démasquer le coupable ?

Le jeu de rôles, encore une fois, permet de reproduire ces sensations et de se mettre dans la peau de « qui on veut ». Columbo ? Holmes ? Mulder & Scully ? Poirot ? Starsky & Hutch ? Bref, je pourrais dérouler la liste encore longtemps et multiplier les exemples. De même, les JdR se prêtant au genre enquêtes policières « contemporaines » sont assez nombreux. Cela dit, en fonction de l'époque choisie, certains sont plus adaptés que d'autres.

Si on part du principe que l'époque contemporaine — ou actuelle — commence début 20ème siècle, et que vous êtes Gardien des Arcanes à **L'Appel de Cthulhu** (Chaosium – Edge Studio), vous pouvez aisément embarquer vos Investigateurs dans une enquête, sans surnaturel ou presque, qui les placera dans la peau de Marlowe et consorts. Le système de jeu (à base de d100) facile de prise en main et intuitif permettra à vos joueurs de plonger dans l'histoire que vous aurez élaborée et de tenter d'en démêler l'écheveau.



Si vous souhaitez avancer dans le temps et vous rapprocher des Experts ou autres NCIS, je ne peux que vous conseiller de vous tourner vers **Chroniques Oubliées Contemporain**. Le système de jeu développé par Black Book Éditions vous permettra de proposer des personnages de genres différents, mais nettement plus orientés action que les investigateurs de l'Appel. Si vous prévoyez de leur faire affronter des voyous qui les attendent au sortir d'un bar/restaurant/appartement pour leur infliger une belle correction, il vaut en effet mieux qu'ils soient capables de se défendre. De plus, ici, vous aurez toutes les règles pour gérer l'équipement actuel, les véhicules récents et autres gadgets électroniques — logiquement — absents de l'Appel de Cthulhu. On peut rajouter, dans des styles proches, **Blacksad** (La Loutré Rôliste) ou encore, et dans un genre plus fun et « pulp », **Savage Worlds : East Texas University** (Black Book Éditions également).



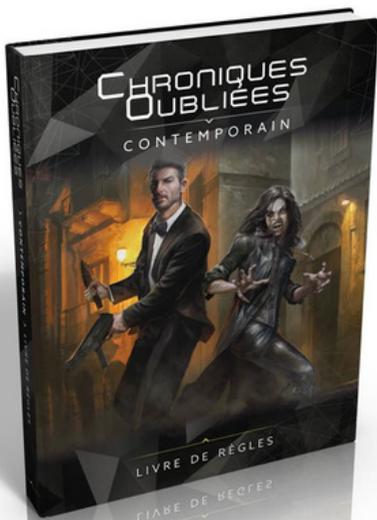
« Burn, Baby, Burn... » Horatio Caine - CSI Miami

Dans tous les cas, et quel que soit le système que vous choisirez (j'en ai cité quelques-uns, mais j'aurais pu en citer d'autres), le plus « compliqué » pour vous va être d'élaborer un scénario complet qui accroche vos joueurs à travers une enquête policière. En effet, même s'il arrive souvent, dans les JdR contemporains, que les PJ se retrouvent, à un moment ou à un autre, sur une scène de crime, un commissariat, à discuter avec des policiers/inspecteurs ou autre, il est rare que toute l'histoire tourne autour d'une enquête.

On peut différencier deux types d'enquêtes (même si ces derniers peuvent se découper chacun en différentes sous-catégories) : les enquêtes dites « classiques » et les « whodunit » (Qui a tué — plus ou moins littéralement).

Dans le premier cas, il va falloir construire votre histoire de manière tout à fait traditionnelle. C'est la façon de jouer la plus classique, mais c'est peut-être celle qui surprendra le moins vos joueurs. Veillez, dans ce cas, à bien alterner les phases action/enquête afin de conserver un certain rythme à votre histoire et d'éviter que vos joueurs s'endorment alors qu'ils passent à côté d'un indice important pour leurs investigations.

Si vous choisissez la deuxième approche, il est évident que vous allez faire vivre une aventure hors du commun à vos joueurs. En revanche, la préparation n'en sera que plus importante de votre côté.



« Lorsque vous avez éliminé l'impossible, ce qui reste, si improbable soit-il, est nécessairement la vérité. » Sherlock Holmes

Tout l'intérêt de ce genre d'enquêtes est de confronter les joueurs à une situation dont leur logique va les inciter à penser qu'elle est proprement impossible. Pour réussir un bon « meurtre impossible », la technique est simple : il faut construire votre histoire en pelure d'oignon, en commençant par le centre. Vous partez de la situation (a priori impossible donc) que vont découvrir vos joueurs, et vous remontez, couche par couche, afin de semer les (vrais et faux) indices et les pistes qui vont autant les égarer que finir par les placer sur la bonne voie. Cela peut paraître totalement irréalisable dit comme ça, mais avec un peu de pratique, on se rend compte qu'on arrive à élaborer une histoire qui tient parfaitement la route.

Si vous ne connaissez pas plus que ça ce type d'histoires, je vous conseille la lecture de nouvelles/romans de Doyle, Christie et - surtout - de John Dickson Carr, qui est, à mes yeux, le maître des meurtres en chambre close.

Dans tous les cas, que vous partiez dans l'optique « castagne », ou vers une ambiance plus fine propre aux enquêtes d'un certain inspecteur belge à la moustache si parfaite, assurez-vous d'avoir des PNJ charismatiques et qui marquent les esprits. Car même si vos joueurs parviennent à démêler le vrai du faux, si le protagoniste leur échappe, ils le reconnaîtront sans peine lors de son retour, prêt à se venger de votre groupe ! Cela permettra de basculer vers une autre phase de votre campagne, ce qui, vous en conviendrez, reste le propre du JdR.

Philippe Pinon



INVESTIGATION FILES

OPEN BOUATE

DISPONIBLE



Auteur(s)	N.C.
Illustrateur(s)	N.C.
Éditeur(s)	Goliath
Thème(s)	Enquête, Berlin, Orchestre
Mécanisme(s)	Coopération, Déduction
Âge	14+
Durée	N.C.

Nombre de joueurs 1+

Nouvelle enquête de la série **Investigation Files : Meurtre à Berlin** vous demande d'enquêter sur le meurtre d'une violoncelliste. Pour que votre travail de détectives soit aussi immersif que possible, vous aurez pour cela accès à des éléments réalistes, et devrez faire vos propres déductions sans être guidés par le jeu, en connectant les pièces entre elles et en écartant les fausses pistes jusqu'à identifier la personne responsable du crime.

Comment jouer ?

La boîte d'Investigation Files ne contient qu'une page de règles, d'abord là pour expliquer que l'enquête se déroulera en plusieurs étapes : en démêlant les mystères d'une étape, on obtient en effet des numéros, que l'on doit aligner sur un cadran pour avoir le droit, si le code est exact, d'accéder à l'étape (l'enveloppe) suivante.

D'emblée, une lettre de l'un des plus célèbres enquêteurs de votre ligue vous demande de résoudre une petite énigme en guise d'introduction, en vous aidant éventuellement des lunettes décodeuses d'indices, auxquelles on pourra recourir tout au long de l'investigation.

Une fois cette énigme résolue, vous pourrez ouvrir la première enveloppe, qui vous explique que l'assassinat, dans sa loge, de la prodige du violoncelle Laura Werner, met l'Allemagne en émoi, et que le suspect se trouve assurément parmi les membres de l'orchestre. Elle contient en outre un rapport d'autopsie, des coupures de presse (y compris celles d'un journal à sensations), mais aussi le programme des répétitions, le courrier de la victime, et même un marqueur à eau, plusieurs éléments portant un mystérieux code musical. Et les enveloppes suivantes contiendront des pièces aussi variées que des interrogatoires de police, une carte de Berlin, des partitions, des photographies et quelques surprises.

Fin de partie

La partie s'achève quand, à l'aide du contenu des trois enveloppes, vous avez identifié la ou le coupable et compris son mobile. Le cadran vous permettra alors d'accéder au dénouement de l'histoire.

S.W.



"On a l'enregistrement. Pas le temps de lambiner, vous les localisez et vous envoyez une équipe !"

Richard McKean, Chef du Siren Bay Police Department

TRACKS

S I R E N B A Y

15 enquêtes coopératives en immersion sonore

DISPONIBLE
DANS VOTRE
BOUTIQUE



① 
ÉCOUTEZ
LA BANDE AUDIO LIÉE
À L'ENQUÊTE ET
REPEREZ-VOUS SUR LE PLAN

② 
PISTEZ
VOTRE CIBLE EN VOUS
AIDANT DU SON,
ET DES CARTES CAMERA

③ 
LOCALISEZ
LE LIEU SUR LE PLAN
POUR RÉSOUDRE L'AFFAIRE

Game Design JUAN RODRIGUEZ - CHRISTIAN RUBIELLA
Photography PIERÔ - Production Know Your Friends
Executive producer KYF - Sound Design SYMA SOUND DESIGN
Soundtrack PV NOVA - Graphic Design BEN RENAUT



LES PARENTS SONT
PRÉVENUS À partir de 10 ans
1-6R 
Attention, ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois

 **25-25 MIN**
PAR ENQUÊTE

KYF



Auteur(s)	B. Derrez, M-A. Doyon
Illustrateur(s)	de Châteaubourg, Mati, Verdu
Éditeur(s)	Scorpion Masqué
Thème(s)	Zombies
Mécanisme(s)	Enquête, Coopération
Âge	7+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans l'univers de **Zombie Kidz Évolution** (Tric Trac d'Or 2019), **Flashback - Zombie Kidz** se déroule quelques minutes avant que les zombies prennent le contrôle de l'école... et du monde. Heureusement, les Kidz ont créé un bidule permettant de voyager dans trois souvenirs afin d'y trouver une solution. Pour cela, observez bien les cartes et résolvez coopérativement les mystères auxquels vous serez confrontés !

Comment jouer ?

Au début, il suffit de retourner la première des 20 cartes du premier souvenir. Celle-ci représente plusieurs personnages, associés à des numéros. Choisissez l'un de ces personnages, et allez chercher la carte avec le numéro associé pour la retourner : elle représente en effet ce que voit le personnage choisi (qui pourra être un Kidz, un zombie, un animal... !)

Certains numéros seront accompagnés par un symbole spécial : il faudra alors chercher la carte correspondante dans le paquet de petites cartes Spéciales, ou (si l'on a trouvé le bidule requis) dans le paquet de grandes cartes Spéciales. Ces bidules, contenus dans les 2 enveloppes et la boîte mystérieuse, vont en effet permettre une toute nouvelle perception de cet univers... mais chut, à vous de les découvrir ! D'autres numéros seront accompagnés par un point d'interrogation : il faut alors chercher la petite carte Mystère correspondante, qui pose une question à toute l'équipe (par exemple « Comment les zombies franchissent-ils les murs de la cour de l'école ? »). Observez bien les cartes pour trouver la solution à tous ces mystères !

