



# PhiliMag

LE MAGAZINE GRATUIT DE PHILIBERT

N°3 - AOÛT 2020



## PhiliTour

Un p'tit tour à  
Ludik for rêveur



## PhiliGraph

Carnet d'illustrateur  
Small World of Warcraft



## PhiliBulle

Discussion avec  
Yoann Laurent

JEU DE DÉMO INCLUS : CLASH OF DECK N°3

# CLÉOPÂTRE

ET LA SOCIÉTÉ DES ARCHITECTES



**DISPONIBLE EN BOUTIQUE  
EN SEPTEMBRE 2020**





En ce mois d'août, nous avons le plaisir d'agrandir notre équipe en accueillant Siegfried Würtz, qui sera en charge de la rédaction des **Open Ze Bouate** et de la relecture du magazine. Siegfried est chercheur en littérature comparée. Il est l'auteur de *Qui est le chevalier noir ? : Batman à travers les âges*. Il écrit également pour de nombreux sites tels que VonGuru, Comics have the Power ou encore Batman Legend. Nous sommes ravis qu'il ait accepté de nous rejoindre dans cette belle aventure du **PhiliMag**. Bienvenue à toi Siegfried ! Ce mois-ci, nous avons développé un dossier complet sur Small World of Warcraft : un carnet d'auteur de Philippe Keyaerts, un carnet d'illustrateur de Miguel Coimbra et une présentation du jeu. Nous espérons que vous plongerez avec nous dans la rencontre de ces deux univers que sont Small World et World of Warcraft. Qui dit août, dit vacances ! Nous avons donc décidé de vous accompagner dans ces congés estivaux en vous proposant un carnet de jeux. Enfin, nous tenons à remercier sincèrement les différents intervenants qui ont accepté de participer à ce numéro. Cher lecteur, nous espérons que vous prendrez plaisir à découvrir ce troisième numéro du **PhiliMag**, tout comme nous avons pris plaisir à le réaliser. Bonne lecture à tous !

Adeline et Léandre

### Publication / Régie pub

Grammes Édition  
16 place de l'église  
44160 Crossac  
info@grammesedition.fr  
Tel : +33 (0)6.88.53.58.08

### Directrice de publication

Adeline Deslais

### Rédacteur en chef

Léandre Proust

### Rédacteur / Relecteur

Siegfried Würtz

### Diffusion

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

Tirage à 10 000 exemplaires.

Imprimé en Union Européenne.

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

## Sommaire

- |           |   |           |  |           |  |
|-----------|---|-----------|--|-----------|--|
| <b>4</b>  | <b>TOP 10</b><br>Top ventes de Philibert                        | <b>22</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>Stellar   | <b>50</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>Dragomino                 |
| <b>6</b>  | <b>Open Ze Bouate</b><br>Colt Super Express                     | <b>24</b> | <b>PhiliJeux</b><br>Carnet de jeux   | <b>52</b> | <b>TOP THEME</b><br>10 jeux sur les Dragons        |
| <b>8</b>  | <b>Open Ze Bouate</b><br>La Vallée des Marchands 2              | <b>30</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>Clash of Deck - Numéro 3                                  | <b>54</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>En Quête du Dragon        |
| <b>9</b>  | <b>Open Ze Bouate</b><br>Butine                                 | <b>32</b> | <b>Jeu de Démo</b><br>Clash of Deck - Numéro 3                                     | <b>56</b> | <b>Jargon Ludique</b><br>Le jeu d'ambiance         |
| <b>10</b> | <b>PhiliNews</b><br>Où passer des vacances ludiques en France ? | <b>36</b> | <b>PhiliQuiz</b><br>Quel type de joueur êtes-vous ?                                | <b>57</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>What's missing ?          |
| <b>12</b> | <b>PhiliTour</b><br>Un p'tit tour à Ludik for rêveurs           | <b>38</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>Similo  | <b>58</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>Petits secrets entre amis |
| <b>14</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>Phare Andole                           | <b>40</b> | <b>PhiliBulle</b><br>Carnet d'auteur : Philippe Keyaerts                           | <b>60</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>Just One                  |
| <b>16</b> | <b>PhiliBulle</b><br>Discussion avec Yoann Laurent              | <b>43</b> | <b>PhiliGraph</b><br>Miguel Coimbra  | <b>61</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>Gold                      |
| <b>18</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>Cupcake Academy                        | <b>46</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>Small World of Warcraft                                   | <b>62</b> | <b>PhiliWeb</b><br>Coludik                         |
| <b>20</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>Tang Garden                            | <b>48</b> | <b>Comment c'était Après ?</b><br>Des intemporels dominos au Spiel des Jahres 2017 | <b>64</b> | <b>PhiliQuiz</b><br>Résultats du Psycho-test       |
| <b>21</b> | <b>Open Ze Bouate</b><br>Margraves de Valeria                   |           |  | <b>66</b> | <b>L'œil de Martin</b><br>Une BD de Martin Vidberg |



### #1 The Crew

Incarnez les membres d'un équipage spatial en voyage vers une mystérieuse planète. Pour y parvenir, ce ne sera pas de tout repos : 50 missions sont à accomplir avant de pouvoir atteindre votre destination. Pour remporter une mission dans The Crew, vous devez tous ensemble accomplir les tâches qui vous sont assignées. Mais attention, chaque joueur a ses propres tâches. Pour les accomplir, il faut jouer une carte à chaque tour afin de former un pli. Le joueur qui veut accomplir sa tâche doit non seulement remporter le pli, mais aussi s'assurer que la carte correspondant à la tâche soit présente dans le pli... même si ce n'est pas lui qui l'a jouée.



### #2 Demeter

Vous êtes un scientifique et vous venez d'embarquer sur un vaisseau depuis Ganymède à destination de Demeter 1. Les premiers survols ont révélé la présence de dinosaures. Partez à l'aventure et découvrez tous les secrets de la première lune de Demeter ! Observez et étudiez les espèces de dinosaures qui s'y trouvent. Vous pourrez également construire des postes d'observation, recruter des scientifiques, progresser dans la recherche et construire des bâtiments afin de comprendre au mieux ces espèces au sein de leur environnement.



### #3 Maracaïbo



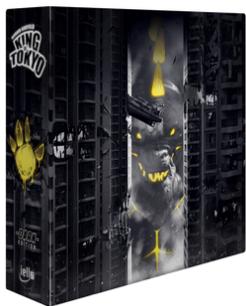
Dans Maracaïbo, vous incarnez un corsaire dans les Caraïbes du 17ème siècle. Dans cette région, différentes nations s'opposent pour consolider leurs positions politiques et leur économie locale. Votre objectif est d'améliorer votre réputation auprès de ces nations, en établissant des alliances fortes.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



### #4 Kluster

Kluster est un jeu d'adresse, pouvant se jouer de 1 à 4 joueurs, dans lequel les joueurs s'affrontent autour d'une zone délimitée. Le premier qui parvient à poser tous ses aimants remporte le duel. Kluster est fun, simple, accessible à tous, diablement stratégique et déborde de ruses et de coups tordus.





## #5 King of Tokyo - Dark Edition

King of Tokyo Dark est une version collector et limitée de King of Tokyo. Retrouvez une ambiance sombre, avec de nombreuses références aux années 50 illustrée par Paul Mafayon. Le jeu garde le même principe que la version classique mais avec de nouvelles cartes et des règles supplémentaires (Méchanteté et variante deux joueurs) imaginées par Richard Garfield !

## #6 Love Letter

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



## #7 Star Realms - Frontières



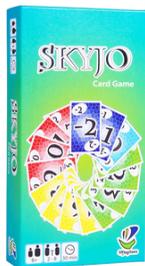
Frontières est une extension standalone pour le jeu de deck-building Star Realms. Nouveaux vaisseaux, nouvelles bases et nouvelles stratégies ! Une nouvelle mécanique fait également son apparition et vous permet de déclencher des effets supplémentaires dès que vous jouez au moins 3 cartes de la même faction ! Soyez plus attentifs que jamais aux cartes qui composent votre deck... et déclenchez des combos dévastateurs !

## #8 Oriflamme

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



## #9 Skyjo



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

## #10 Wingspan

Vous êtes des passionnés d'oiseaux : chercheurs, observateurs, ornithologues, ou collectionneurs cherchant à découvrir et attirer les plus beaux spécimens dans votre volière. Gagnez des jetons Nourriture grâce à des dés personnalisés, dans une tour à dés/mangeoire. Pondez des œufs en utilisant des œufs marbrés miniatures de différentes couleurs. Agrandissez votre collection d'oiseaux, en piochant parmi des centaines de cartes Oiseau uniques.



# Colt Super OPEN BOUATE Express



<b>Auteurs</b>	C. Lefebvre, C. Raimbault
<b>Illustrateur</b>	Jordi Valbuena
<b>Éditeur</b>	Ludonaute
<b>Thème</b>	Western
<b>Mécanisme</b>	Combinaison, Programmation
<b>Age</b>	8 +
<b>Durée</b>	15 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 7

**Colt Super Express** est un jeu de programmation dans lequel des braqueurs de train essaient d'éjecter les autres afin de ne pas partager le butin !

## Contenu

La boîte comporte 9 cartes Train, 1 carte Premier joueur, 28 cartes Action, 7 meeples et un livret de règles.

## Comment jouer ?

Les meeples représentant les joueurs sont d'abord répartis aléatoirement dans le train, un par wagon.



Ceux qui sont à l'arrière sont orientés vers la locomotive, ceux qui sont à l'avant vers la queue. Une manche est constituée de deux phases :

- Les joueurs posent devant eux trois de leurs quatre cartes Action dans l'ordre de leur choix.
- Dans le sens horaire, chaque joueur dévoile la première carte de sa pile et en applique l'effet : changement d'orientation (vers l'avant ou l'arrière), changement d'étage (de l'intérieur du wagon vers le toit et inversement), déplacement vers le wagon suivant, tir sur un bandit devant nous pour le faire reculer et le sonner, réveil après avoir été sonné.

Une fois toutes les cartes révélées et appliquées, le wagon de queue se décroche, et le bandit qui en était le plus proche récupère la carte sur sa face butin. Puis on recommence une manche, en commençant par le joueur suivant. Un bandit quittant le train suite à un déplacement, un tir ou un décrochage de wagon est définitivement éliminé.

## Comment se finit la partie ?

La partie s'achève quand il ne reste qu'un bandit dans le train. Si le dernier wagon s'est décroché et qu'il reste plusieurs bandits dans la locomotive, le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes Butin, et en cas d'égalité, celui dont les cartes Butin ont la plus grande valeur.

## Pour aller plus loin

Colt Super Express comprend deux autres cartes Action en guise de mini-extensions : « Cheval » déplace à l'intérieur de la locomotive, vers l'avant. Si l'on dévoile la carte juste après avoir été éjecté, son effet s'applique tout de même et nous sauve. « Réflexe » nous relève et tire devant nous si l'on était sonné, ou sonne si on ne l'était pas.

S.W

NOUVELLES RÈGLES, NOUVELLES TACTIQUES, NOUVEL UNIVERS !

# Splendor™



# MARVEL

© 2020 MARVEL



Accumulez le pouvoir des Gemmes de l'Infini, recrutez des super-héros et des super-vilains, rassemblez les Avengers et remportez la partie en assemblant le Gant de l'Infini !

[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)

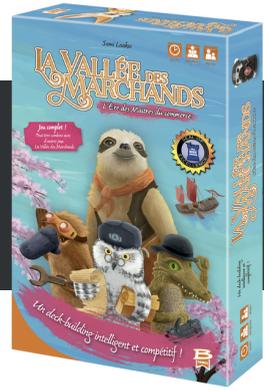


10+ 30' 2-4

COMMANDEZ MAINTENANT !



# La Vallée OPEN BOUATE des Marchands 2



<b>Auteur</b>	Sami Laakso
<b>Illustrateur</b>	Sami Laakso
<b>Éditeur</b>	Bragelonne Games
<b>Thème</b>	Animaux, Commerce
<b>Mécanisme</b>	Deck Building
<b>Age</b>	12 +
<b>Durée</b>	30 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**La Vallée des Marchands : L'Ère des Maîtres du commerce** est un jeu de deck-building où des animaux anthropomorphes sont en compétition pour composer leur étal plus vite que leurs adversaires, et ainsi être reconnus comme le meilleur marchand.

### Contenu

La boîte comporte 110 cartes (15 pour chacune des 6 peuplades et 25 camelotes), 1 plateau Marché, un dé et un livret de règles.

### Comment jouer ?

Avant une partie, on choisit autant de peuplades que de joueurs plus une. Chaque peuplade (paresseux, crocodiles, ornithorynques, putois, fennecs, harfangs des neiges) possède en effet ses particularités mécaniques, et implique plus ou moins d'aléa, de chafouinerie, de gestion du deck, de maîtrise de la main... On constitue son deck initial de dix cartes avec une carte de valeur 1 de chaque peuplade choisie, complétées par des camelotes, puis on en pioche cinq. À son tour, on réalise une action parmi quatre :

- Jouer une carte de sa main afin d'activer son pouvoir, puis la défausser.
- Placer une carte du marché dans sa défausse en

défaussant des cartes de sa main totalisant la même valeur ou plus.

- Constituer une nouvelle pile de son étal avec des cartes de sa main. La première pile aura une valeur totale de 1, le deuxième de 2, et ainsi de suite. Chaque pile ne peut contenir de cartes que d'une seule peuplade, sans camelote.
- Défausser des cartes de sa main.

On complète alors sa main de cinq cartes en piochant dans son deck, et c'est au joueur suivant de réaliser une action. Quand le deck d'un joueur est vide, il mélange sa défausse pour le reconstituer, en y intégrant donc les cartes récemment acquises.

### Comment se finit la partie ?

Aussitôt qu'un joueur a constitué la huitième pile de son étal, la partie s'achève par sa victoire.

### Pour aller plus loin

Les six espèces animales de La Vallée des Marchands 2 peuvent être combinées avec les six autres de La Vallée des Marchands : La Guilde des commerçants extraordinaires, et avec la mini-extension des Castors communs méthodiques.

S.W





# OPEN ZE BOUATE

## Butine

<b>Auteurs</b>	Olivier Caïra
<b>Illustrateur</b>	Olivier Derouetteau
<b>Éditeur</b>	Bragelonne Games
<b>Thème</b>	Nature, Animaux
<b>Mécanisme</b>	Placement, Tuiles
<b>Age</b>	8+
<b>Durée</b>	30 minutes

**Nombre de joueurs** 2 - 4

**Butine** est un jeu de pose de tuiles dans lequel les joueurs agrandissent une prairie commune et y déplacent l'abeille afin de remplir des objectifs de butinage.

### Contenu

La boîte comporte de nombreuses tuiles florales en forme d'hexagone, de triangle, de trapèze et de losange, ainsi que des cartes Ruche et un pion Abeille.

Comment jouer ?

À son tour, un joueur a le choix entre deux actions. Il peut prendre une tuile florale et la poser dans la prairie, en la connectant à d'autres tuiles en jeu par au moins un côté. Ou il peut désigner l'une de ses trois cartes Ruche face visible, qui représente trois

fleurs, et traverser avec l'abeille ces trois fleurs dans la prairie (les butiner). Pour cela, il faut qu'elles soient adjacentes et connectées à la tuile de départ de l'abeille, qui ne doit ainsi traverser aucune autre tuile. Il pose alors cette carte face cachée devant lui et prend immédiatement l'une des cartes Ruche face visible près de la pioche pour la remplacer. Il peut ainsi valider jusqu'à trois cartes Ruche dans le même tour si la position de l'abeille et des tuiles le permet. Une quatrième carte Ruche, issue de la pioche, serait alors ajoutée aux trois autres face cachée.

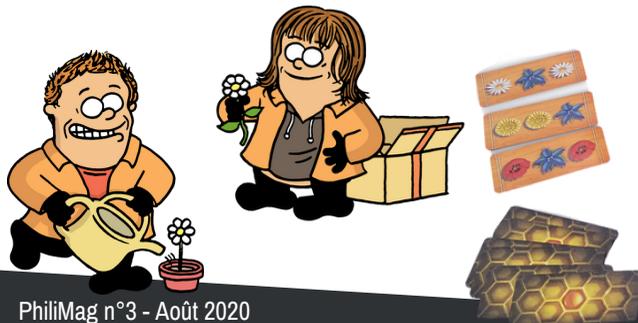
À la fin de son tour, la défausse d'une carte Ruche déjà validée permet de défausser également une carte Ruche non validée afin de la remplacer par une nouvelle, parmi celles face visible près de la pioche ou directement tirée de cette dernière.

### Comment se finit la partie ?

La partie s'achève quand la dernière carte Ruche est retournée. Celui qui en possède le plus face cachée devant lui la remporte.

### Pour aller plus loin

Afin de raccourcir les parties, il est possible de réduire la pile de cartes Ruche, ou de fixer un objectif de tant de cartes Ruche validées pour l'emporter.





## Où passer des vacances ludiques en France ?



Avec les événements de ces derniers mois, l'organisation des congés estivaux a été bouleversée. Pourquoi ne pas en profiter pour aller jeter un petit coup d'œil aux hébergements ludiques qui fleurissent un peu partout sur le territoire ? Pour une nuit, un week-end, une semaine, profitez de vacances uniques, pleines de partage et de jeux, que vous proposent ces lieux originaux. C'est parti pour un petit tour de France de quelques hébergements ludiques !

### L'auberge des Voyajoueurs

Pour notre première escale, je vous propose de découvrir l'Auberge des Voyajoueurs. Pionnier dans l'hébergement ludique, cet hôtel écologique est situé à Monteneuf, en Bretagne, non loin de la célèbre forêt de Brocéliande. Jeux de société, d'adresse et surdimensionnés, vous pourrez profiter de plus de 800 jeux en provenance de tous les continents, avant de passer une nuit dans une des chambres de l'hôtel. Vous pourrez également profiter d'un programme d'animations varié tout au long de l'année. Dépaysement garanti !



### Le Ludixarium

Pour ce deuxième lieu, nous restons au cœur de la forêt de Brocéliande, à Ploërmel plus précisément. Le célèbre Retour de pêche, ancien hôtel presque centenaire, s'est fait une beauté pour vous proposer des chambres thématiques, un café et une boutique autour du jeu. Profitez en famille des différents événements que vous offre le Ludixarium !

### L'escale à jeux

Allons maintenant en Bourgogne, pour découvrir L'escale à jeux et son impressionnante ludothèque de plus de 8000 jeux de société. Ce gîte ludique a été créé par l'auteur de jeux François Haffner et sa femme Chantal. Cela fait maintenant plus de 40 ans que le couple collectionne des jeux de société et transmet son savoir à travers le site jeuxoc.fr. Plongez en famille ou entre amis (jusqu'à 15) dans l'histoire des jeux de société !

### La Baudo

Lors de votre venue au FLIP, pourquoi ne pas faire une halte à Gizay, situé à une heure de Parthenay, dans la Vienne ? Vous y découvrirez une ancienne ferme rénovée en gîte et café ludique, sur un domaine de 4 hectares en plein cœur de la nature. La Baudo met à disposition 1000 jeux et organise des animations tout au long de l'année. Le petit plus : une Escape Game qui se passe en extérieur.

### Capitaine Meeple

Bienvenue à bord moussaillon ! Et si vous tentiez l'aventure d'une croisière ludique au départ de Marseille ? Profitez, pendant une semaine, du jeu sous toutes ses formes : plateau, rôle, grandeur nature, murder-party, ambiance... et découvrez six villes de la Méditerranée grâce aux chasses au trésor et aux autres jeux d'enquête proposés par l'équipage. La prochaine croisière aura lieu en octobre 2020. À l'abordage !

### Ludik for rêveurs

Découvrez ce lieu atypique situé à Bergerac, en Dordogne, dans notre PhiliTour, pages 12 et 13.



30'



2-4



8+

# DREAM RUNNERS



ankama



FORGENEXT

## SORTIE

le 28 AOÛT

1



Examinez  
le rêve commun

2



Créez une  
composition  
pour y répondre

3



Récupérez  
des trésors...

...et conservez un  
sommeil paisible.





### **PHILIMAG : Julien et Émilie, pouvez-vous vous présenter en quelques mots ? Qu'est-ce que Ludik for rêveurs ?**

Nous sommes Émilie SPITERI, 32 ans, originaire de Champagne, juriste de formation, et Julien SPITERI, 35 ans, Bordelais d'origine, mariés, deux garçons 7 ans et 5 mois, un mélange de survitamine, un peu de folie et une envie de croquer chaque moment à pleines dents. La découverte de lieux ludiques nous a donné envie de créer un lieu tout en travaillant en famille. Une réelle aventure de vie. Nous souhaitons un lieu d'hébergement/bar, de partage, faisant côtoyer clients de l'hôtel et clients du bar autour des jeux de société. Aujourd'hui, la plupart des hôtels se contentent de standardiser leur service en individualisant un peu plus leur client. Nous souhaitons créer un lieu de rencontre et de partage où nous pourrions offrir un moment et un accueil uniques, et où l'expérience client serait au cœur de notre projet. Créer des souvenirs indélébiles à la fois aux familles mais aussi aux professionnels qui, au final, subissent leur éloignement de leur domicile chaque jour. Le jeu est une des clés à cette réussite.

Ludik for rêveurs, c'est un hôtel, un bar, une boutique autour des jeux de société à Bergerac en Dordogne, que nous avons créé il y a 2 ans et demi. Nous avons 47 chambres que nous thématisons progressivement autour des jeux de société. Notre bar détient environ 700 jeux de société.



## PHILIMAG : Pouvez-vous nous raconter le cheminement qui vous a conduit à créer Ludik for rêveurs ?

Passionnés de jeux de société depuis une dizaine d'années, la découverte de lieux ludiques nous a donné envie de créer un lieu ludique, de partage, faisant côtoyer clients de l'hôtel et clients du bar autour des jeux de société. Les étapes du projet :

- Départ de Reims pour Bordeaux en 2015 car nous n'envisagions pas notre lieu sur Reims,

- Créer la marque Ludik for rêveurs en septembre 2015 et constitution de notre page Facebook pour faire connaître notre projet,

- Trouver un lieu et avancer positivement dans la négociation avec les gérants (plusieurs lieux prospectés mais qui n'ont pas pris). Dans un premier temps autour de Bordeaux, vers le bassin, puis la Dordogne.