Fin de partie

La partie s'achève quand vous avez retourné toutes les cartes du souvenir face visible et avez apporté une réponse à tous les mystères. Si toutes les hypothèses sont exactes, vous pourrez vous attaquer au souvenir suivant ! Et une fois que vous aurez traversé les trois souvenirs... d'autres surprises vous attendent !

S.W.





CHALLENGERS!

Serez-vous le grand vainqueur ?



Disponible

Z-MAN
games



Auteur(s)	Sébastien Dujardin
Illustrateur(s)	Weberson Santiago
Éditeur(s)	Pearl Games
Thème(s)	Vikings
Mécanisme(s)	Gestion de main
Âge	12+
Durée	40'

Nombre de joueurs 2

Jarl de l'archipel des **Lofoten**, imposez votre puissance à votre rival en mettant votre flotte de Drakkars au service d'une meilleure stratégie commerciale !

Comment jouer ?

Chaque joueur commence avec 3 cartes Commande en main, dont il ne doit jamais changer l'ordre. Il commence son tour en jouant une carte. S'il s'agit de la carte :

- à droite ou à gauche, il déplace sa roue Flotte de Drakkars d'autant d'emplacements que la valeur de cette carte et dans la direction de cette carte (la carte de droite déplace la flotte à droite ou tourne la flotte dans le sens horaire, etc.). À la fin de l'action, la flotte doit être alignée avec l'une des 5 zones du Marché.
- centrale, il faut que le drakkar en bas de sa flotte soit libre. Le joueur y place alors cette carte, et bénéficie de l'effet apparaissant au centre de la carte autant de fois qu'il a de tuiles du type de marchandise représenté dans ses entrepôts : voler une pièce ; effectuer une rotation ou un déplacement de la flotte ; ranger l'une des tuiles du plateau Marché.

À chaque fois que l'on a un Drakkar, face à une tuile Marchandise du marché, qui ne comporte aucune tuile mais comporte une carte Commande représentant cette marchandise, on déplace la tuile sur la carte. De même, à chaque fois qu'un drakkar comportant une marchandise se retrouve en bas de notre roue (il est à quai), on place la marchandise sous l'une des 4 cartes Entrepôt.

Enfin, le joueur pioche une carte Commande pour la placer à droite ou à gauche de sa main et reforme le marché à partir de la tuile supérieure de la pile de son choix.

Fin de partie

La partie s'achève quand il n'y a plus assez de tuiles Marchandise pour remplir le marché. Chacun additionne alors les points octroyés par chaque entrepôt, et le jarl avec le meilleur score est reconnu comme le plus puissant de l'archipel !

Pour aller plus loin

Lofoten comporte trois modules combinables : **Nouveaux entrepôts** ajoute des entrepôts aux conditions plus techniques ; **Alliance avec d'autres Jarls** permet de remplir les conditions d'une carte Jarl pour bénéficier de son pouvoir ; **Amélioration des Drakkars** confère des spécificités à ses 4 drakkars.

S.W.







Auteur(s)	T. Dupont, O. Gibert
Illustrateur(s)	J. Landart, A. Vellard, J. Gruet
Éditeur(s)	BLAM !
Thème(s)	Pirates
Mécanisme(s)	Coopération, Exploration
Âge	6+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 6

Le Trésor de Libertalia est le premier jeu de la gamme **Cartaventura Odyssee**, qui adapte les principes de Cartaventura (nommé à l'As d'or en 2022) pour les enfants dès 6 ans (un adulte lit alors les cartes). Vous commencez par incarner un jeune marin qui embarque en 1715 sur un navire britannique pour vivre d'excitantes aventures !

Comment jouer ?

Pour la mise en place, l'apprentissage des règles, puis pour jouer, il suffit de suivre les instructions de cartes successives. Ainsi les premières cartes présentent le héros, comment il se retrouve mousse pour la marine britannique, puis assistant d'un capitaine pirate en route vers Tortuga.

Chaque nouvelle carte précise si elle doit être lue immédiatement, s'il s'agit d'un objet à garder près de son personnage, si on est face à un plan (donc une carte à placer au centre de la table, que l'on entoure de nouvelles cartes pour former un paysage) ou à des actions.

Dans ce cas, les joueurs se concerteront ordinairement pour décider laquelle des différentes actions effectuer, pour dévoiler une nouvelle carte ou en retourner une sur son verso et ainsi être confronté à de nouvelles options. Certaines actions ne pourront être réalisées qu'en disposant de la bonne carte, et en faisant les bons choix, on pourra découvrir des secrets, des cartes que l'on cherche dans le coffre des secrets (sous le double fond de la boîte) pour les mettre de côté sans les consulter... et les ajouter aux cartes de l'aventure à partir de la prochaine partie.

Fin de partie

La fin de la partie n'est pas vraiment la fin : quand on lit une carte indiquant que l'on a perdu ou gagné, on nous invite à ranger les cartes dans l'ordre numérique, en incluant les secrets, qui peuvent même remplacer les cartes « classiques ». Quand on a perdu, on est invité à recommencer une partie en faisant des choix différents, mais quand on a gagné, il reste beaucoup à explorer lors des futures parties pour conclure les 3 chapitres, découvrir toutes les fins alternatives et les 10 cartes Secret rédigées par un archéologue expert de la piraterie !

S.W.



Poursuivez l'aventure à la découverte de

Nouvelles ContRées

Aventures thématiques



45 nouveaux marque-pages à intégrer directement dans le jeu de base : un renouvellement immédiat !

4 nouvelles manières de jouer,
dans 4 univers emblématiques :
horreur, polar, sf et fantasy !



ACRYLOGIC

3
rouge

Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 9 cases blanches ! Dans chaque case blanche, écrivez un chiffre compris entre 1 et 3 ainsi qu'une couleur primaire : jaune, bleu ou rouge. Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques composées du même chiffre et de la même couleur.

VERT = jaune + bleu

JAUNE = jaune + jaune

ORANGE = jaune + rouge

ROUGE = rouge + rouge

VIOLET = rouge + bleu

BLEU = bleu + bleu

2 = 1 + 1

3 = 1 + 2

4 = 2 + 2

4 = 1 + 3

5 = 2 + 3

6 = 3 + 3

AIDE DE JEU

5

VERT

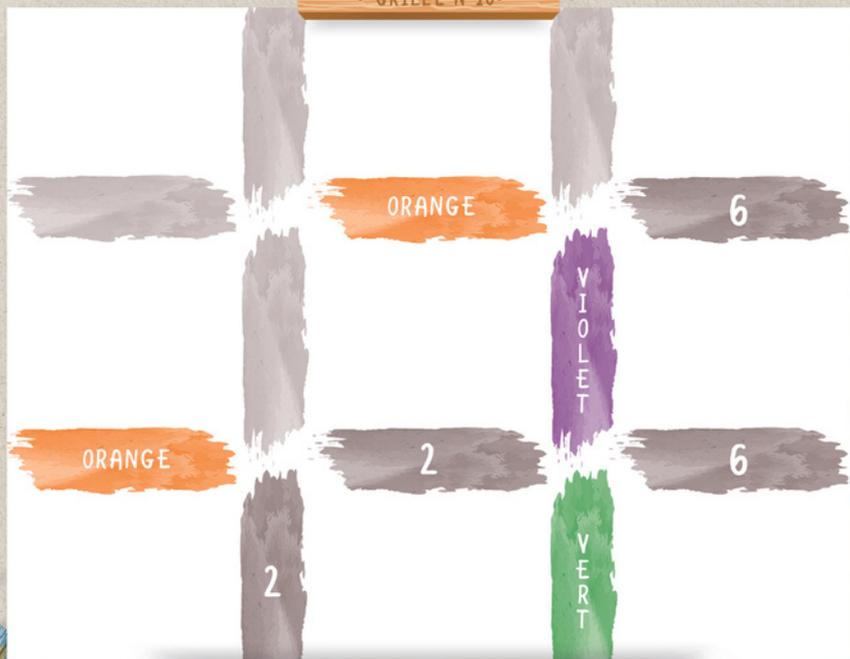
Les traces de peinture, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si une trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

Si une trace de peinture indique « vert », cela signifie que l'une des deux cases blanches est jaune et que l'autre est bleu.

$$\text{VERT} = \text{jaune} + \text{bleu}$$

GRILLE N°10

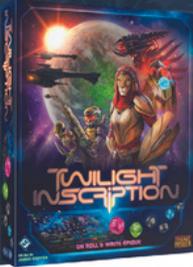


Un jeu créé par Léandre Proust
Remerciements à Yoann Levat - Ressources graphiques : Freepik



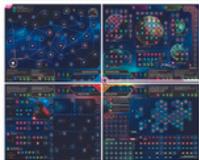
TWILIGHT INSCRIPTION (FFG)

LUDOVox.FR
LA VOIX DES JEUERS



PRENEZ LA TÊTE D'UNE FACTION DE L'UNIVERS DE TWILIGHT IMPERIUM. EXPLOREZ LA GALAXIE ET TENEZ DE REDÉCOUVRIR MECATOL REX. EXPLOREZ LES PLANÈTES DÉCOUVERTES ET ATTIREZ LA POPULATION SUR CES TERRES INCONNUES. N'OUBLIEZ PAS D'INVESTIR DANS LES INFRASTRUCTURES ET L'ÉCONOMIE, TOUT EN PROTÉGEANT VOS BASES AVEC VOS UNITÉS SPATIALES.

1 / MISE EN PLACE



- Distribuez à chaque joueur une **fiche Navigation, Expansion, Industrie et Affrontement** au hasard. Placez-les comme indiqué sur l'illustration.
- Distribuez **3 cartes Faction** à chaque joueur qui en sélectionne **1 seule**.
- Placez la fiche **Mecatol Rex** (face IA à 2 joueurs) au centre de la table.
- Piochez une carte **Projet Stade II** puis **Stade III** et enfin **Stade IV**. Placez-les sous la fiche **Mecatol Rex**.
- Séparez les cartes **Événement** selon leur niveau. Empilez les



cartes de **niveau V** face cachée en commençant par une carte **bleue** en dessous puis en **alternant** les cartes **noires** et **bleues**. Enfin, posez sur cette pile les cartes de **niveau IV** pour **finir** par celle de **niveau I**.

- Piochez au hasard une carte **Objectif de chaque** type (**Navigation, Expansion, Industrie et Affrontement**).
- Formez une pioche avec les cartes **Reliques**.
- Déposez les **dés** au centre de la table et distribuez un **crayon** à chaque joueur.
- Un joueur est désigné **Orateur**. Il piochera les cartes et lancera les dés.

2 / TOUR DE JEU

EN DÉBUT DE ROUND, L'ORATEUR RÈVÈLE LA CARTE SUR LE DESSUS DU PAQUET ÉVÈNEMENT. CHACUN APPLIQUE LES INFORMATIONS INSCRITES SUR LA CARTE.