- Constituer des dossiers et des dossiers et des dossiers pour monter notre projet et l'idée que l'on s'en faisait,

- Nous avons trouvé notre lieu en mai 2017.

- Début de l'étude en profondeur de notre lieu, des négociations avec les cédants, de la recherche de fournisseur, de la création des premiers liftings et des montages financiers sur plusieurs années. Le fil rouge qui relie les étapes : un travail d'équipe en osmose. Nous nous sommes soutenus sur chaque étape et nous avons su faire les choix pour atteindre la naissance du projet.

## PHILIMAG : En plus de l'hébergement ludique, quels sont les services que vous proposez ?

Nos autres services : piscine, terrasse, bar à jeux, séminaires, boutique, team building, accueil de groupes, offres spéciales week-end ludik tout inclus. Nous avons également une boutique mobile qui se déplace sur les marchés et divers lieux pour vendre et animer autour des jeux de société.



## PHILIMAG : Vous avez mis en place des chambres sur la thématique de jeux de société. Vous pouvez nous en dire plus ?

Nos thématiques vont se déployer à raison de 3 chambres par thématique. En effet, nous avons à la fois des chambres doubles, twin et familiales (4 personnes), avec des configurations différentes, permettant de répondre à tout type de clientèle. Nos premières thématiques sont années 60's/70's avec Twin it, bibliothèque avec Purple Brain et enfin imaginaire avec Dixit. Qui sait quel prochain jeu saura titiller notre imagination ! Nous avons pensé depuis plusieurs années à notre décoration. Les thématiques que nous choisissons sont des coups de cœur ou des jeux où nous nous projetons vraiment dans des décors. Nous travaillons avec une décoratrice d'intérieur afin de concrétiser les idées que nous avons et nous les enrichissons par nos échanges avec elle. Tout un processus de navette d'idées se met en place. Nous échangeons aussi avec les éditeurs avant de nous lancer dans l'aventure. Pour nous chaque nouvelle chambre est une aventure. Nous avons à cœur de mettre sur un tapis rouge la création ludique. Ce qu'elle a de plus beau. Pour exemple notre première chambre Twin it : au-delà de la création au sein de la chambre, nous avons mis en place une exposition grâce à Cocktail Games, des animations et nous avons également « twinisé » le fond d'écran de notre photobooth.

## PHILIMAG : Comment voyez-vous l'avenir de votre établissement ? Avez-vous des projets en développement ?

Nous voyons un hôtel avec nos 47 chambres thématisées, des animations régulières, et un bar dynamique. Nous avons d'autres projets sur lesquels nous travaillons effectivement. Certains sont encore secrets mais d'autres sont en cours. Nous avons repris le bâtiment proche de l'hôtel afin d'y créer un bar immersif autour d'une thématique forte qui sera ponctué d'aventures coopératives et qui verra le jour en automne 2020. Hâte de le faire découvrir ! Le développement d'une offre gîte ludik avec certains espaces privatisés mis à disposition est également en cours de concrétisation.



# OPEN ZE BOUATE

## Phare Andole

<b>Auteurs</b>	Frédéric Langlois
<b>Illustrateur</b>	Christopher Matt
<b>Éditeur</b>	Oka Luda
<b>Thème</b>	Océan
<b>Mécanisme</b>	Rapidité, Mémoire
<b>Age</b>	5 +
<b>Durée</b>	20 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Phare Andole** est un jeu de rapidité et de mémoire. Architectes, défiez les lois de l'équilibre et du temps, afin de construire le plus rapidement possible le plus beau des phares !

### Contenu

Le jeu se compose de cartes Phares, une carte nuit, un support de carte, 2 bases de construction, des pièces en bois, un sablier, des jetons Points de Victoire et une règle du jeu.

### Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs prennent un phare

qu'ils posent à la vue de tous sur un socle. Le phare reste le même tout au long de la partie. Les joueurs prennent ensuite les pièces en bois correspondant au phare. La partie se joue en cinq manches. À la phase numéro 1, les joueurs construisent le phare le plus rapidement possible. À la phase numéro 2, ils doivent construire le phare pendant le temps du sablier. Pendant la phase numéro 3, le phare est caché par la carte nuit, les joueurs construisent le phare le plus rapidement possible. Puis, ils rajoutent le sablier à la manche numéro 4. Enfin, pour la dernière manche, les joueurs doivent récupérer les pièces en bois, toutes mélangées dans la boîte, pour construire le phare le plus rapidement possible.

### Comment se finit la partie ?

La partie se termine au bout de cinq manches. Le joueur ayant le plus de points de victoire remporte la partie.

### Pour aller plus loin

À 3 ou 4 joueurs, les joueurs se répartissent par équipes. Un joueur est en charge des pièces en bois, tandis que l'autre est en charge de la construction. Il est également possible de tester ses talents d'architecte dans un mode solo.



Phare à Mineux !



# ATLANTES

RÉGNEZ SUR LES OCÉANS

«C'est vraiment le «paradis des combos», ...Pousser les cartes à la surface pour réaliser des actions supplémentaires est un système vraiment unique qui fonctionne à merveille. Les règles sont faciles à apprendre et les combos possible très intéressantes. J'ai vraiment apprécié Atlantes !»  
Meeplecare

«Fantastique système de gestion de main ... et un mécanisme de réinitialisation que j'adore. Une course à l'objectif qui peut être différente à chaque partie. Beaucoup de décisions à prendre pour les combos, mais les tours sont toujours rapides. Un essentiel !»

Commentaire BGG

Auteur : Ivan Tuzovsky

Illustrations : Andrew Modestov, Artur Varennev, Oleg Proshin, Irina Nordso, Marat Zakirov

\*Atlantes est la version française d'Aquatica de Cosmodrome games





#### **PHILIMAG : Bonjour Yoann, qui êtes-vous ? Pourriez-vous nous parler de l'histoire de Blackrock Games ?**

Bonjour à tous, Auvergnat de 37 ans, passionné de sport, jeux, soirées en famille/entre amis et enchanté de travailler au quotidien dans ce beau milieu qu'est celui des jeux de société. Mon oncle, Alain Ollier, a toujours créé des jeux et nous avons l'habitude de jouer en famille à Etapes (édité de nombreuses années plus tard sous le nom de Leader 1) et passer autour de ce jeu de mémorables soirées. Lors de mes études en fac de sports, j'ai terminé mon Master 1 par un mémoire sur la commercialisation et la communication d'un jeu sur le thème du sport. Le lien était un peu tiré par les cheveux mais c'est grâce à ce stage que j'ai connu les boutiques et sites spécialisés. Nous nous sommes d'ailleurs vite rendus compte que ce n'est pas parce qu'il y avait 2 millions de cyclistes que nous allions vendre 2 millions de jeux... Suite à cette belle conclusion, Alain s'est mis en tête de créer un jeu accessible, rapide et constitué si possible uniquement de cartes. Deux jours plus tard il m'annonçait la naissance du jeu « Garçon ! ». Là où 15 années avaient été nécessaires pour peaufiner Leader 1, le jeu Garçon fut créé en quelques jours. Après avoir participé à quelques salons et vu les sourires de nombreuses personnes jouant à ce jeu, nous avons décidé d'en éditer 3000 exemplaires. Pour cela, la société familiale et amicale Blackrock Editions voyait le jour. Ne connaissant personne dans le milieu, nous sommes partis au FIJ de Cannes avec les jeux dans le coffre de la voiture et avons présenté le jeu à une soixantaine de boutiques les jours précédant le festival. Nous ne le savions pas encore mais cette tournée et celles qui suivirent constituèrent l'ADN de Blackrock Games et furent les bases de notre réseau de distribution.

#### **PHILIMAG : Pourquoi Blackrock a fait le choix de se concentrer exclusivement sur la distribution ?**

De 2007 à 2010, nous éditions 1 ou 2 jeux par an et nous nous distribuions nous-mêmes. À partir de 2010, certains éditeurs appréciant notre démarche de proximité avec les boutiques ont commencé à nous

proposer de prendre leurs jeux en distribution. Nous avons alors mis encore plus d'énergie dans ce travail de distribution pour satisfaire au mieux ces personnes qui nous faisaient confiance. La partie Distribution a commencé à prendre le pas sur la partie Édition et il nous semblait délicat de maintenir ces 2 activités qui sont finalement très différentes. Nous avons tout de même continué d'éditer quelques jeux jusqu'à 2017 puis avons décidé d'arrêter complètement l'édition pour nous consacrer pleinement à ce sur quoi nous pensions avoir plus de compétences et apporter une prestation différenciante. De plus le doute pouvait toujours être présent dans l'esprit de nos éditeurs que nous mettions plus en avant nos jeux au détriment des leurs et cela évitait donc cette crainte-là.

#### **PHILIMAG : Comment choisissez-vous les éditeurs ? Comment travaillez-vous avec eux ?**

Même si nous n'éditions plus aujourd'hui, nous restons avant tout des passionnés de jeux et de tout ce qui entoure la création et l'édition. La relation de proximité que nous entretenons avec nos éditeurs partenaires nous permet donc de conserver cet aspect qui nous plaît et pour lequel notre œil de distributeur peut parfois être un plus. Au fil des années, la famille Blackrock s'est agrandie et nos éditeurs ont maintenant un interlocuteur pour chaque question qu'il peut être amené à se poser (les chiffres, les ventes en boutiques spécialisées et en Grandes Surfaces Spécialisées, la communication, les festivals...). Chacune de ces personnes est très autonome, ce qui permet une grande réactivité dans nos prises de décision. Pour ce qui est du choix de nos partenaires éditeurs, les points clés sont les suivants : le potentiel commercial des jeux présentés et le ressenti de l'équipe commerciale, la complémentarité au sein de notre catalogue et le relationnel avec la personne qui sera notre interlocuteur. Nous sommes aujourd'hui tous très heureux de nous retrouver lors de nos séminaires qui ressemblent souvent plus à une joyeuse colonie de vacances et ma plus grande déception serait de perdre cette relation-là.

## PHILIMAG : Blackrock Games fait aujourd'hui partie du groupe Hachette. Pourquoi et comment s'est opérée cette transition ?

Nous avons effectivement intégré le groupe Hachette Livre depuis novembre 2019. Depuis nos débuts en 2007, la société s'est développée et nous avons aujourd'hui plus de salariés, plus d'éditeurs partenaires qui dépendent en partie de Blackrock Games. Cela nous semblait donc être une formidable opportunité de pouvoir croître au sein d'un groupe comme Hachette Livre qui laisse généralement une grande autonomie aux sociétés du groupe tout en offrant des compétences et un savoir-faire supplémentaires. Après 13 ans, cela constituait une nouvelle marche pour poursuivre notre développement plus sereinement. Leur philosophie et nos souhaits coïncidant parfaitement, cela s'est fait relativement vite et allait de soi, d'autant plus que là encore les différents contacts humains étaient excellents. De plus j'ai toujours été très admiratif du travail réalisé par Jean-Christophe et Stéphane Gires avec Gigamic, donc le fait qu'ils aient intégré Hachette Livre quelques mois plus tôt constituait un plus non négligeable. Après 6 mois de vie commune, tout est conforme à ce que nous envisagions. Nous sommes bien entourés, échangeons très régulièrement mais restons totalement autonomes dans nos différentes décisions. Nous restons une société très familiale et rien n'a changé au sein de l'équipe. Cette dernière vit très bien ensemble et nous souhaitons maintenir notre ligne de conduite qui consiste à avancer prudemment avec bon sens. Les perspectives sont toutefois plus grandes et cela ne peut-être qu'un plus pour nos éditeurs. Nous apprenons également à leur contact sur des sujets comme l'analyse des chiffres, les aspects juridiques. Cela offre aussi l'opportunité de belles soirées avec les équipes de Gigamic !

## PHILIMAG : En tant que distributeur, quel est votre regard et votre analyse sur le nombre croissant de nouveaux jeux publiés ?

Une bonne heure de discussions sur le sujet serait nécessaire, alors difficile de résumer en quelques lignes... Le nombre de nouveaux et bons jeux continue de croître, ce qui est plutôt bien pour les joueurs. Par contre il est de plus en plus difficile pour un jeu de se faire une place et les échecs risquent d'être de plus en plus nombreux, ce qui peut à court/moyen terme être dangereux pour les éditeurs et les distributeurs. Ceci est frustrant pour tous les acteurs car l'auteur et l'illustrateur, même s'ils sont heureux de voir leurs jeux édités, sont forcément déçus de voir leur bébé disparaître si vite des rayons. Les boutiques sont également désarmées de ne pas pouvoir connaître tous les jeux et tous les proposer en magasins. Je pense que de plus en plus de personnes sont conscientes de cela et que la courbe va probablement s'inverser dans les années à venir. Toutefois, même si c'est bien dans toutes les têtes, c'est beaucoup plus facile à dire qu'à mettre concrètement en place car de nombreux acteurs du secteur se sont professionnalisés ces dernières années et peuvent difficilement se permettre de tout miser sur un seul jeu. La démocratisation du jeu de société, les festivals et cafés jeux de plus en plus nombreux, permettent à de nombreux jeux de rencontrer leur public malgré cette offre très conséquente. Cela permet aujourd'hui à chaque acteur du secteur de se développer, mais bien heureux celui qui peut savoir comment cela va évoluer dans les mois/années qui viennent. C'est quoi qu'il en soit un sujet passionnant et ce sera un plaisir de poursuivre cette conversation lors d'un prochain festival. Merci pour cette interview et bon jeu à tous !





<b>Auteur</b>	Erwan Morin
<b>Illustrateur</b>	Simon Douchy
<b>Éditeur</b>	Blue Orange
<b>Thème</b>	Alimentation
<b>Mécanisme</b>	Coopératif, Logique
<b>Age</b>	8+
<b>Durée</b>	10 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Cupcake Academy** est un jeu coopératif en temps réel dans lequel les joueurs incarnent des pâtisseries qui doivent reproduire le plus vite possible une disposition donnée de moules à cupcakes sur leurs assiettes.

### Contenu

La boîte comporte 20 moules à cupcakes (4 ensembles de 5 tailles différentes), 12 tuiles Assiette Personnelle (de 4 couleurs différentes), 1 tuile Assiette de service, 60 cartes Mission, 1 carte Récompense et 1 sablier de 7 minutes.



### Comment jouer ?

Au centre de la table sont empilées 20 cartes Mission. Le sablier est retourné dès le dévoilement de la première, qui indique à chaque joueur quels moules il doit avoir sur ses trois assiettes, dans l'ordre de son choix. Pour cela, on ne peut manipuler qu'un seul moule à la fois, se trouvant sur nos assiettes ou sur l'assiette commune, en ne se servant que d'une main. En outre, un moule ne peut jamais être posé sur un moule de même taille ou plus grand. Il s'agira ainsi de communiquer pour obtenir les bons moules de ses coéquipiers, et bien employer l'assiette commune pour faciliter les manipulations sur ses assiettes personnelles, sans l'encombrer quand les autres en auraient besoin pour transférer des moules. Quand il n'y a plus de moule sur l'assiette commune et que la consigne est respectée, on retourne la carte Mission suivante, en gardant les moules en place.

### Comment se termine la partie ?

Les joueurs remportent la partie s'ils ont épuisé la pile de cartes Mission en moins de sept minutes, et la perdent s'il en reste à accomplir à la fin du sablier.

### Pour aller plus loin

Cupcake Academy propose deux variantes :

- Dans « Chefs pâtisseries experts », il faudra parfaitement respecter les consignes des cartes Mission, en disposant les moules dans le même ordre que celui indiqué.
- Dans « Cupcake Éducation », on coche les cases de la carte Récompense en réalisant un certain nombre de missions dans le temps imparti, en jouant avec la main opposée et/ou sans du tout parler au cours de la partie.

S.W



20-35 min



2 joueurs



10 ans et +

«La faim justifie les moyens»



**COOKIES**  
**ADDICT.**

[www.lubee-edition.com](http://www.lubee-edition.com)



<b>Auteur</b>	F. Testini, P. Zizzi
<b>Illustrateur</b>	M. Mizak
<b>Éditeur</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème</b>	Asie
<b>Mécanisme</b>	Placement, Collection
<b>Age</b>	10+
<b>Durée</b>	45 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Tang Garden** est un jeu de pose de tuiles et de collection de cartes dans lequel vous incarnez un ingénieur qui doit construire un jardin impérial visité par des nobles. Selon les goûts des visiteurs, les agencements permettront de remporter du prestige.

### Contenu

Le jeu se compose d'un plateau Jardin et de plateaux de joueurs, de tuiles Jardin, Lanterne, Paysage, de cartes Décoration et Personnage, de figurines Personnage, de jetons Paysage, Personnage et Ingénieur, de Décorations, de Pièces, de cubes et d'une règle du jeu.



### Comment jouer ?

À votre tour, jouez l'une des deux actions suivantes :

- Construire le jardin : placez une tuile Jardin de votre choix à côté d'une tuile déjà posée en jeu en la faisant correspondre. Collectez des récompenses en fonction de la nature des connexions et en fonction des espace clos. Si vous recouvrez un jeton Paysage, gagnez-le et placez une tuile Paysage sur le plateau Jardin.
- Placer une décoration : piochez un certain nombre de cartes Décoration en fonction de la situation du plateau, conservez-en une qui complétera votre collection et placez un jeton Décoration dans l'un des emplacements disponibles du jardin.

Vous pouvez également effectuer ces actions :

- Influencer un personnage : lorsque vous avez atteint le niveau requis sur votre plateau de joueur, prenez une carte Personnage et sa figurine. En plaçant une figurine sur un emplacement disponible du plateau et en l'orientant dans le sens souhaité, vous gagnerez du Prestige en fonction de sa ligne de vue, grâce aux Décorations et aux Paysages.
- Utiliser une lanterne : choisissez un de vos jetons Lanterne, qui offre une capacité spéciale, retournez-le et réalisez le bonus correspondant.
- Rafraîchir une lanterne : dépensez trois jetons Paysage pour retourner une lanterne utilisée précédemment.

### Comment se termine la partie ?

La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus que trois jetons Paysage ou lorsqu'une des quatre piles de tuiles Jardin est épuisée. En fonction des décorations, pièces et personnages, le joueur ayant le plus de points de prestige est déclaré vainqueur.



<b>Auteur</b>	Isaïas Vallejo
<b>Illustrateur</b>	Mihajlo Dimitrievski
<b>Éditeur</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème</b>	Médiéval, Fantastique
<b>Mécanisme</b>	Hand-Building, Placement
<b>Age</b>	14+
<b>Durée</b>	60 - 90 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

**Margraves de Valeria** est un jeu de gestion de main et de placement d'ouvriers, dans lequel vous incarnez un margrave, un commandant militaire chargé de défendre les frontières de Valeria et de construire de puissantes Tours de Conjuración dans tout le Royaume.

### Contenu

Le jeu se compose d'un plateau de jeu, un plateau de suivi et de plateaux joueurs, de jetons d'Or, de Meebles Chevaliers et de Meebles Margraves, de pions Tours de Conjuración et de Navires, de jetons d'Influence et des ressources en bois, de tuiles



Privilège et Richesse de départ, de cartes Citoyens, de Monstres, de Repaires et d'Aides de jeu, de Donjons à assembler, d'un Bloc-score et d'une règle de jeu.

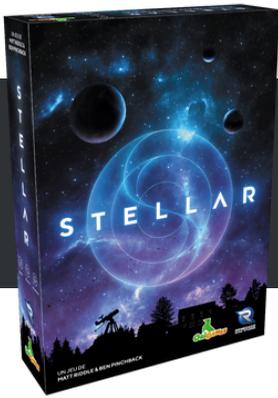
### Comment jouer ?

À votre tour, jouez une carte Citoyen et effectuez l'une des quatre actions possibles :

- Activer les actions du Fanion pour déplacer votre Margrave et des Chevaliers afin d'activer le pouvoir des lieux. Avec le Fanion, vous pouvez également gagner de la force pour combattre des monstres, des ressources pour construire les Tours de Conjuración ou de l'or pour recruter de nouveaux Citoyens.
- Activer le Pouvoir de Construction de Tour de Conjuración en payant les ressources nécessaires. Vous gagnez des récompenses et de l'Influence. Si, en déplaçant votre marqueur d'Influence, vous enjambez un pont, vous gagnez des Privilèges.
- Activer le Pouvoir du Citoyen pour gagner des ressources, des chevaliers, de l'or ou encore de la force. Vous pouvez également terrasser un monstre, pour gagner de l'Influence, en payant son coût en Force et en déployant des Chevaliers dans les Tombeaux Héroïques pour augmenter votre force et gagner des récompenses.
- Activer le Pouvoir de Rappel pour récupérer les cartes précédemment jouées et acheter des citoyens.

### Comment se termine la partie ?

La partie prend fin quand un joueur construit sa dernière Tour de Conjuración. Chaque joueur compte ses Points de Victoire provenant de l'Influence, des Privilèges, de l'Or et des Ressources. Le joueur ayant le plus de Points de Victoire gagne la partie.



<b>Auteurs</b>	B. Pinchback, M. Riddle
<b>Illustrateurs</b>	T. Barton, J. Orban
<b>Éditeur</b>	Renegade-Origames
<b>Thème</b>	Astronomie
<b>Mécanisme</b>	Combinaison, Collection
<b>Age</b>	8+
<b>Durée</b>	30 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2

**Stellar** est un jeu de duel où deux astronomes réglent leur télescope afin d'accorder ce qu'ils espèrent découvrir et le panorama céleste s'offrant à leurs yeux.

### Contenu

La boîte comporte 60 cartes Objet céleste, 5 cartes Coordonnées, 24 cartes Télescope, deux cartes de référence et 50 feuilles de score.