1) ÉVÈNEMENT STRATÉGIE



- Choisissez une des 4 fiches qui devient votre fiche **active**.
- Dépensez les **ressources** affichées sur la carte Événement **Stratégie** en cochant votre fiche **active**.
- L'**Orateur** lance les **6 dés**.
- Dépensez les ressources indiquées sur les dés **noirs** pour cocher votre fiche **active**.
- Si vous avez débloqué un ou plusieurs **Points Fort**, vous pouvez utiliser les ressources

du dé de la **couleur** concernée.



- Vous pouvez dépenser des **Avantages préalablement** entourés pour marquer votre fiche **active** **uniquement**. L'**Avantage** peut venir de **n'importe** quelle fiche. Barrez alors l'**Avantage** utilisé.

FICHE NAVIGATION



- En dépensant des ressources, vous pouvez **Explorer** (tracer une **Route** entre 2 **Systèmes**) et **Revendiquer des systèmes** (encercler un **Système**).
- Pour **Explorer** un **Système**, dépensez soit une ressource **Matériaux** soit une ressource **Recherche** puis tracez une ligne depuis un **Système exploré** vers un **Système inexploré** pour **chaque** ressource dépensée.



- Les **Trous de vers** offrent des raccourcis, mais vous devez débloquer la technologie **Propulseur gravitationnel** pour pouvoir les utiliser.

- Pour **Revendiquer** un **Système exploré** (relié par une **Route**), dépensez une ressource **Influence**, puis tracez un cercle autour du **Système** concerné. Vous avez maintenant droit à l'**Avantage** encerclé si ce **Système** en possède un.

- Si vous revendiquez le **Système Mecatol Rex**, inscrivez votre nom sur la fiche **Mecatol Rex** sur la ligne vide la plus haute. Gagnez **immédiatement** le nombre de **Votes** indiqué.

FICHE EXPANSION



- Les **Planètes** présentes sur la fiche **Expansion** sont **bloquées** en début de partie. Vous devez **débloquer** un **Avantage Planète** (cf fiche **Navigation**) préalablement acquis pour débloquer une **Planète**.
- Pour chaque ressource dépensée, barrez **autant** d'icônes correspondantes sur vos **Planètes** débloquées.
- Revendiquez l'**Avantage** indiqué à l'**extrémité** d'une ligne ou colonne **entièrement** barrée.
- Vous pouvez aussi construire des **Docks spatiaux** en dépensant soit un **Avantage Planète**, soit l'**ensemble** des ressources demandées. Dans ce cas, revendiquez l'**Avantage** en bout de ligne.



FICHE INDUSTRIE



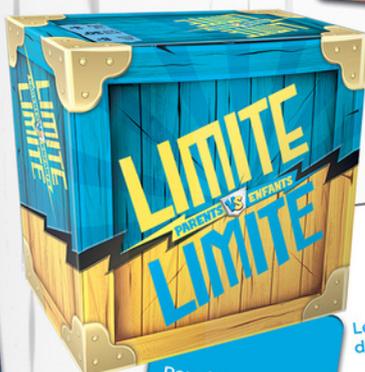
- En dépensant des ressources, vous pouvez soit **Détruire** (barrer) soit **Revendiquer** (encercler) des cases de la grille.
- Une case ne peut être détruite et revendiquée.
- Chaque case contient un **Avantage**. Vous devez **Revendiquer** cette case pour obtenir l'**Avantage**.
- Vous ne pouvez **Revendiquer** une case que si celle-ci est **adjacente** à une case **détruite**. Vous pouvez **Détruire**

PAGE

RISQUE DE DÉRAPAGE

RISQUE

LIMITE LIMITE



QUE DE DÉRAPAGE

RISQUE

QUE DE DÉRAPAGE

RISQUE DE DÉRAPAGE



+



=



Regarder intensément son voisin d'urinoir dans les yeux

_____ : la pire erreur de ma vie

Ouvrir un compte OnlyFans

Retrouvez-nous sur nos réseaux pour encore plus de fous rires



limitelimit.com



limitelimiteljeu



@jeulimitelimit



@jeulimitelimit

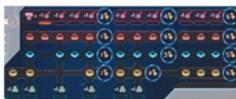
E DE DÉRAPAGE

RISQUE DE

une case soit adjacente à une case détruite, soit adjacente à une case revendiquée.

- Certaines *Sections* de cases sont **isolées** du groupe principal. Pour *Revendiquer* leur *Avantage*, vous devez dépenser l'*Avantage spécialité* indiqué.

- Sur le **tableau Industrie** :



- Cochez une case **Vote** si vous revendiquez un **Conseiller** depuis n'importe quelle fiche.
- Cochez l'icône **Commodité** la plus à gauche lorsque vous revendiquez une **Commodité** depuis n'importe quelle fiche.
- Pour chaque ligne, lorsque vous cochez **l'ensemble** des cases précédant un **Avantage**, recevez ce dernier.
- Si vous cochez **l'ensemble** des cases d'une **colonne** de **Commodités**, débloquez l'icône

Marchandise en la soulignant.

FICHE AFFRONTEMENT



- Dépensez les ressources nécessaires pour construire une **Unité**. Lorsque la **totalité** des ressources est cochée, revendiquez l'**Avantage** (PV) et **dessinez** votre **Unité** sur la **grille Guerre**, en reliant les points et en respectant la **forme** de celle-ci.

- Les **Unités Cuirassé** et **Soleil de Guerre** ne sont pas immédiatement accessibles. Vous pouvez les débloquer en dépensant l'**Avantage** concerné.



- **LA GRILLE GUERRE** : elle est divisée en **4 Sections** représentant les **4 phases de Guerre** du jeu. **Chaque Section** est elle-même divisée en **deux Sections**. Celle de droite comprend le nombre d'**Unités** que vous allez opposer à votre **voisin de droite** lors de la phase **Guerre**, et celle de gauche opposera votre **voisin de gauche** :

- Lorsque vous déployez une **Unité**, vous pouvez la placer dans le **sens de votre choix**.
- Vous devez déployer une partie de votre **Unité** sur la **première ligne** de points au-dessus de la **Ligne de Déploiement** (le trait horizontal séparant les 4 **Sections**) ou **adjacent** à une **Unité déjà** déployée.
- Vous ne pouvez pas tracer votre **Unité** sur un **Point anomalie** ou un point déjà occupé.
- Vous pouvez **chevaucher** plusieurs **Sections** avec votre **Unité**.
- Si votre **Unité** traverse un point **Avantage**, vous revendiquez celui-ci.

2) CARTE ÉVÈNEMENT GUERRE

- Lorsqu'une carte **Guerre** est révélée, tous les joueurs résolvent un **Combat** contre leur **voisin** de droite et de gauche :



• Avancez la **Ligne de Déploiement** en traçant la prochaine ligne de démarcation.

• Comptez le nombre de **points** dans la **Section gauche**, puis dans la **Section droite** directement **au-dessus** de la **Ligne de déploiement**. Ajoutez les éventuels **Avantages** et bonus préalablement

- débloqués. Inscrivez le total pour chaque côté dans les cases prévues à cet effet.
- Comparez votre **Force** de la **Section** de gauche avec la **Force** de la **Section (de droite)** de votre voisin de gauche. Faites de même avec votre voisin de droite.
- Si votre **Force** est **inférieure** à celle de votre voisin, entourez l'**Avantage négatif** sous votre case de **Force**. Si votre **Force** est **supérieure**, entourez l'**Avantage positif**. En cas **d'égalité**, rien ne se passe.

3) CARTE ÉVÈNEMENT PRODUCTION



- Lorsqu'une carte **Production** est révélée, encerclez un **Avantage Marchandise** pour chaque icône que vous avez **débloqué** dans votre tableau **Industrie**.

4) CARTE ÉVÈNEMENT CONSEIL

- Lorsqu'une carte **Évènement** est révélée, encerclez un **Avantage Vote** pour **chaque** icône que vous avez **débloqué** dans son tableau **Industrie** :



• L'**Orateur** lit la carte à voix haute et les joueurs débattent des mérites de chaque issue.

- Dans votre case de **Vote**, cochez **secrètement** la case **Approuvée** ou **Rejetée** ainsi que le **nombre** de **Votes** que vous voulez engager.
- Chaque joueur révèle ses **Votes**, et l'**Orateur** inscrit le résultat sur la fiche **Mecatol Rex**.
- Les joueurs résolvent l'issue qui a reçu le plus de **Vote**. En cas **d'égalité**, l'**Orateur** lance le dé : (l'issue **Approuvée** est résolue) / (l'issue **Rejetée** est résolue). **Effacez** autant d'**Avantages Vote** que de **Vote** que vous avez émis.

DIVERS

MARCHANDISE : Vous pouvez dépenser une **Marchandise** revendiquée contre une ressource de **votre choix**.

POPULATION : Lorsque vous revendiquez un **Avantage Population**, entourez l'**Avantage** point de victoire sur la **piste Population**. En fin de partie recevez l'ensemble des points de victoire cumulés que vous avez entourés.

RELIQUE : Si vous revendiquez un **Avantage Relique** sur la fiche **Navigation**, piochez une **carte Relique** qui vous offre un bonus à utiliser en cours de partie ainsi que des points de victoire.

3 / FIN DE PARTIE



-La partie se termine après la résolution de la carte Évènement **Un trône à prendre** :

- Sur chaque fiche, additionnez les valeurs des avantages points de victoire revendiqués.
- Reportez les points de l'objectif correspondant à la fiche si vous l'avez réalisé.
- Additionnez l'ensemble des sous-totaux pour déterminer votre score final.
- Le joueur avec le meilleur score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de vote revendiqué l'emporte.

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur **Ludovox.fr** -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr



SAISON 2

DICE THRONE

DICE THRONE SAISON 2

Q Nate Chatellier, Manny Trembley
Gavan Brown, Manny Trembley

- ★ 2 - 6
- ★ 8+
- ⌚ 20-40 min



FÉVRIER 2023 EN BOUTIQUE





DÉS DE VALERIA

OPEN
3
BOUATE

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Levi Mote
Illustrateur(s)	Mihajlo Dimitrievski
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Heroic Fantasy
Mécanisme(s)	Roll & Write
Âge	10+
Durée	30' - 45'

Nombre de joueurs 1 - 4

Dés de Valeria est un roll & write, où des seigneurs du Royaume de Valeria vont essayer de mériter le titre de Capitale Méridionale en renforçant leur domaine. Pour cela, il leur faudra exploiter astucieusement les dés pour profiter des combinaisons les plus gratifiantes !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, le joueur actif lance les 6 dés, puis tous les joueurs utilisent le résultat des 2 dés noirs et de leur somme pour activer leurs éventuels citoyens correspondant à ces valeurs, et ainsi cocher des cases sur les pistes de guildes de ces citoyens. Puis, le joueur actif choisit le dé jaune, rouge ou vert (auquel il peut ajouter la valeur du dé bleu s'il le souhaite).