### Comment jouer ?

Le joueur dont c'est le tour ajoute à sa main l'une des cinq cartes Objet céleste révélées sous les cartes Coordonnées. Il pose une carte de sa main dans son carnet ou par-dessus l'une de ses cartes Télescope. Dans ce cas, il la place sur un emplacement libre adjacent à une carte du même type, ou sur l'emplacement libre de son choix si aucune carte du même type n'apparaît. S'il ne le peut pas, il la pose face cachée où il le souhaite. Outre les cinq types d'objets célestes, des cartes représentent des satellites, qui peuvent être posés où on le souhaite sur le télescope, ou dans le carnet pour continuer une collection. Il prend ensuite l'objet céleste sous la carte Coordonnées portant le même numéro que la carte posée, et le pose dans son carnet (s'il avait d'abord choisi le télescope) ou sur le télescope (s'il avait choisi le carnet). Si le numéro ne correspond à aucune carte, il en pioche une et la pose en respectant la même règle. On complète enfin la rangée de cartes Coordonnées.

### Comment se termine la partie ?

La partie s'achève après 11 tours, quand tous les emplacements des télescopes sont occupés. Pour chaque type d'objet céleste, on multiplie le nombre d'étoiles apparaissant sur les cartes du télescope par la quantité de cartes se suivant numériquement dans le carnet. Le télescope est divisé en trois parties, haut, milieu et bas. Pour chaque partie où la valeur numérique totale de nos cartes est supérieure à la valeur de la même partie chez notre adversaire, on gagne 10 points. Une carte face cachée en vaut 3. On y ajoute 10 points si notre télescope contient au moins une carte de chacun des cinq types d'objets célestes. Le joueur détenant le plus de points remporte la partie.



S.W

# #RALEP

Un jeu de duels tactique et champêtre !

# #RALEP

# CONTRE UNE POIGNÉE DE MARGUERITES

Baladez-vous dans les prés, mangez vos fleurs préférées et provoquez les autres vaches en duel !

## COWRUPTION!

Le jeu développé par Frank Crittin & Grégoire Largey  
Illustré au grand air par Rémi Tornior

# #RALEP

WANTED



FRANK CRITTIN  
COWBOY 1

WANTED



COCOW  
LAÏT FRELATE!

WANTED



GRÉGOIRE LARGEY  
COWBOY 2

QUELLE HONTE,  
DE VRAIES VACHES-DÉS  
INCLUSES DANS  
CE JEU!



2 A 4  
PIÉTINEUSES



RDV POUR LA  
SORTIE DU JEU,  
LE 21 AOÛT 2020 !



WWW.SPACECOW.FR

ON VOUS



Y'A PLUS DE  
JEUNESSE!

ET ÇA PARAÎT LONG  
QUAND ON VOUS  
PIÉTINE LE TERRIER!

#RALEP REJOIGNEZ-NOUS Collectif  
SUR FACEBOOK @ Paquerettes!

# Phili Jeux



Retrouvez les objets fétiches des patates !



# twinit!

QUIZ JEU DE SOCIÉTÉ



UNE VERSION TWIN IT  
100% JEUX DE SOCIÉTÉ  
AVEC 119 IMAGES  
DIFFÉRENTES !

RETROUVEZ LES 8 JEUX DE SOCIÉTÉ QUI ONT INSPIRÉ  
CES CARTES DE TWIN IT JEUX DE SOCIÉTÉ



- A LA ROUTE DES VIGNES
- B ZOMBICIDE
- C ZOMBIE ROUTE
- D CITY OF HORROR



- A TAMSK
- B SUPER
- C TOP TEN
- D GÉNIAL



- A PANDÉMIC
- B ASTÉRIX EN EUROPE
- C RISK
- D RICHESSES DU MONDE



- A TIKAL
- B JUNGLE SPEED SAFARI
- C CARCASSONNE AMAZONAS
- D PERUDO



- A IMAGINE
- B BLACK STORIES
- C PETITS MEURTRES ET FAITS DIVERS
- D UNLOCK



- A TANTRIX
- B CHROMINO
- C DALAPAPA
- D QWIRKLE



- A TIKAL
- B ESCAPE
- C SKULL
- D RICHESSES DU MONDE



- A TAKENOKO
- B TOKAÏDO
- C TATAYOYO
- D TOBAGO

Retrouvez **le jeu mystère**

dans cette grille de  
mots mêlés !

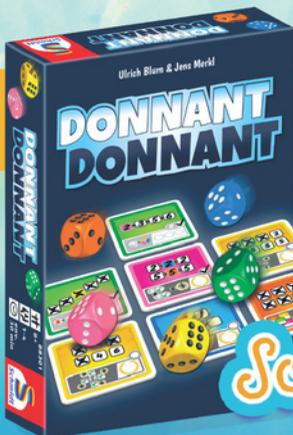


ABYSS	CROA	ENDEAVOR	KAHUNA	NOE	PUNTO	UNDO
CARCASSONNE	DEMETER	GO	KINGDOMINO	OKIYA	RAMPAGE	UNO
CODENAMES	DIXIT	HANABI	MITO	ORIFLAMME	ROOT	ZIK
CONCEPT	ECHEC	HUNS	MONDO	PERUDO	SKYJO	

K A H U N A C E H C E S  
 M I U U B A D G O M L L  
 E O N Y W E O D D O R E  
 L D S G M E E D U N O N  
 O S I E D N G T R D R D  
 O K T B A O I A E O I E  
 F E I M A X M Z P W F A  
 R A E Y I N R I U M L V  
 A S C D A T A K N R A O  
 O A S K Y J O H T O M R  
 R O O T P E C N O C M F  
 C A R C A S S O N N E T

# Petits, malins et addictifs

VOICI VOS JEUX DE L'ÉTÉ...



...ET AUSSI DE LA RENTRÉE !

Sortie le

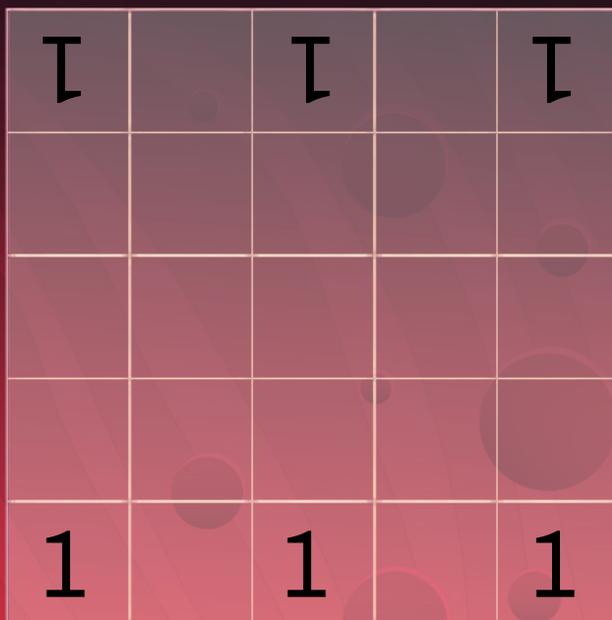
4 SEPTEMBRE 2020





2 joueurs / 10 minutes / 8 ans et +

Le 22 août 2020, l'humanité aura dépensé l'ensemble des ressources que la Terre peut régénérer en une année. C'est le **Jour du dépassement**. Dans un futur proche, vous incarnez une société privée spécialisée dans l'extraction de matières premières sur les nombreuses Exoplanètes situées en périphérie de notre système solaire. **Le but du jeu** consiste à bloquer la collecte des matières premières de votre adversaire pour pouvoir piller cette Exoplanète en toute impunité.



**Mise en place** : chaque joueur possède 3 unités représentées par des numéros (1, 1, 1), inscrites dans le plateau de jeu ci-dessus. Il vous suffit de vous munir d'un stylo et la partie peut commencer !

**Déroulement de la partie** : les joueurs jouent chacun leur tour. À son tour, un joueur doit déplacer une de ses unités (dans son sens de lecture). Avant d'inscrire le nombre de l'unité sur la case qui termine son déplacement, vous pouvez choisir d'augmenter (+1) ou de diminuer (-1) la valeur de cette unité.

Une unité se déplace toujours en ligne droite, dans toutes les directions (orthogonale et diagonale), d'un nombre de cases qui correspond exactement à son numéro. Lors d'un déplacement, l'unité voit sa valeur de déplacement modifiée en fonction des unités alliées (ajouter alors la valeur des unités alliées à son déplacement) ou des unités adverses (déduire alors la valeur des unités adverses à son déplacement) présentes sur ses 4 cases adjacentes orthogonalement. Une unité peut se déplacer par-dessus d'autres unités, mais il est interdit de finir son déplacement sur une case déjà occupée. Après avoir déplacé une unité, hachez la case que cette unité vient de quitter, aucune unité ne peut plus s'y arrêter.

**Fin de partie** : l'espace du plateau deviendra alors de plus en plus limité au fur et à mesure de la partie. La partie s'arrête dès qu'un joueur ne peut plus déplacer une de ses unités. Son adversaire est déclaré vainqueur.



twin it!

TROUVEZ LA PAIRE!

# Clash of Deck

# OPEN

# BOUATE

## Numéro 3



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

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



**Dispo à partir de août 2020**  
**Uniquement sur Philibert**  
[www.philibertnet.com](http://www.philibertnet.com)

### Comment jouer ?

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

- Régénération du mana : gagnez autant de Mana que le nombre de cartes que vous avez en main.
- Invocation : utilisez votre Mana pour invoquer des Unités. Placez les Unités invoquées en face d'un Pont dans votre Royaume.
- Assaut : chaque Unité en jeu que le joueur contrôle attaque les Unités adverses dans un ordre pré-déterminé. S'il n'y a pas d'Unité adverse pour bloquer l'attaque, les dégâts sont infligés directement au "Château-fort". Le "Château-fort" est alors décalé dans la main du joueur d'autant d'emplacements vers la droite. La partie se termine dès qu'une carte "Château-Fort" atteint l'extrémité droite de la main d'un joueur. Son adversaire est déclaré vainqueur.

### Qu'apporte cette deuxième extension autonome ?

Cette extension est composée de 16 nouvelles cartes ainsi que de 2 nouveaux visuels de cartes Ponts. Une **nouvelle mécanique** de jeu fait son apparition : les cartes qui pivotent sur elles-mêmes. Vous pourrez également découvrir trois nouvelles capacités spéciales qui ajouteront encore plus de combos et de profondeur à vos parties : Réanimation, Second souffle et Bondir !



# KEYFORGE

## MUTATION DE MASSE



# LE CREUSET CHANGE!



L'Ambre noir a changé le visage de chaque Maison, le Creuset a évolué... Entrez dans une nouvelle ère de KeyForge avec Mutation de Masse !



# DISPONIBLE EN JUILLET





**Jeu de démo** : avant de jouer, veuillez découper soigneusement les 22 cartes pages 32 et 33.

6 DRAGONNE 7  
 CRÉATURE 2

3 GOULE 3  
 CRÉATURE 3

2 TOUR DE FORTUNE 4  
 BÂTIMENT 4

5 DÉMON-BÉLIER 4  
 CRÉATURE 5

2 CITOYEN RÉANIMÉ 1  
 CRÉATURE 1

4 RAMPINOTAURE 4  
 CRÉATURE 4

3 CRACHE-VENIN 2  
 CRÉATURE 3

1 CHÂTEAU-FORT 2  
 CHÂTEAU-FORT

REPLACEZ CETTE CARTE A L'EXTRÉMITÉ GAUCHE DE VOTRE MAIN. SI CETTE CARTE ATTEINT À NOUVEAU L'EXTRÉMITÉ DROITE DE VOTRE MAIN, VOUS AVEZ PERDU LA PARTIE.