- Le dé jaune permet de recruter un nouveau citoyen.
- Le dé rouge permet de combattre des monstres en cochant une case dans un antre. Le premier joueur à compléter un antre obtient une récompense en Points de Victoire plus importante.
- Le dé vert permet de construire une route et ainsi de rallier différents domaines, en bénéficiant de leurs capacités (généralement la possibilité de modifier la valeur des dés).

Si certaines cases permettent simplement de progresser sur une piste, beaucoup sont spéciales, et peuvent permettre de recruter un citoyen, de compléter son trésor de guerre, de construire des routes, d'améliorer son chemin de ronde, de combattre des monstres, de prendre une carte Statue ou d'obtenir des étoiles.

Fin de partie

La partie s'achève quand un joueur a terminé 3 des 4 pistes de guildes. Chacun additionne alors le nombre de cases Étoile cochées, les domaines ralliés, les PV des antres de monstre et les objectifs des cartes Statue, et la personne avec le plus de points est nommée Duc ou Duchesse de la Capitale Méridionale de Valeria !

Pour aller plus loin

L'extension **Un Château en hiver**, disponible en même temps que le jeu de base, remplace les deux feuillets dont dispose chaque joueur par des versions hivernales qui vous obligeront à revoir votre stratégie.

S.W.





Auteur(s)	J. J. Carlson, A. Carlson
Illustrateur(s)	J. J. Carlson, A. LeTourneau
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Heroic Fantasy
Mécanisme(s)	Coopération, Gestion de dés
Âge	14+
Durée	60' - 90'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Too Many Bones**, vous incarnez des gearlocs, improbable alliance de « héros » aux spécialités et tempéraments très divers, mais unis dans la mission de vaincre les tyrans de l'Ébène et ainsi de sauver votre race.

Comment jouer ?

Commencez par choisir l'un des 7 tyrans, qui sera votre adversaire pour cette partie et définit notamment les rencontres et vilains auxquels vous ferez face, et par choisir l'un des 4 gearlocs, en prenant le tapis de jeu, les dés et jetons associés. Au début d'une journée, avancez le jeton Compte-journée, puis tirez une carte Rencontre, lisez-la et (le plus souvent) choisissez l'une des options proposées (souvent une option plus facile et un combat plus ardu, avec de plus belles récompenses à la clef).

Lors d'un combat, les gearlocs et des vilains se font face sur le tapis de combat, l'ordre dans lequel ils agissent étant déterminé par la jauge d'initiative. Vous pourrez utiliser vos points de dextérité pour vous déplacer, puis pour lancer des dés d'attaque, de défense et de capacité. Les points de santé sont matérialisés par des jetons placés sous les jetons de poker représentant les gearlocs ou les vilains. La défaite d'un gearloc le force juste à se retirer du combat, tandis que la défaite de tous les gearlocs implique de renoncer à toute récompense et de se reposer après le combat au lieu d'une action plus intéressante. Les récompenses peuvent par exemple inclure des cartes Butin, des points de progrès, des points d'entraînement (essentiels, puisqu'ils vous permettent d'améliorer vos caractéristiques et d'entraîner vos capacités !)... Puis, faites une tentative de crochetage sur une carte Butin avec les dés de crochetage. Enfin, chaque gearloc peut choisir soit de se reposer, soit de choisir un meilleur butin, soit révéler un jeton Vilain.

Fin de partie

Quand les gearlocs totalisent suffisamment de points de progrès (et se sentent prêts), ils peuvent décider d'affronter le tyran dans un combat particulièrement difficile. S'ils perdent, ils pourront réessayer plus tard. Cependant, si le tyran n'est pas vaincu quand le nombre de journées dévolu à l'aventure touche à sa fin, la partie est perdue. S'ils vainquent le tyran, ils ont libéré une partie du Daelore !

S.W.





LA GUERRE DE L'ANNEAU
MAGGI & MEGGIO
L'ÉDITION DÉFINITIVE

OPEN
ZE
BOUTE

DISPONIBLE

Auteur(s)	di Meglio, Maggi, Nepitello
Illustrateur(s)	John Howe
Éditeur(s)	Nuts ! Publishing
Thème(s)	Seigneur des Anneaux
Mécanisme(s)	Affrontement asymétrique
Âge	14+
Durée	120'
Nombre de joueurs	2 - 4

La Guerre de l'Anneau permet de jouer les événements de la trilogie Le Seigneur des Anneaux, l'affrontement entre les armées des Peuples Libres et la Communauté de l'Anneau d'un côté, et les troupes de Sauron de l'autre.

Comment jouer ?

Au début d'un tour, les Peuples Libres peuvent déclarer la position de la Communauté, ce qui permet notamment de soigner les Porteurs de l'Anneau de leur corruption et d'activer une Nation passive. L'Ombre peut alors placer des dés dans la Zone de Traque, puis tous deux lancent leurs dés d'Actions. Ils vont donc alternativement effectuer une action grâce à ces dés :

- La face Personnage permet de déplacer une Armée avec son Capitaine ou d'attaquer, de jouer une carte Évènement Personnage, mais aussi (Peuples Libres) d'avancer le marqueur Progression de la Communauté, de cacher la Communauté, de séparer les Compagnons et de les déplacer (ce qui provoque une Traque de l'Anneau par l'Ombre) ou (Ombre) de déplacer les Serviteurs.
- Armée permet de déplacer une Armée et d'attaquer une autre Armée (en comparant la Force de chacune pour déterminer les jets de combat) ou de jouer une carte Évènement Armée.

- Mobilisation permet de faire progresser le marqueur Politique d'une Nation amie ou de jouer une carte Évènement Mobilisation, mais aussi (pour les Nations en guerre) de recruter des renforts ou (Ombre) d'amener un personnage en jeu.
- Évènement permet de piocher une carte Évènement ou d'en jouer une, quel que soit son type.
- Mobilisation / Armée permet d'effectuer une action de l'une de ces deux faces.
- Œil de Sauron (dés Ombre) place le dé dans la Zone de Traque, tandis que La Volonté de l'Ouest (Peuples Libres) peut être changée en n'importe quelle autre face ou, sous certaines conditions, transformer Gandalf en Gandalf le Blanc ou Aragorn en Héritier d'Isildur.

Enfin, on vérifie si une condition de victoire a été atteinte ou si on commence un nouveau tour.

Fin de partie

L'Ombre gagne aussitôt que les Porteurs de l'Anneau subissent 12 points de Corruption, tandis que les Peuples Libres gagnent quand les Porteurs atteignent la Crevasse du Destin sans être trop corrompus. En outre, l'Ombre ou les Peuples Libres peuvent remporter une victoire militaire en contrôlant suffisamment de Possessions adverses.

Pour aller plus loin

Sont également déjà disponibles l'extension **Les Seigneurs de la Terre du Milieu** et le scénario alternatif **Le Destin d'Erebor**, tandis qu'un tapis de jeu XXL en néoprène et la figurine promo Sylvebarbe paraîtront dans quelques mois !



S.W.



PAPER TALES

Édition intégrale

**Résistez aux affres
du temps et menez
votre royaume
vers la victoire !**

Masato Uesugi
Christine Alcouffe



CATCH UP
GAMES



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

Tout le monde me surnomme Kika (merci Pierò). Mon parcours dans le milieu professionnel du jeu se résume à l'origine de KYF, puisqu'avant ça, je jouais (depuis longtemps, mais pas à tout) et c'est tout. Initialement, je viens de la BD. J'ai travaillé au studio Gottferdom comme assistante de rédaction du Lanfeust Mag, puis pour la maison Soleil où j'ai codirigé une collection de romans graphiques faits à la manière d'un livre dont vous êtes le héros. En fait, je faisais déjà des trucs ludiques. Ensuite, j'ai atterri dans la communication institutionnelle. Pendant 9 ans. Pas envie d'en parler. J'ai rencontré Pierò en 2011, puis Gwen et Nico en 2015. Nous nous sommes réunis autour du jeu de façon très évidente puisque nous baignons tous dedans, professionnellement ou passionnément. Ou les deux.

PHILIMAG : Dans quel contexte Kyf Edition a été créée ? Quels étaient vos envies et vos objectifs ?

Nous sommes 4 amis, associés chez KYF : Nicolas, Gwen, Pierò et moi-même. Nous étions au Festival

International des Jeux de Cannes, en 2017, sur la terrasse de notre hôtel où nous avons pour habitude de jouer tous les soirs. Nico nous a présenté son proto de TVSHOW (un jeu qui mêle impro et memory dans lequel on incarne des scénaristes de séries TV) et nous avons immédiatement craqué pour le jeu, sur lequel nous avons passé la soirée à nous marrer ! C'est là que l'idée a germé de l'éditer nous-mêmes. Nico est directeur de contenu dans le jeu vidéo mais aussi auteur de jeux de société, Gwen est comptable, Pierò est illustrateur de jeux et j'étais chargée de projet. Tous les pôles de compétences étaient réunis pour tenter le coup ! Notre objectif d'alors était de sortir un jeu et d'en apprendre quelque chose, rien de plus à ce moment-là.

Nous avons signé les statuts de la société au printemps 2018 et **TV SHOW** est sorti en 2019. Je me souviens que lors de notre première réunion chez Asmodee (qui deviendra notre distributeur), une étagère à jeux était installée au-dessus du bureau de Christophe ARNOULT, le directeur de l'époque. Pierò lui a demandé pourquoi ces jeux, précisément, étaient là. Christophe lui a répondu « C'est mon étagère à fous. Ils me rappellent que ça arrive de se planter et qu'on a toujours des leçons à en tirer ». Nous étions loin d'imaginer, alors que le proto de TV SHOW était ouvert sur la table de réunion, qu'il rejoindrait notre propre étagère. Il y trône fièrement en fait, parce que nous, ce jeu, on l'aime toujours autant.

Et on a continué ! **Fou Fou Fou** et son petit frère **Plaisir d'Offrir**, **Whaat**, **Titles**, **Lipogram**, **Las Vegan**, et maintenant **Tracks**, ont rejoint notre catalogue.



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

Nous n'avons jamais défini de ligne éditoriale particulière et ça restera ainsi. Nous éditons les jeux auxquels nous prenons plaisir à jouer et/ou dont nous avons envie de partager les sensations. Nous tentons malgré tout de proposer des jeux familiaux, accessibles à un plus large public possible.

Niveau spécificités, comme c'est moi qui réponds à l'interview (et que je fais ce que je veux), je peux mentionner le cerveau brillant de Nico et ses compétences en développement. Pour tous les jeux qui s'y prêtent, il est capable de coder une IA qui nous permet de jouer des centaines de milliers de parties et d'ainsi en affiner au mieux ses réglages. C'est cette même compétence qui nous a permis de proposer des jeux hybrides tels que Lipogram et Tracks. Il est parvenu à proposer un outil ergonomique, qui garde une place secondaire dans le jeu alors qu'il reste nécessaire à son bon fonctionnement.

Sur le volet graphique aussi, le fait que Pierô puisse illustrer certains de nos jeux en interne nous offre l'avantage qu'il peut également livrer des fichiers adaptés aux besoins de Nico pour l'habillage de l'app. Pierô a dû toucher à l'animation et sortir de son domaine classique de travail. Maintenant, Nico et lui ont l'habitude de fonctionner ensemble et cette fluidité de travail est une sacrée plus-value en termes d'efficacité et de planning.

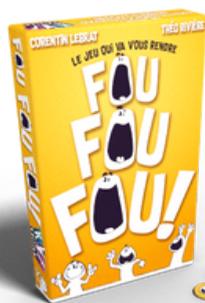
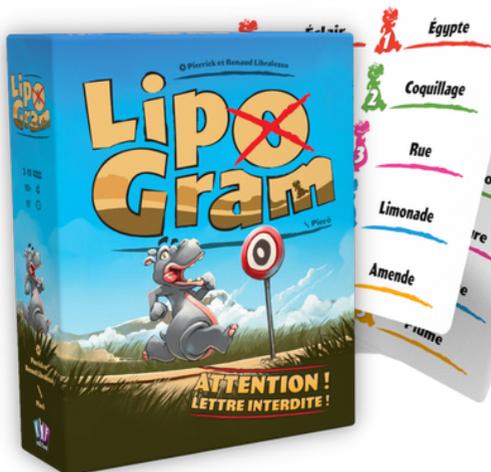
PHILIMAG : Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir ?

Nous avons deux jeux en préparation pour 2023.

D'abord un jeu de Ludovic Maublanc et Christine Alcouffe (qui en signera également l'illustration) : **La Pie**. C'est un jeu de prises de risques de type stop ou encore, dans lequel on écoute les soirées mondaines pour voler un maximum d'objets de valeur dans de belles demeures. Plus on possède d'objets d'un même type, plus on aura de chances de marquer des points en fin de partie. Mais il faudra faire attention à ne pas se faire prendre la main dans le sac par l'inspecteur !

Nous prévoyons également un jeu familial avec Victor Saumont et Aymeric Duperray aux manettes. Il s'agit de **Diferencio**, un jeu à partir de 6 ans, façon « jeu des 7 différences », dans lequel il faudra repérer les cartes échangées sur les deux magnifiques plateaux respectivement illustrés par Pauline Detraz et Naïade.

Enfin, nous entamons ces jours-ci la réflexion autour de la saison II de **TRACKS**, intitulée **New Haven**. Et parce que vous en aurez peut-être besoin en 2024, on vous conseille d'affûter au max votre ouïe et votre esprit de déduction à Siren Bay.





TRACKS

OPEN

BOUATE

DISPONIBLE

Auteur(s)	J. Rodriguez, C. Rubella
Illustrateur(s)	Pierò
Éditeur(s)	KYF Edition
Thème(s)	Enquêtes
Mécanisme(s)	Coopération, Enquête, Audio
Âge	12+
Durée	25' / enquête
Nombre de joueurs	1 - 6

Tout juste diplômés de l'école de police, vous êtes affectés dans la ville de Siren Bay à la nouvelle brigade chargée d'écouter les criminels. Ainsi, dans **Tracks**, devrez-vous résoudre des enquêtes à l'aide des pistes sonores de l'application !

Comment jouer ?

La boîte de Tracks comporte 15 enquêtes, à jouer idéalement dans l'ordre. Au début d'une affaire, on lit le court briefing, qui donne les premiers éléments de contexte permettant de comprendre l'enregistrement qui nous est parvenu, tout en dépliant la carte de la ville. Puis on lance ledit enregistrement dans l'application, en tâchant déjà de s'aider du plan pour déterminer si l'on peut lier certains sons à des lieux précis de la ville (des cris d'enfants à une école, etc.).

Une fois la piste achevée, l'application nous pose la question à laquelle il faudra répondre pour résoudre l'enquête. La piste pourra bien sûr être réécoutée, y compris partiellement. Mais attention, le temps vous sera compté dans certaines investigations... En outre, la carte donne les références des nombreuses caméras postées en ville : quand on pense qu'une caméra a pu voir quelque chose d'intéressant, on peut alors chercher la carte Caméra correspondante et l'observer attentivement, avec la limite de 4 cartes Caméra visibles simultanément. Enfin, l'application permet de contacter quelques personnes dans chaque scénario dans le cas où l'on aurait besoin d'indices.

Fin de partie

Grâce à la piste audio et aux caméras, on pourra suivre précisément le parcours du ou des suspects, jusqu'à identifier le lieu où l'on demandera à la brigade d'intervenir, en le sélectionnant dans l'application. Si l'on a trouvé la bonne adresse, on pourra vérifier que notre raisonnement était le bon en observant directement ce trajet... puis on pourra passer à l'affaire suivante !

S.W.



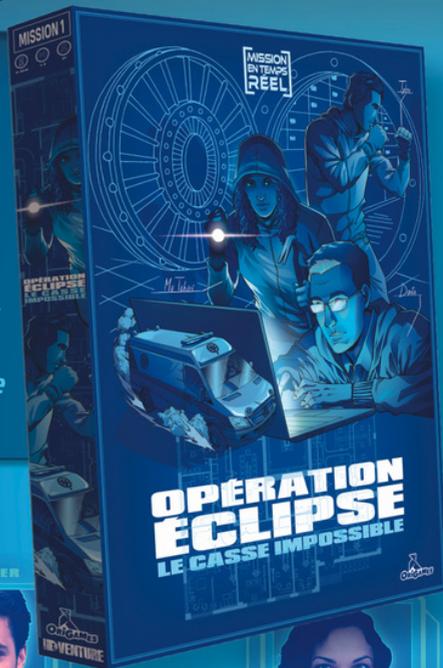
VOTRE MISSION, SI VOUS L'ACCEPTÉZ...

90mn

1-4

17+

- Une expérience immersive inédite et réaliste en temps réel !
- Une application gratuite qui intègre une intelligence artificielle révolutionnaire : discutez avec les agents, ils vous répondent par messages, photos et vidéos !
- Pas de règle : ouvrez la boîte et jouez !



1

ORGANISEZ VOTRE ÉQUIPE ET PLANIFIEZ LE CASSE D'UNE BANQUE POUR CONTRER LES ACTIONS DU CARTEL.

2

LANÇEZ L'OPÉRATION EN TEMPS RÉEL EN UTILISANT VOS INDICES.

3

ENVOYEZ VOS AGENTS SUR LE TERRAIN ET DIRIGEZ LES À DISTANCE !



© 2022 iDventure - Origames

SORTIE EN NOVEMBRE



INFOS & VIDÉOS



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne ORIGAMES

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





PHILIMAG : Bonjour Juan, pouvez-vous présenter Christian en quelques lignes ?

Christian Rubiella c'est avant tout un truand... Avec un petit minois qui paye pas de mine et une grande gueule. Il est doté d'un bagout détonnant. Plein de ressources, il retombe toujours sur ses pieds ! Il adore les grosses cylindrées et les décapotables de frimeur. Il est pote avec tout le monde, en tout cas c'est ce qu'il laisse à penser. Ces plans foireux font de belles histoires, de belles « affaires », comme ils disent dans TRACKS ! Faut pas croire, tout ça c'est du réel, du vécu, Mais, dans le respect de la personne, les noms ont été changés...

PHILIMAG : Bonjour Christian, pouvez-vous présenter Juan en quelques lignes ?

Juan, c'est le Parrain. Il est loin d'être commode mais on évite de le lui dire si on n'a pas mesuré l'ampleur des retombées potentielles. Alors évidemment, dans le milieu on est respectueux. On lui donne du « Monsieur » si on veut éviter la sulfateuse... Mais c'est aussi parce qu'on sait qu'il n'est pas arrivé à la tête de l'Organisation par hasard. Il a constamment une vilaine idée en tête et il sait comment s'y prendre pour parvenir à ses fins.

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

Il y a quelques jours, nous faisons le compte des personnes qui ont été impliquées dans le projet : on arrive à plus de 14 ! C'est là que nous avons réalisé l'ampleur qu'a pris le développement du jeu, car Tracks nécessitait la contribution de nombreuses personnes qu'on ne fait pas habituellement intervenir sur un jeu. Heureusement, KYF a rapidement trouvé les bonnes personnes.

Au sein de KYF, il faut souligner l'incroyable boulot de Nicolas Normandon sur l'ensemble du jeu avec sa double casquette de chef de projet et de développeur de l'application : avec quelqu'un d'autre, j'imagine à peine le temps que ça aurait pris d'avoir une application qui soit « au bon endroit », qui ait sa place sans bouffer le jeu, tout en restant un élément central.

Pierò, lui, on ne le présente plus si ce n'est pour dire à quel point il a dû sortir de sa zone de confort pour ce jeu, et pas qu'un peu ! Lui qui n'aime pas dessiner les perspectives, sur ce projet, il a été servi : les caméras de vidéosurveillance d'une ville entière à illustrer, je crois qu'il ne s'en est toujours pas remis !

Samy l'ingénieur son et les comédiens ont porté le projet vers des niveaux de qualité impressionnant. La crédibilité indispensable pour créer une immersion repose évidemment sur tous les aspects audios du jeu. Nous citons souvent l'analogie avec l'image : quand dans un film on voit un micro au bout d'une perche dans le champ de la caméra, c'est foutu, la magie est perdue ! On n'est plus dans le film mais sur un fauteuil moyennement confortable. Il nous fallait bien l'expertise de tous ces professionnels pour réussir ce challenge que nous nous étions fixés.

PV Nova a pour sa part parfaitement su recréer avec talent l'ambiance série TV que nous recherchions. Il faudrait aussi parler du reste de l'équipe de KYF bien sûr, et des nombreux testeurs que nous avons « usés », mais on va manquer de place !



Tracks - Acte 1 : de l'idée au prototype

Christian : Un jour où j'étais bien paisible, Juan débarque me faire part d'une idée et là, tout s'est emballé... « ça te dirait de bosser sur un jeu d'enquêtes en audio ? » qu'il me dit, je n'ai pas hésité une seconde. La première idée donnait dans le kidnapping, et c'est vraiment là-dessus qu'on est partis sur le proto : on a tous vu des films ou des séries dans lesquelles des flics écoutent des bandes son pour localiser les truands... bref, on s'est assez vite réparti les tâches dans un premier temps pour prototyper : Juan a dessiné un premier plan de la ville, chopé ça et là des images qu'il a modifiées pour les caméras, pendant que moi je faisais les bandes son, de façon à en faire quelque chose de jouable. J'ai pas dit réaliste hein ! C'était un proto et les « acteurs » étaient les gens que je trouvais autour de moi... ça prêtait parfois plus à sourire qu'à flipper pour les personnages... Mais dès le premier test c'était clair : l'immersion des joueurs avec une bande son est forte, on s'en doutait, on sait tous que pendant un film d'horreur, il vaut mieux garder les yeux ouverts, autrement juste avec le son, notre cerveau va aller plus loin que le réalisateur.