2 CONGÉLATION 1  
 SORT 1

1 CHÂTEAU-FORT 2  
 CHÂTEAU-FORT

REPLACEZ CETTE CARTE A L'EXTRÉMITÉ GAUCHE DE VOTRE MAIN. SI CETTE CARTE ATTEINT À NOUVEAU L'EXTRÉMITÉ DROITE DE VOTRE MAIN, VOUS AVEZ PERDU LA PARTIE.

1 CHÂTEAU-FORT 2  
 CHÂTEAU-FORT

REPLACEZ CETTE CARTE A L'EXTRÉMITÉ GAUCHE DE VOTRE MAIN. SI CETTE CARTE ATTEINT À NOUVEAU L'EXTRÉMITÉ DROITE DE VOTRE MAIN, VOUS AVEZ PERDU LA PARTIE.

2 CONGÉLATION 1  
 SORT 1



Puis, consultez gratuitement la règle du jeu Clash of Deck sur [www.grammesedition.fr](http://www.grammesedition.fr)

# CurCake™

## Academy

À vos  
marques !

Prêts ?!

Dressez !



Êtes-vous prêts à relever un maximum de défis ?



Dressez le maximum de dessert en temps limité



Soulevez et déplacez les bons moules devant vous



Communiquez pour respecter la composition



Un casse-tête coopératif complètement toque-toque !

UN TIMER D'AMBIANCE DISPONIBLE ICI

BO COMPANION



[www.bit.ly/2XlusKS](http://www.bit.ly/2XlusKS)



DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE

ERWAN MORIN  
SIMON DOUCHY

Follow us !  
[blueorangegames.eu](http://blueorangegames.eu)

[f](#) [in](#) [t](#) [v](#) [y](#)  
blueorangegames

À chaque question, entourez la réponse qui vous correspond !

#### 1/ Quelle est la bonne durée d'une partie ?

- B - 1 h 30 environ C - Pourvu que ce soit court !  
A - 20 à 45 min G - Moins de 30 minutes si possible  
H - 30 min à 2 h F - Jusqu'au bout de la nuit  
D - Au moins 2 h E - Qu'importe si c'est bon !

#### 2/ Combien possédez-vous de jeux ?

- G - Entre 4 et 10 C - Aucun ou très peu  
B - Une vingtaine A - Beaucoup. J'ai pas compté...  
F - Entre 0 et 4 H - Une dizaine grand max  
E - Plus de 60 D - Entre 20 et 30 à peu près

#### 3/ Un bon endroit pour jouer :

- E - Chez moi  
D - Chez moi ou chez un ami  
H - N'importe où en dehors de chez moi  
B - N'importe où !  
C - Sur un terrain de sport  
A - En ludothèque ou en Club  
F - Dans un club ou chez un bon pote  
G - Dans un festival de jeux gratuit

#### 4/ Le bon nombre de joueurs pour une partie :

- D - De 1 à 4 joueurs F - À 5 joueurs  
A - De 2 à 5 joueurs G - À 2 ou à plein  
B - À 3 ou 4 joueurs H - À 2 ou à 6 joueurs  
E - À 4 joueurs C - À beaucoup en équipes !

#### 5/ Quel est le bon moment pour commencer à jouer ?

- D - Dès le matin et pour la journée A - L'après-midi  
G - En début de soirée E - Le soir  
B - Qu'importe F - La nuit  
H - Ça dépend de l'humeur C - Jamais

#### 6/ Lors du tour de jeu, vous préférez jouer :

- A - En Premier  
F - En Deuxième  
D - En avant dernier  
E - En Dernier  
C - En même temps que les autres  
B - Avant le meilleur joueur à la table  
H - Après le meilleur joueur à la table  
G - Le plus tard possible

#### 7/ En général, vous gagnez vos parties :

- B - Pratiquement toujours H - Pas suffisamment !  
D - Assez souvent A - Très rarement  
E - Parfois C - Non  
G - Ça dépend... F - Je ne sais pas

#### 8/ L'important pour vous dans un jeu :

- B - Anticiper F - Participer  
A - Apprendre D - Réfléchir  
E - Découvrir G - Rigoler  
C - Finir H - Risquer

#### 9/ Au dernier tour d'un jeu, vous êtes en 2ème position au score et vous savez que vous ne dépasserez pas le premier. Que faites-vous ?

- C - J'arrête de jouer, la partie est pliée !  
F - Je mime une mort lente et douloureuse  
A - Je continue à jouer comme j'ai commencé  
D - Je calcule d'avance les scores de chacun  
E - J'attaque le premier pour réduire l'écart  
B - J'attaque le 3ème pour conforter ma place puis j'encourage les autres à se liguier contre le 1er  
H - J'attaque le joueur qui m'a empêché de gagner  
G - Je demande de l'aide pour faire le bon choix

### 10/ Quand vous gagnez :

- G - Vous vous demandez comment vous avez fait
- B - Vous jubilez intérieurement en essayant de rester stoïque
- D - Vous analysez votre partie point par point
- A - Vous félicitez les autres joueurs en expliquant votre stratégie
- E - Vous prenez des notes sur la partie
- H - Vous ricanez en relatant vos plus belles actions
- F - Vous hurlez de joie en dansant autour de la table
- C - Vous vous moquez des autres

### 11/ Quand vous perdez :

- D - Vous réfléchissez à une variante pour améliorer le jeu
- G - Vous vous reprochez vos choix en cours de jeu
- H - Vous râlez sur les joueurs qui vous ont fait perdre
- B - Vous râlez sur la mécanique du jeu
- E - Vous prenez des notes sur la partie
- F - Vous vous lamentez bruyamment pour rire
- A - Vous félicitez le gagnant et remontez le moral des perdants
- C - Vous êtes dégoûté. Qu'on ne vous parle pas de rejouer !

### 12/ À qui demandez-vous conseil avant d'acheter un jeu ?

- F - À votre cercle de joueurs
- A - À votre réseau
- G - À un Ludothécaire ou un animateur spécialisé
- B - À votre revendeur préféré
- D - Par un magazine spécialisé
- E - Par un site Internet spécialisé
- H - Par le descriptif au dos de la boîte
- C - Par la Pub TV

### 13/ Richard Garfield est :

- H - Un Dragon    D - Un Robot
- A - Un Génie    G - Un Joueur
- B - Un Malin    C - Un Chat
- F - Un Gobelin    E - Un Dieu



### 14/ Si on vous parle de "Dé", vous pensez :

- A - Aléatoire    C - Couture
- E - Arabe    F - D20
- G - Cochon    D - Hasard
- H - Combat    B - Probabilité

### 15/ Une petite partie de ?

- D - Civilisation    C - Football
- A - Diamant    G - Monopoly
- B - Diplomatie    H - Risk
- E - Dune    F - Time's Up

### 16/ Un bon vieux classique :

- H - Le Jeu de Dames    A - Le Jeu de Go
- F - La Belote    C - Autant en emporte le vent
- D - Le Jeu d'Échecs    E - Le Stratego
- B - Le Tarot à 5    G - Le Mikado

### 17/ Choisissez un auteur de jeu :

- H - B. Cathala    D - R. Knizia
- A - B. Faidutti    E - S. Jackson
- B - D. Erhart    C - S. King
- F - P. Des Pallières    G - J'en connais aucun !

### 18/ Choisissez un Héros :

- H - Conan le Barbare    B - Robin des Bois
- F - Fantômas    D - Sherlock Holmes
- A - Merlin l'Enchanteur    G - Spider-Man
- E - Paul Atréides    C - Zidane

### 19/ Un bon vieux jeu vidéo :

- B - Civilization    G - Mario Kart
- F - Diablo    D - Myst
- E - Fallout    A - Sim City
- C - Les Sims    H - Unreal Tournament

### 20/ Étant enfant vous préférez :

- G - Les cartes Pokémon
- F - Les gendarmes et les voleurs
- E - Les maquettes
- C - La marelle
- A - Les marionnettes
- D - Les puzzles
- B - Les Tours de Magie
- H - Vous battre



# OPEN BOUATE

## Similo



<b>Auteurs</b>	H. Hach, P. Zizzi, M. Chiacchiera
<b>Illustrateur</b>	Naiade
<b>Éditeur</b>	Gigamic
<b>Thème</b>	Histoire, Mythe, Contes
<b>Mécanisme</b>	Coopératif, Déduction
<b>Age</b>	7+
<b>Durée</b>	10 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 8

**Similo** est un jeu de déduction coopératif. Votre but est de faire deviner aux autres joueurs un personnage secret (parmi les 12 au centre de la table). Pour cela, d'autres cartes de votre main vous serviront d'indices. L'idée étant de pointer sans un mot des similitudes ou des différences entre le personnage indice et le personnage secret.

### Contenu

Le jeu se compose de 30 cartes Personnages et 4 cartes règle du jeu.

### Comment jouer ?

Une partie se joue en cinq tours. Choisissez un joueur qui sera le narrateur. Ce joueur est le seul à connaître le personnage secret, qu'il pioche au début

de la partie. Il pioche ensuite onze cartes et y ajoute son personnage secret pour former une grille de 3x4 cartes. Enfin, il constitue sa main en piochant cinq cartes. Le narrateur doit toujours avoir cinq cartes en main. À chaque tour, le narrateur joue une carte de sa main pour aider les joueurs à identifier le personnage secret. Si le personnage indice a des similitudes avec le personnage secret, il pose cet indice verticalement. Et il le pose horizontalement si le personnage indice a des différences avec le personnage secret. Les autres joueurs doivent ensuite se concerter et retirer une carte lors du premier tour, deux cartes lors du deuxième tour, trois cartes lors du troisième tour, quatre cartes lors du quatrième tour. Au cinquième tour, les joueurs doivent retirer une des deux cartes restantes.

### Comment se termine la partie ?

La partie se termine soit lorsque les joueurs ont retiré le personnage secret du jeu, ils ont alors tous perdu, soit lorsque le dernier personnage en jeu est le personnage secret, les joueurs ont alors gagné.

### Pour aller plus loin

Similo existe en plusieurs versions (Histoire, Contes et Mythologie). Il est possible de combiner deux jeux. Choisissez deux versions et utilisez-en une comme pioche personnages et l'autre comme pioche indices.

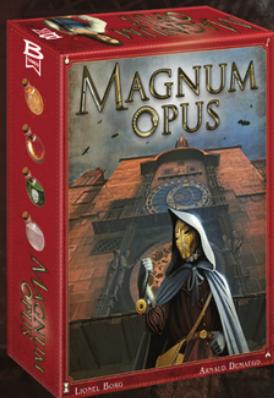


UN JEU DE LIONEL BORG (COLORPOP) ILLUSTRÉ PAR ARNAUD DEMAEGD (LES PRINCES DE FLORENCE)

# MAGNUM OPUS

Rejoignez Prague, la capitale des alchimistes  
pour accomplir votre Grand Œuvre.

Pas de sentiments, pas de hasard,  
seul le meilleur stratège l'emportera !



Contient : 1 ouroboros en métal,  
74 cartes, 2 plateaux et 60 jetons.



DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE

[WWW.BRAGELONNE.GAMES](http://WWW.BRAGELONNE.GAMES)





### PHILIMAG : Bonjour Philippe, qui êtes-vous et quel est votre parcours dans le monde du jeu ?

Je vis à Bruxelles où je suis né, il y a un peu plus de soixante ans. J'aimais bien l'école – si, si, ça arrive – et je m'y suis attardé. Peinture, travail social, informatique, pour terminer par un master en mathématiques, que j'ai enseignées à temps partiel jusqu'il y a cinq ans. Quand je ne joue pas, je cuisine, je me balade ou je lis. Polars, science-fiction et fantasy, mais aussi histoire et physique. J'ai toujours beaucoup joué – cinq frères et sœurs, ça aide. Étudiant, je suis passé par une période échiquéenne avant de retourner au jeu de société. Je préfère l'aspect groupe, fun, amitié, et les journées n'ont que 24 heures, il faut faire des choix. Full Métal Planète, Acquire, un long épisode Magic, Catane et le jeu à l'allemande, Citadelles, et celui à la française, Agricola, le jeu coop... Et Vinci/Small World quelque part au milieu.

### Pouvez-vous nous parler de votre processus créatif ? Racontez-nous comment s'est déroulé le développement Small World...

Small World, c'est la chute de l'empire romain. Comment traduire dans un jeu la naissance, la vie et la mort des civilisations ? Ce fut l'envie de départ,

avant d'avoir la moindre idée de mécanisme. J'en ai envisagés plusieurs, nombre fixe de tours, phases imposées (naissance, croissance, déclin). Avant de tomber sur la poignée de pions qui s'étale (plus de territoires, moins de défense), pions qu'on ne peut que perdre, forçant le déclin. Les pouvoirs ont suivi, différenciant les civilisations. Je travaille seul, le plus souvent. Plusieurs mois de création, ponctués d'éclairs de compréhension, d'arrachage de cheveux, de pourquoi est-ce que je n'y ai pas pensé plus tôt... Jusqu'au premier prototype qui tient la route. Il est temps d'inviter les potes, principalement pour m'entendre dire ce qui ne marche pas (et aussi parce que je suis content de les voir). C'est le cycle tests-modifications, jusqu'à ce qu'ils y prennent plaisir. L'éditeur arrive en troisième phase, avec de nouvelles demandes, le travail de l'illustrateur, etc. Je simplifie un peu, bien entendu. Les testeurs ne sont pas là que pour casser, ils ont souvent de bonnes idées, l'éditeur aussi, je peux avoir un avis sur le matériel... Mais ça vous donne une idée. Même dans le cas d'extensions, où l'éditeur est présent dès le début, ça se passe grosso modo de la même façon. Jusqu'à Small World of Warcraft. La demande est venue de mon éditeur. « Dis Phil, on est tombé par hasard sur les gars de Blizzard. On ferait bien un Small World dans leur univers. On a déjà le nom, ça colle trop bien. Tu t'occupes du reste ? ». Travailler sur un univers qui n'est pas le mien, c'était un nouveau challenge. Je crois que c'est la première chose qui m'a attiré dans ce projet. WoW possède un univers très riche, mais aussi très balisé.



Autour de Small World nous travaillions en petite équipe : moi, l'illustrateur et trois ou quatre personnes chez Days. Ici, on change d'échelle. J'imagine bien ceux qui ont adapté les Harry Potter : il y a l'auteur, les nombreux fans – et une armée d'avocats pour surveiller le tout. D'énormes contraintes, donc. Mais une contrainte n'est pas nécessairement négative, en termes de créativité, c'est stimulant. J'ai souvent remarqué qu'en matière d'imagination, il est plus simple de partir de quelques chose, même qui ressemble à un boulet, que d'une page toute blanche. Le défi était là : nous voulions l'esprit de Small World, mais également que ce soit vraiment Warcraft, pas un copier-coller cosmétique. Heureusement, les univers sont cousins, on reste en partie dans de la fantasy classique, il y a des Orcs, des Nains, des Elfes... Il y a aussi de solides différences. Par exemple, WoW est divisé en deux camps, en une espèce de guerre perpétuelle. Alors que dans SW, chacun s'occupe de sa popote, en jouant des coudes quand il faut, mais rien de personnel. Le mécanisme finalement retenu est bien dans l'esprit du jeu. La majorité des peuples appartiennent à un camp et il y a un incitant à viser l'autre camp. Mais pas d'obligation, c'est juste un élément à pondérer avec d'autres. Et le joueur lui-même peut passer d'un côté à l'autre au gré des déclins. Ce mécanisme est très simple et peut paraître évident. Pourtant, il n'est pas arrivé si vite, il a fallu passer par des versions plus complexes, moins satisfaisantes, moins fun. C'est une grande partie du boulot : alléger, simplifier, augmenter le plaisir de jeu. Et chaque fois, on se demande « pourquoi on n'y a pas pensé plus tôt ». Je dis souvent « nous », ce n'est pas par hasard. La façon de travailler s'éloigna rapidement de mon traditionnel triplet solo-testeurs-éditeur. J'ai conçu un premier draft, que j'ai montré rapidement à Adrien et Sébastien chez Days of Wonders, avant même les premiers tests. Ils ont été partie prenante dès le début, les phases se sont mélangées. Après discussions et remaniements, le tout est passé aux US et revenus après quelques semaines avec une



foule de commentaires sur ce qui collait ou pas avec l'univers, et des éléments qu'ils souhaitaient voir présents. Et comme nous savions plus ou moins quels peuples nous aurions à traiter, Miguel, l'illustrateur, a pu très vite entrer en scène également. Miguel est là depuis le début de Small World et a illustré la quasi-totalité de la gamme. Nous sommes rarement en contact, parce qu'il intervient en général après moi, mais son travail est aussi important. Récemment, je l'ai entendu dire lors d'une interview « Small World c'est mon bébé ». Ça m'a d'abord surpris, parce que je dis exactement la même chose, mais en même temps, c'est tellement vrai. Ce système d'aller-retour s'est poursuivi durant plusieurs mois. Avec de plus en plus pour moi le souci d'en faire un tout cohérent. Le premier jet est avant tout une liste d'idées qui, individuellement, me semblent intéressantes. Mais au final, on veut une boîte cohérente, équilibrée. Des pouvoirs différents, une balance entre attaque, défense, mouvement, façons de marquer des points, etc. Small World of Warcraft est un peu plus complexe que le Small World de base. On y trouve notamment des lieux aux pouvoirs particuliers, qui changent de partie en partie et des objets légendaires qui restent en jeu quand un peuple décline et peuvent passer d'un joueur à l'autre. Un mécanisme déjà utilisé dans Underground et qui collait parfaitement au projet. Je ne travaille pas sur Small World en continu, mais j'y reviens régulièrement. J'adore cet univers et m'y replonger est toujours un plaisir. J'ai en permanence l'une ou l'autre extension sur l'établi. Quand ce nouveau chantier a débuté, je travaillais justement sur une version SF. C'est de là que viennent les nouveaux plateaux. Ils représentent des endroits éloignés de l'univers, entre lesquels il faut voyager. A l'origine, c'étaient... des planètes. J'avais envie d'une autre géographie et ce système a bien fonctionné. Il offre quelque chose de neuf aux habitués. Ce fut un exercice délicat, mais passionnant. J'espère que tant les fans de Small World que ceux de WoW prendront autant de plaisir à y jouer que nous à le créer.

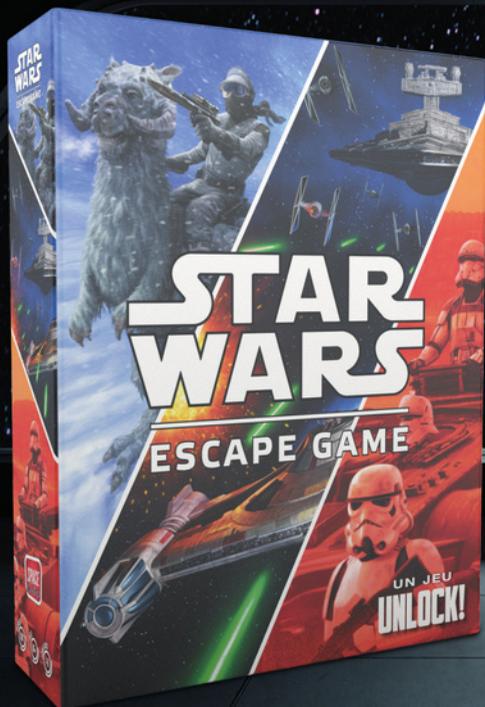


Fort de ses 21 aventures déjà disponibles, le jeu à succès embarque pour 3 épopées inédites dans une galaxie lointaine, très lointaine....

# UNLOCK!

# STAR WARS

## ESCAPE GAME



Incarnez des Rebelles,  
des contrebandiers  
et des agents Impériaux !



UN JEU COOPÉRATIF D'ESCAPE GAME !

Explorez les lieux, découvrez les cartes, combinez  
les objets et résolvez les énigmes !

Immergez-vous dans la galaxie *Star Wars* avec l'appli  
gratuite et ses machines, musiques et sons.



[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)





Fin 2018, Days of Wonder m'a parlé de son projet de partenariat entre World of Warcraft et Small World afin de savoir si je souhaitais y participer. Je dois dire que j'étais particulièrement enthousiaste. Étant un fan de Blizzard, j'ai passé des heures à jouer à leurs jeux. D'un autre côté, j'étais assez nerveux. Travailler sur une licence telle que World of Warcraft est une incroyable opportunité, mais Small World ayant également un thème visuel fort, je savais d'avance que combiner les deux univers allait être un réel défi. J'ai dû travailler en prenant en compte l'aspect des deux licences mais également les avis des ayants-droit. Je me doutais que cela ne serait pas facile mais j'étais sûr que le résultat final en vaudrait la peine.

J'ai d'abord dû faire un essai afin d'être confirmé comme illustrateur sur le projet. Nous nous sommes entendus pour faire des tests sur deux peuples qui avaient déjà leur équivalent dans Small World : les Gnomes et les Kobolds. Je n'avais reçu aucune consigne sur le style et le genre des Gnomes, alors j'ai fait ce dont j'avais envie. La plupart de mes inspirations venaient de World of Warcraft, mais également de Hearthstone et Small World.