Nous n'avions pas idée de l'immédiateté de cette immersion et nous avons été rassurés : le jeu fonctionnait tout de suite. De plus la quasi absence de règles aide bien aussi (il n'y a que la restriction sur le nombre de caméras qu'on peut « allumer » simultanément). Donc dès le proto nous avons obtenu ce que nous recherchions : une immersion maximale en étant très light sur l'implication qu'on demandait au niveau des règles...

Tracks - Acte 2 : du prototype à l'édition

Présenté pour la première fois au Festival des jeux de Vichy en septembre 2021, le jeu a assez vite intéressé des éditeurs. L'équipe de KYF l'a découvert aux Ludendrômes (une convention de pros à Romans-sur-Isère) en novembre. Ils ont été immédiatement séduits par le jeu et nous par leur enthousiasme et la conscience de l'urgence qu'ils partageaient avec nous. De plus les compétences en interne de l'équipe de KYF étaient exactement celles dont TRACKS avait besoin. Et c'est devenu évident à notre première rencontre de travail : alors que nous n'avions que des bandes audio (dont on ne savait pas vraiment sous quelle forme elles allaient être matérialisées), Nico est arrivé avec une app qui nous a fait halluciner. Bien sûr, elle n'avait pas le design actuel, mais tout le squelette était déjà là. Bref, trois discussions, quelques verres et signature mi-décembre !

Nous étions tous d'accord sur le fait que le jeu devait sortir rapidement afin de garder le côté novateur de cet usage de l'audio. Et à partir de ce moment-là, il a fallu que tout le monde soit au plancher pour TRACKS. Si vous croisez prochainement un membre de KYF, Juan ou Christian et que vous trouvez qu'on a des cernes, ça vient de là : nous avons développé un peu comme des malades. Vous avez vu la tête de Pierò ?! C'est pas un hasard.

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

C'est surtout la partie développement qui a été très intense. Parce que si le résultat final est un jeu qui paraît extrêmement simple, aboutir à cette évidence a été un gros boulot. Mais avec l'équipe de KYF aux manettes pour nous calmer quand on avait des idées qui n'étaient pas parfaitement dans le cadre que nous nous étions fixés ou pour relancer avec des idées sur lesquelles nous rebondissions, ça s'est fait et plutôt bien !



Nous avons aussi beaucoup réfléchi sur le positionnement du jeu. Il fallait rester sur quelque chose qui puisse être joué en famille, tout en gardant un thème policier. Il nous fallait un contexte que tout le monde connaît bien pour éviter d'avoir à expliquer comment marchent les choses (et éviter les règles !)... Nous avons dû réfréner quelques envies d'utiliser le son de certains objets qui auraient pu servir contre des personnages... ça ne cadrerait pas du tout pour TRACKS ! Heureusement qu'il y a des garde-fous quand on bosse en équipe.

Et puis il y avait aussi ce « fil rouge » entre les histoires qui nous tenait à cœur. Que les scénarios puissent se jouer indépendamment, mais qu'en les jouant tous une autre couche de l'histoire apparaisse. Et mine de rien, ce n'est pas si simple de garder cette cohérence d'un point de vue narratif, sans obliger les joueurs à tout jouer dans l'ordre. D'où une petite surprise si on joue toutes les affaires.

Après il y a tout le travail « invisible », ou en tout cas celui auquel on ne pense pas quand on est devant une boîte de jeu... mais Ericka ou les autres KYF en parleront mieux que nous.

PHILIMAG : Des pistes audios supplémentaires ou des extensions sont-elles prévues dans le futur ?

Juan : Non pas d'extension, ni de pistes supplémentaires à prévoir ! Siren Bay c'est fini, mais pas TRACKS ! Vous avez noté que le jeu à un sous-titre : le nom de la ville. Si l'accueil de TRACKS : Siren Bay est enthousiaste, il peut y avoir une saison 2 comme dans toute série TV qui se respecte. Mais ça ne peut être que dans une autre ville, avec un autre contexte et les surprises qui iront avec.

L'histoire ne s'arrête pas là. Pour tout vous dire nous avons commencé à imaginer une « suite » d'une certaine manière ! Si TRACKS continue, cela sera de toute façon sous la forme d'un nouveau « stand alone ». Nous ne ferons certainement pas un copier-coller avec une autre ville. Tout en gardant les caractéristiques du jeu : de l'audio et un accès immédiat, les possibilités narratives sont immenses et la difficulté pour nous c'est celle du choix. Pour avoir envie de travailler sur une saison 2, il faut que nous soyons surpris et séduits par les idées à développer. Vous n'êtes pas au bout de vos surprises et nous non plus !

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

Christian : Je faisais faire une partie test, un soir, et une des joueuses me signale un détail sur l'application qui l'avait induite en erreur. J'envoie un SMS à Nico... 5 minutes après, je reçois sa réponse : « C'est modifié, tu peux télécharger la nouvelle version de l'app »... Ce genre de réactivité, nous avons pu le voir plusieurs fois durant le développement, mais la première, ça m'a sidéré : c'est un confort de travail incroyable...

J'aurais aussi pu vous parler des enregistrements pour le proto. Vous imaginez bien que lorsqu'il faut composer une bande son dans laquelle il y a une poursuite de voitures, si on veut garder le côté immersif, on ne peut pas faire la prise de son d'une Clio qui roule à 50 km/h. Un jour je vous décrirai le visage de Juan qui tenait le micro sur le siège passager...

Ericka : J'ai la photo, t'embête pas avec des mots...



Noël sera ludique !



Pour offrir ou pour s'offrir, retrouvez les jeux Gigamic de la sélection Noël 2022 chez votre vendeur de jeux.

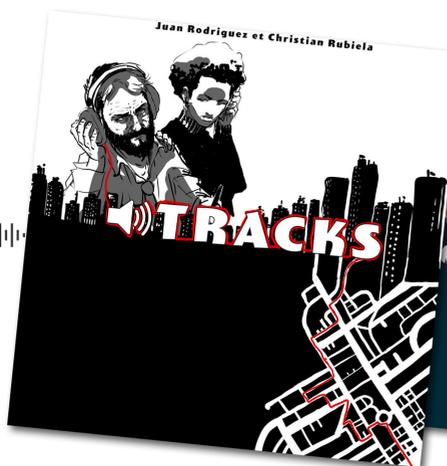


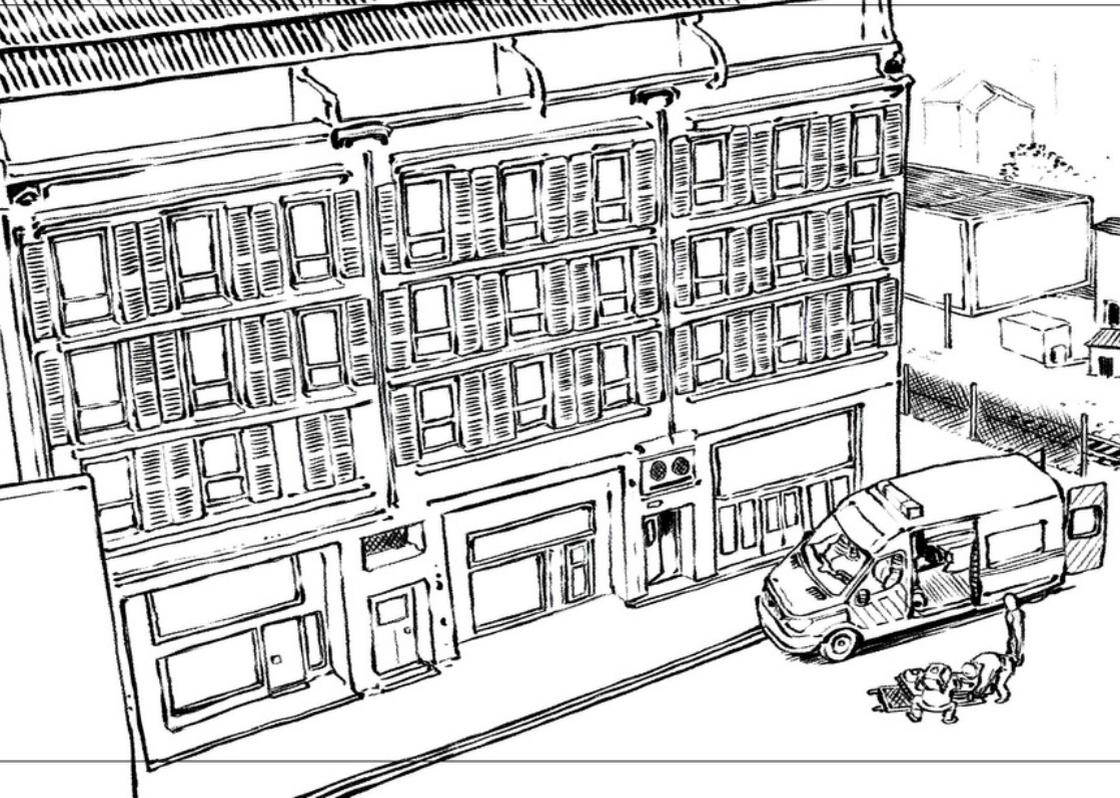
PHILIMAG : Bonjour Pierô, pouvez-vous vous présenter en quelques mots et nous parler de votre parcours dans le secteur du jeu de société ?



Hello, alors, je suis Pierô, je dessine depuis plus ou moins toujours. Ma mère, qui trouvait ça plutôt cool, m'a inscrit aux cours du soir des beaux-arts d'Avignon quand j'avais 8 ans. À la même époque, je découvre les BDs de Marcel Gotlib... À 13 ans, je vais à ma première séance de dédicaces (Arthur Qwack) et ça confirme que je veux faire de la BD mais aussi, que je veux dédicacer, pour les moments d'échanges bien cools que ça représente. Entre mes 20 ans et mes 30 ans, j'enchaîne les petits boulots alimentaires tout en continuant à monter des projets BDs. Entre temps, j'étais retombé dans le jeu de société et une rencontre avec Bruno Cathala me propulse illustrateur de jeux de société. Le premier jeu est **Mr. Jack**. Sa sortie à Essen en 2006 me permet de faire des dédicaces et de rencontrer plein de monde. Depuis... j'ai jamais arrêté d'illustrer des jeux et de les dédicacer dès que l'occasion se présente. J'ai illustré plus de 50 jeux en 17 ans de carrière.

Mes jeux les plus connus restent Mr. Jack de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc avec qui j'ai aussi fait **Dice Town**. Puis j'ai illustré le **Ghost Stories** d'Antoine Bauza et le **River Dragon** de Roberto Fraga. J'ai aussi eu la chance de réaliser **Dixit Odyssey** avec Marie Cardouat et d'illustrer un jeu chez Mattel qui gagnera le Kinderspiel : **Geister Geister Schatzsuchmeister**.





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

Alors, pour Tracks, je devais illustrer les cartes caméras et la boîte ainsi que le plan de la ville. Je n'aime pas beaucoup faire toute la partie « graphique » alors on a confié cette partie à Ben Renaut et j'ai donc, sur cet aspect, joué le rôle du directeur artistique. De plus, le jeu nécessitant une app, il a fallu l'habiller et l'illustrer.

La quantité de travail était vraiment énorme et m'a fait sortir de ma zone de confort... tout le temps. Je suis plutôt autodidacte et je déteste tout ce qui est « perspective ». Je dis souvent que je sais pas illustrer une table... Là, il fallait faire une ville !

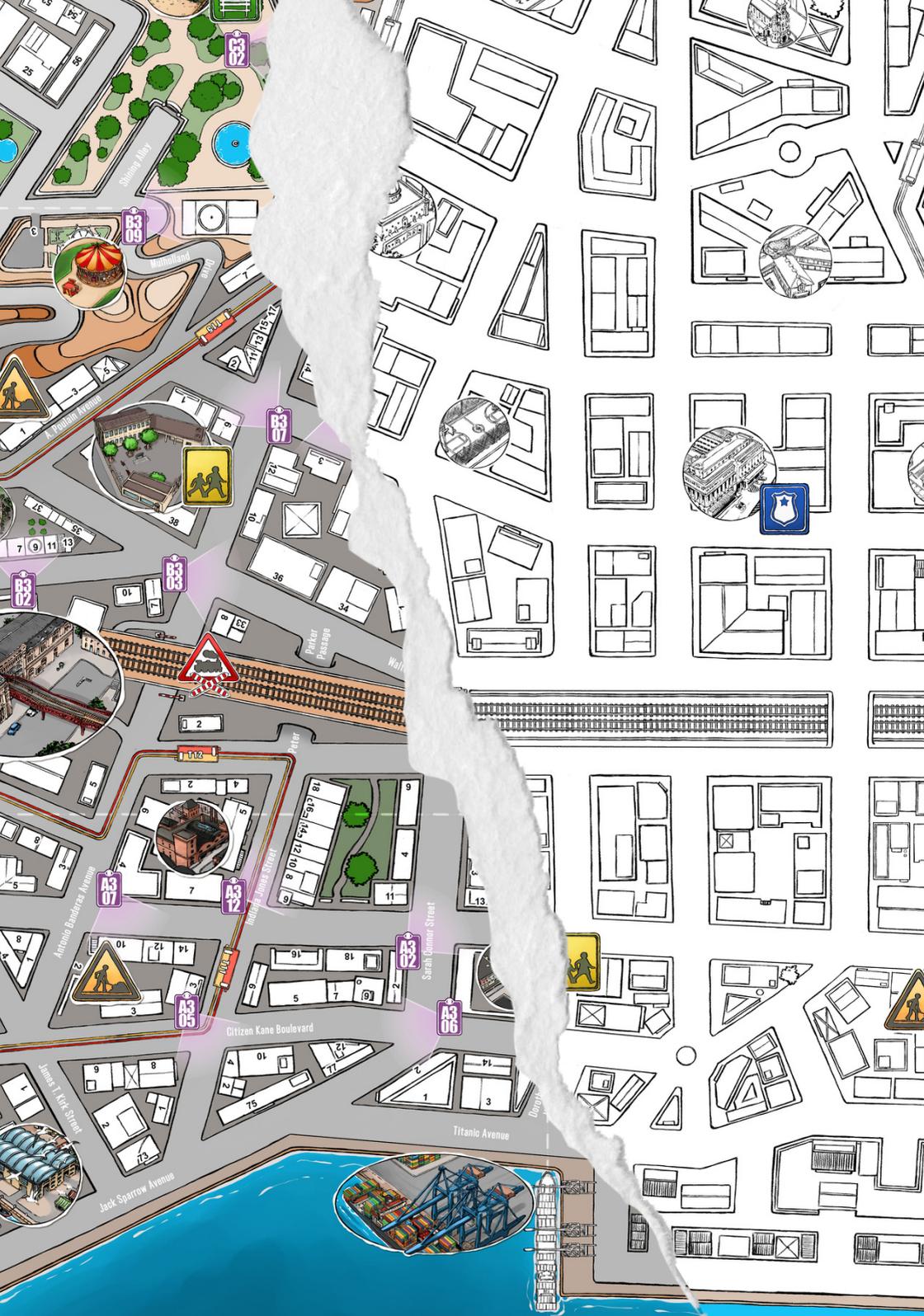
La couv' du jeu est partie d'un croquis que nous avons tous (auteurs et KYF au complet) beaucoup aimé très vite et je l'ai réalisée assez rapidement. C'était un hommage assez peu dissimulé à la série « The Wire » que j'aime énormément et on a gardé l'idée pour donner le « ton » au jeu.

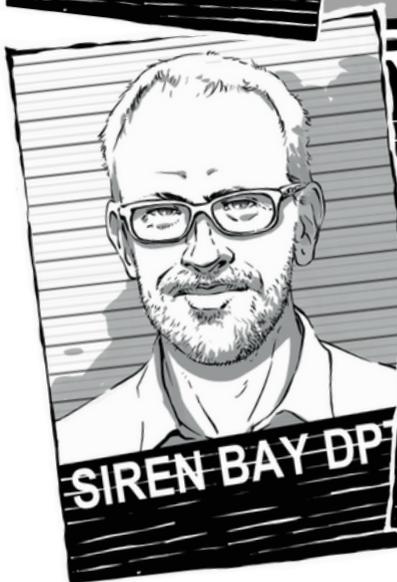
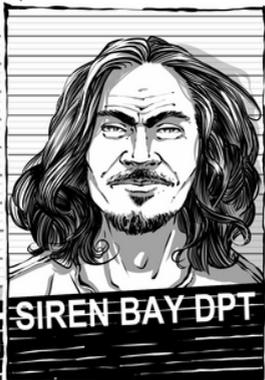
Le plan de la ville a été très long à faire mais beaucoup moins pénible que ce que je craignais. Les vignettes du plateau pour mettre en évidence certains lieux me permettaient de le rendre « joli » tout en gardant l'idée d'un vrai plan de ville.

Les cartes caméras... Un enfer. Ne nous mentons pas... Un enfer. Outre le fait qu'on a réalisé qu'il fallait que les cartes respectent absolument l'angle des rues du plan, il fallait parvenir à cacher les indices mais pas trop... « Juste ce qu'il faut ».

L'app, un bonheur. Avec Nico, on se connaît bien, on bosse bien ensemble et il rend possible tout ce que j'imagine, c'était la partie « fun » du taf !







access+
Adapter
pour Jouer

En partenariat avec des professionnels de la santé, l'équipe Access+ **développe une gamme de jeux adaptés aux personnes vivant avec des troubles cognitifs.**

Ces jeux offrent la possibilité de (re)découvrir le plaisir de **jouer ensemble**, tout en **stimulant les fonctions cognitives** et en **favorisant les émotions positives et les relations sociales.**



Grâce à un matériel, des règles et un niveau de difficulté adaptés, Dobble Access+, Cortex Access+ et Timeline Access+ sont accessibles au plus grand nombre.



www.accessplus-asmodee.com





Auteur(s) Christophe Raimbault

Illustrateur(s) Jordi Valbuena

Éditeur(s) Ludonaute

Thème(s) Western, Train

Mécanisme(s) Programmation

Âge 10+

Durée 50'

Nombre de joueurs 3 - 8

Convoyeurs & Train blindé est une extension pour le classique du jeu de programmation **Colt Express**. Vous jouez désormais en équipes, ce qui était indispensable pour gérer... les deux trains circulant en sens inverse, sautant de l'un à l'autre pour éviter les tirs de gatling tout en allant récupérer des documents secrets et d'irrésistibles pépites !

Comment jouer ?

Commencez par former deux équipes et par choisir vos bandits – parmi lesquels Misty et les Twinzz font leur apparition. En nombre impair, un personnage contrôlé par le jeu, Il Professore, épaula l'équipe en sous-effectif. Dans le sens inverse du train de base, le train blindé dispose de six wagons aux capacités nouvelles, y compris des wagons surmontés d'une gatling pour effectuer une action de tir dévastatrice, ou protégés par des convoyeurs.

Les actions permettant de se déplacer, de donner un coup de poing pour envoyer valser un bandit ou de tirer concernent désormais aussi les éventuels wagons adjacents de l'autre train !

Une nouvelle action, Coup de pouce, permet d'ailleurs de donner à son coéquipier une action de base supplémentaire. En outre, le braquage permet de récupérer tout en le conservant secret un butin présent sur sa position, avec des pépites et des bagages de valeur différente, et surtout des documents secrets très fructueux si ce sont ceux de notre équipe. Si un bandit se retrouve sur la position d'un convoyeur, il change d'étage et prend une balle neutre... mais il peut aussi tirer sur le convoyeur avec une balle face cachée pour le faire changer d'étage. À la fin de la manche, de nouveaux événements déplacent les convoyeurs, octroient un bonus si on se trouve sur le même emplacement que son coéquipier... et le train de départ avance !

Fin de partie

À la fin de la partie, les joueurs encore sur le train blindé sont éliminés. Ceux sur le train de départ et appartenant à la même équipe mettent en commun leurs butins, le bonus d'As de la gâchette et des Documents secrets ainsi que le titre de Bande organisée (pour l'équipe ayant le plus tiré sur les convoyeurs). Cependant, parmi les cartes Charge de cavalerie (remplaçant les cartes Arrivée en gare), deux sont des cartes Trahison, risquant de ne récompenser qu'un seul bandit d'une équipe !

S.W.





Auteur(s) Jay Cormier, Chase Disher

Illustrateur(s) Chris Setra

Éditeur(s) Synapses Games

Thème(s) Abstrait

Mécanisme(s) Dessin, Mime, Connexions

Âge 10+

Durée 20'

Nombre de joueurs 4 - 8

Dans **Fous à Lier**, un dessinateur va représenter un mot... en connectant des icônes, qu'il devra mimer pour que son coéquipier puisse connecter les mêmes icônes sur son propre chevalet, et ainsi identifier le dessin et le mot mystère !

Comment jouer ?

Les joueurs forment des équipes de deux personnes face à face, disposant d'un chevalet de la même couleur : un dessinateur (avec un feutre) et un devineur. Puis les dessinateurs placent le socle de cartes Mot mystère face à eux, de manière à tous voir le même mot, caché aux devineurs. Ils doivent alors dessiner ce mot sur leur chevalet... mais en reliant les icônes qui s'y trouvent, puis en les numérotant. Il cherchera idéalement à être aussi schématique que possible (tout en s'assurant bien sûr que son dessin ressemble à quelque chose), parce que plus le dessin sera simple, moins il comportera d'icônes, et plus rapidement son coéquipier pourra le reproduire entièrement et donc deviner ce qu'il représente. Quand tous les dessinateurs ont fini, ils crient « Fous à lier ! » et miment simultanément les icônes. Ainsi, un dessinateur dit « 1 » à son devineur et mime l'icône

qu'il a numérotée 1 (un dé, pingouin, sapin, une baleine, une moustache...). Le dessinateur doit alors retrouver l'icône sur son propre chevalet et la numéroté. Puis le dessinateur imite le 2, et le dessinateur relie sur son chevalet les icônes qu'il croit être le 1 et le 2, et ainsi de suite. Le dessinateur a tout intérêt à regarder le dessin du devineur pour s'assurer qu'il est sur la bonne voie, de même que les devineurs ont intérêt à regarder le dessin des autres devineurs – sauf en partie avancée, où le chevalet de chaque devineur n'est visible que de lui. À tout moment, le devineur peut tenter de deviner le mot mystère à partir de l'image qui commence à prendre forme sous son feutre, mais il n'a que trois essais. Si un devineur a trouvé le mot mystère, son équipe utilisera la prochaine page du chevalet pour la manche suivante. Si tous les devineurs ont échoué leurs trois tentatives, tous les joueurs restent à la même page. On débute alors une nouvelle manche, en intervertissant les rôles et avec un nouveau mot mystère.

Fin de partie

La partie s'achève par la victoire de la première équipe qui remporte trois manches (donc qui trouve un mot mystère en étant sur la troisième page de son chevalet).

S.W.





Auteur(s)	N.C.
Illustrateur(s)	N.C.
Éditeur(s)	Goliath
Thème(s)	Misères du quotidien
Mécanisme(s)	Ambiance
Âge	18+
Durée	30'

Nombre de joueurs 2+

Dans **Shit Happens**, faites face à toutes les galères possibles et imaginables, et tentez d'évaluer précisément à quel point votre karma est pourri !

Comment jouer ?

Commencez tous avec trois cartes aléatoires face visible devant vous. Chacune comporte une situation, une illustration et un indice de galère (entre 1 et 100). Son shit-o-mètre consiste donc en quatre intervalles, A (avant la valeur de la première carte), B (entre la première et la deuxième), C (entre la deuxième et la troisième) et D (après la quatrième).

Puis, quelqu'un pioche l'une des 200 cartes et la montre à son voisin de gauche en cachant l'indice de galère, par exemple Une araignée s'installe dans ton oreille, Crise de hoquet incurable ou Des trafiquants d'organes te droguent et te volent un rein. Ce voisin doit alors deviner si la carte se situe dans l'intervalle A, B, C ou D de son shit-o-mètre. S'il trouve, il y ajoute sa carte, ce qui signifie qu'il ajoute un intervalle, et qu'au fur et à mesure que la partie avancera, les intervalles couvriront des degrés de galère toujours plus précis, et donc toujours plus complexes à deviner. S'il ne trouve pas, son voisin de gauche peut tenter de deviner, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'une personne trouve, ou que la personne ayant initialement pioché la carte la conserve pour son propre shit-o-mètre. Puis, c'est à la personne suivante de piocher une carte.

Fin de partie

La partie s'achève aussitôt qu'un joueur place une dixième carte dans son shit-o-mètre (qu'il en a donc gagné 7).

S.W.



LE CÉLÈBRE JEU D'AMBIANCE DÉJANTÉ POUR CEUX
QUI AIMENT LES CHATONS ET LES EXPLOSIONS !

EXPLODING KITTENS

CHALUT, CHAT BOUM?



7 ANS ET + | 2-5 JOUEURS | 2MN À APPRENDRE - 15 MN PAR PARTIE

asmodee



Paranormal Detectives fait appel à plusieurs sens lors d'une partie. La vue pour lire sur les lèvres quand le fantôme doit vous « dire » un mot sans émettre un son. Ou bien le toucher quand on doit dessiner une scène de crime sur le dos d'un enquêteur. Ou encore l'ouïe, quand le fantôme n'a droit qu'à un son pour vous aider. Un excellent jeu d'enquêtes et d'ambiance.

Mathieu Bray



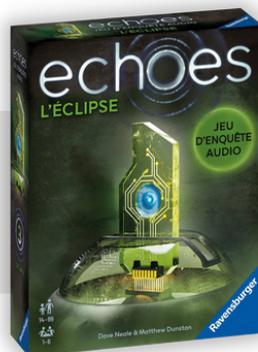
Kosmopolit, mon jeu le plus atypique, où l'audition est primordiale. Toujours agréable à jouer avec un public varié. Jouable même avec des joueurs non francophones !

Clément Faverial



Echoes, chez Ravensburger. Super jeu pour les auditifs, nous résolvons l'enquête à l'aide de fragments d'image, mais tout se résout à l'oreille. Très agréable à jouer, et peut-être une bonne approche pour les malvoyants.

Nadège Remaud



Clairement, **Sub Terra** (et ses tuiles réfléchissantes à la lumière noire) est le parfait jeu pour développer sa vue nocturne en s'immergeant totalement dans la peau d'explorateurs chevronnés. Un excellent jeu qui prend une autre dimension en étant joué dans le noir avec des lampes UV. Allez, je retourne explorer ma grotte, la spéléo ça n'attend pas.

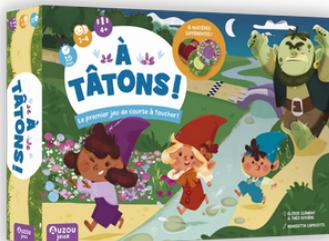
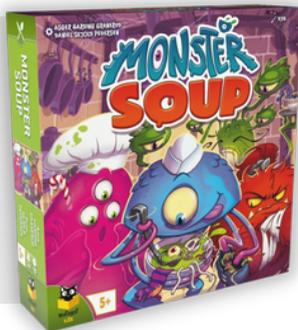
Damien Manier





Clairement **Monster Soup**, un jeu qui fait appel au toucher pour aller chercher les bons ingrédients le plus vite possible. C'est un jeu découvert avec ma femme en festival, que nous avons ensuite acquis à la maison et qui a séduit toute la famille (c'est un jeu enfants à la base). On y passe d'excellents moments et de bons fous rires et nous en avons joué plus de 100 parties. Tout le monde est au même niveau, parents comme enfant, c'est original et c'est ce qui nous plaît dans ce jeu.

Alex Duf



J'ai eu la chance de jouer à **À tâtons**. Un jeu pour enfants de Élodie Clément et Théo Rivière édité chez Auzou. Grâce au sens du toucher, il va falloir avancer le plus vite possible sur un parcours et arriver le ou la première. Même les grands se sont bien marrés.

Steve Vandenberghe



Pictures, avec ses différents matériaux, ses différentes textures, fait travailler notre imagination et réveille notre âme d'enfant. Avec trois fois rien, on peut se créer tout un univers.

Marjo Laine



Moi je dirais **Nouvelles contrées**. Quel jeu incroyable, mêler l'univers du jeu avec celui du livre, waouahhh !!! Et s'il y a un jeu où certains de nos sens sont essentiels à la réussite de ce jeu, c'est bien celui-ci !!! Savoir écouter son coéquipier, savoir regarder et lire distinctement les phrases du livre. Eh bien ce n'est pas si évident que ça ! Bref l'ouïe et la vue seront nos meilleurs alliés pour aller au bout de ce jeu formidable. Sinon côté enfant : Maître Renard sans aucun doute.

Flavie Ouvrad



Au creux de ta main, le titre parle de lui-même. Nous avons eu la chance de découvrir ce jeu en prototype au OFF du festival de Cannes 2019. Pour nous il ne faisait aucun doute déjà à l'époque que Timothée Decroix n'aurait aucun mal à le faire éditer.

Michael Ra



Le jeu qu'on sort en ce moment, ça fait 3 ans qu'on bosse dessus.

Chaque partie dure une heure et j'en ai fait 200.

Une simple relecture des règles demande 30 minutes!

Franchement, j'embrasse demande si je ne devrais pas faire des jeux plus légers.

Ah non ! Vous n'allez pas vous aussi lancer dans les jeux enfants ! Ça suffit ! J'étais là avant !



Vidberg



Ah ah Philibert avait commandé 50 exemplaires de mon jeu !



Ils ont tout vendu et ils ont repassé commande !

Ça marche !



C'est cool, mais c'est quoi cet énorme carton Philibert rempli avec tes jeux ?

C'était le seul moyen de vérifier le nombre d'exemplaires en stock.

D'ailleurs, ils en ont repris combien ?

Vidberg

Maintenant que tu as sorti un jeu, tu peux officiellement enfile ta tenue d'éditeur.



Youhou Enfin !

In ih, je vais immédiatement le montrer aux collègues du monde du jeu !



Je tiens à vous féliciter, mes chers petits lutins, pour le travail réalisé. Il est temps de réfléchir aux jeux qui divertiront des millions de joueurs.

Vidberg

GRILLE N°10

2	2	3
2	1	3
1	2	6
1	1	3

Labels: ORANGE, VIOLET, VERT

Solution de la grille n°10 du jeu de démo Acrylic, page 28.

Baptiste Derrez – Marc-Antoine Doyon

FLASHBACK

ZOMBIE KIDZ



JOUE
MAINTENANT !



*Résous une enquête immersive pleine
de mystères dans ton univers préféré !*

NOËL 2022


**Scorpion
Masqué**



MÉDAILLE DU
MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION
NATIONALE



MÉDAILLE DU
CONCOURS
LEPINE
INTERNATIONAL



PRIX DU
HANDICAP
DE LA VILLE DE
PARIS

18

Tam Tam MultiMax



TRouve
LA PAIRE !

Illustration of the game box and several multiplication cards. The box is red and features the characters. The cards show multiplication problems and their products, with red arrows indicating the matching pairs:

- Card 1: 9×8 (red), 8×7 (green), 6×7 (blue), 4×7 (yellow), 7×7 (purple)
- Card 2: 63 (red), 25 (blue), 36 (green), 72 (yellow)
- Card 3: 18 (red), 32 (blue), 8 (green), 63 (yellow)
- Card 4: 16 (red), 45 (blue), 9×5 (green), 9×3 (yellow), 3 (purple)
- Card 5: 7×9 (red), 2 (blue), 7 (green), 9 (yellow)



7 ans +

1 +

10 min

Auteure : Frédérique Costantini

Suivez nos aventures



Expert du jeu éducatif depuis 10 ans