# Small World Warcraft

Philippe Keyaerts



J'ai envoyé les deux croquis à Days of Wonder, qui les a aimés. Je les ai ensuite mis en couleurs et nous les avons envoyés à Blizzard. Ils ont vraiment apprécié le résultat final et la direction que prenait le projet sur le plan graphique. Victoire ! J'avais ma place dans l'équipe et l'aventure se poursuivait. Après un certain temps, je me suis remis à travailler sur les illustrations des peuples. Souvent, ce sont les personnages qui définissent l'identité visuelle d'un jeu, il était donc logique de commencer par là. Pour les tests, je n'avais pas eu de réelles difficultés à combiner les deux univers car les Gnomes et les Kobolds de World of Warcraft auraient pu se retrouver dans n'importe quelle extension de Small World. Mais les autres peuples ? Il n'y avait ni Taurens ni Worgens dans Small World. Il a d'abord fallu régler une question importante : à quel point pouvait-on conserver la dimension humoristique, caricaturale, des peuples de Small World ? D'un côté, nous voulions représenter fidèlement les peuples de WoW, avec leur histoire et leur personnalité, mais de l'autre nous souhaitions également conserver l'esprit de Small World. J'ai fait le choix, pour mes premiers croquis, de plutôt garder un ton sérieux, fidèle à

# Small World Warcraft

Philippe Keyaerts



l'univers de la licence, mais avec une petite pincée d'esprit Small World. Globalement, ces croquis ont été bien reçus par les équipes de Blizzard. Ils avaient bien évidemment des commentaires sur les proportions, les couleurs... mais dans l'ensemble ils appréciaient le travail. La principale remarque portait sur le caractère sérieux des personnages. Ils voulaient que l'esprit fantasque de Small World soit plus présent. Suite à ces remarques, nous avons décidé de respecter le look et l'attitude des peuples originaux de Warcraft pour les illustrations des peuples. L'humour présent dans Small World ressortirait à travers certaines : les Murlocs, les Gobelins ou encore les Kobolds. L'esprit, la folie du jeu original, subsisteraient grâce aux différentes combinaisons de peuples et pouvoir spéciaux disponibles. À partir de là, j'ai continué à développer les peuples et après quelques échanges, nous avons une bonne base de départ. Bien sûr, j'ai dû en refaire certains à plusieurs reprises, tels les Pandarens et les Taurens. L'équipe artistique de WoW faisait des commentaires très précis sur les modifications à apporter et grâce à eux, je pense être arrivé à un résultat proche des personnages du jeu vidéo.

# Small World OPEN BOUATE of Warcraft



<b>Auteur</b>	Philippe Keyaerts
<b>Illustrateur</b>	Miguel Coimbra
<b>Éditeur</b>	Days of Wonder
<b>Thème</b>	Fantastique
<b>Mécanisme</b>	Affrontement, Conquête
<b>Age</b>	10+
<b>Durée</b>	40 - 80 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

Bienvenue dans World of Warcraft, où l'Alliance et la Horde mènent une guerre sans limite pour prendre le contrôle des terres d'Azeroth. Incarnez des orcs, nains, humains ou encore morts-vivants et affrontez-vous dans cette lutte sans merci. **Small World of Warcraft** est un jeu d'affrontement et de conquête, de la gamme de jeux Small World. Il réunit l'univers du jeu vidéo World of Warcraft et la mécanique de jeu de Small World.

## Comment jouer ?

À chaque tour, les joueurs peuvent effectuer une action parmi trois. La première consiste à choisir une combinaison Peuple + Pouvoir spécial parmi celles disponibles en payant leur coût. Disposer les pions Peuples sur le plateau pour conquérir des régions et gagner des Points de Victoire. La deuxième permet de poursuivre l'expansion de son Peuple actif en s'emparant des territoires adjacents et en combattant les peuples ennemis en cours de route. Enfin dans la troisième, le joueur passe son peuple en déclin pour choisir une nouvelle combinaison Peuple + Pouvoir spécial au prochain tour. Lorsque tous les joueurs ont effectué le nombre de tours adéquat, la partie s'achève, et les joueurs comptent leurs Points de Victoire. Celui qui en possède le plus est déclaré vainqueur.

## Quelles sont les spécificités de cette version ?

Il est maintenant possible de voyager entre des îles représentées par différents plateaux de jeu. Cette nouvelle mécanique a des conséquences lors de la conquête des régions. En effet, le joueur devra déployer davantage de pions Peuple lors de ses voyages en bateau.

Il y a aussi 5 Artefacts et 7 Lieux Légendaires dans **Small World of Warcraft**. Chacun de ces éléments est identifié par un marqueur spécial. Lorsqu'un joueur conquiert une région contenant un marqueur Artefact ou un marqueur Lieu Légendaire, il le retourne. Le joueur qui contrôle la région dans laquelle se trouve un marqueur Artefact ou Lieu Légendaire bénéficie de ses puissants effets.

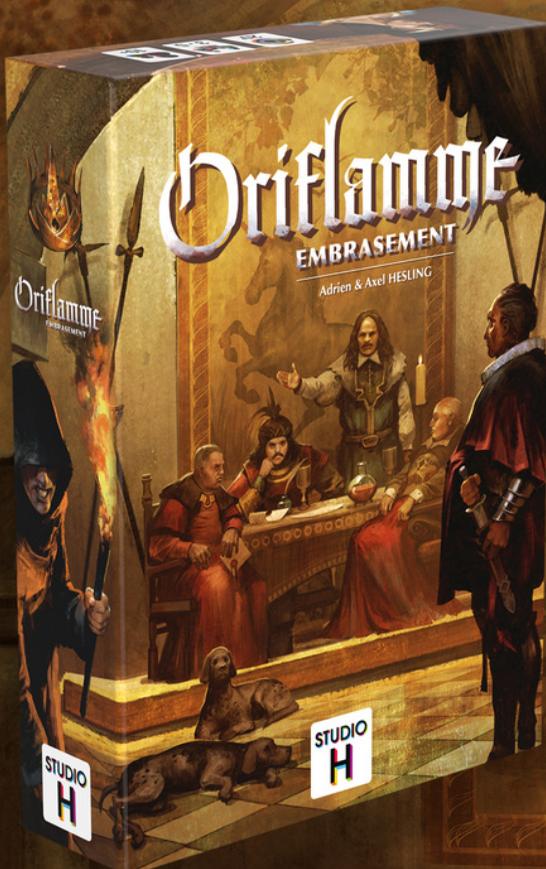
La plupart des Peuples appartiennent soit à l'**Alliance**, soit à la **Horde**, deux factions qui s'affrontent depuis la nuit des temps. Attaquer un Peuple de la faction adverse accorde un Bonus de Points de Victoire.



# EXTENSION À L'AS D'OR 2020!

**AS D'OR**  
JEU DE L'ANNÉE  
CANNES  
2020

JOUABLE EN  
STAND ALONE  
OU  
COMBINÉE AU  
PREMIER OPUS



**11 NOUVELLES CARTES  
AUX POUVOIRS  
SYNERGIQUES ET  
PUISSANTS!**

**STUDIO  
H**



# Comment c'était Après ?

## Des intemporels dominos au Spiel des Jahres 2017

### Père Wiki, raconte-nous une histoire...

Les dominos appartiennent à ces jeux immémoriaux dont les origines donnent lieu à bien des conjectures. En avoir ainsi présumablement retrouvé dans la tombe de Toutankhamon alors que l'on n'en retrouve aucune mention écrite avant la Chine du 12ème siècle ne fait qu'ajouter au mystère. On les estime dérivés des dés à six faces indiens, ce qui expliquerait qu'ils reproduisent les résultats d'un lancer de deux dés, et l'Europe les découvre vers 1760 en Italie pour les exporter très vite. De la cour de Kaifeng aux tavernes de Bristol et aux colmados de la République dominicaine, le monde a trouvé son jeu d'argent ! Si la simplicité élégante des dominos a dû contribuer à ce succès, ils ont un peu évolué matériellement avec le temps et le passage en Europe. Les dominos chinois ne représentent qu'un à six points, et sont divisés en dominos militaires et civils. Les dominos européens en revanche inventent des faces blanches, donc sept combinaisons, et renoncent aux doublons. En outre, quand on parle des « dominos », on entend à la fois les pièces et le jeu qu'ils permettent, alors qu'ils sont en Chine le support à plusieurs jeux, reposant sur une base similaire, mais sensiblement plus complexes que les dominos occidentaux.

### Comment jouer ?

Le jeu se pratique majoritairement avec 28 dominos, un seul par combinaison. On les répartit secrètement entre les joueurs. À tour de rôle, ils en posent un sur la table, en le connectant à un domino déjà présent dont une extrémité serait libre et représenterait la même valeur. Un domino double (représentant deux fois le même nombre de points) est posé en travers du domino auquel il est adjacent afin de constituer un nouveau point de départ possible pour les tuiles suivantes. Quand on ne peut poser aucun domino, on en pioche de nouveaux dans la réserve jusqu'à en avoir un qui correspondrait aux exigences des dominos en jeu. La partie est remportée par le joueur posant son dernier domino ou, en cas de blocage, par celui qui en possède le moins, ou qui possède le moins de points sur ses dominos, ou qui a posé le dernier. C'est que de très nombreuses variantes des dominos existent, avec ou sans pioche, avec plus ou moins de dominos, avec des règles particulières concernant les doubles ou un calcul de scores, sans même parler des jeux utilisant des dominos pour des règles complètement différentes !

**Le saviez-vous ?** Le nom occidental des dominos pourrait venir des masques portés pendant le carnaval de Venise, blancs d'un côté, noir de l'autre.



## Présentation de Kingdomino

Grâce à sa lecture adolescente de l'Imperial Earth d'Arthur C. Clarke, Bruno Cathala est assez tôt fasciné par les pentominos et les multiples manières de les assembler en formes contraintes. Une fascination qui s'est naturellement traduite en jeux, et qui a pu participer à la création de Kingdomino en 2016, illustré par Cyril Bouquet et édité par Blue Orange en 2016. Si l'on passe de dominos composés de cinq carrés indifférents à des dominos plus classiques composés de deux carrés, ne se présentant donc que sous une seule forme, mais dont les carrés ont des valeurs distinctes, il s'agit toujours de placer des tuiles en structures harmonieuses grâce à des contraintes essentiellement intrinsèques (la forme ou la valeur), en cherchant les complémentarités et en fuyant les blocages.

## Les similitudes

Dans Kingdomino, chaque joueur est un Roi dont les dominos constituent le Royaume. Au lieu de chiffres, ils représentent différentes combinaisons de six environnements, forêt, champ, prairie, marais, grotte et mer. À tour de rôle, on pose un domino en prenant garde à ce que l'un des environnements représentés au moins soit adjacent à un environnement identique sur un domino déjà en jeu.

## Les différences

À partir d'une base similaire, Bruno Cathala réalise un jeu bien distinct des dominos, sur quatre points notamment. Tout d'abord parce qu'on les choisit au cours de la partie au lieu d'en recevoir aléatoirement une main face cachée en début de partie. Ensuite, les Royaumes sont individuels, de sorte que l'on ne poursuit pas une ligne commune à tous les joueurs. Par ailleurs, on n'aligne pas les dominos mais qu'on les assemble dans un carré de cinq par cinq cases (sept par sept avec les règles avancées) en évitant les trous autant que faire se peut. Enfin, après un nombre égal de tours, on calcule un score basé sur la valeur des domaines (des ensembles de cases représentant le même environnement), établi par le nombre de cases les constituant et le nombre de couronnes qu'ils peuvent porter, et qui altèrent donc la désirabilité des tuiles.

## Conclusion

Bruno Cathala recourt au système bien connu et surtout limpide des dominos pour créer un jeu de pose de tuiles accessible, élémentaire même dans sa nécessité intuitive de complémentarité, ce qu'accroît le graphisme assez enfantin du jeu. Il s'en démarque cependant en donnant plus de contrôle aux joueurs et le plaisir thématique de s'efforcer de créer un espace harmonieux et clos. L'addition de cette modernité à des principes simples ayant traversé les siècles et les cultures aboutit à des règles satisfaisantes pour tous les publics, une prouesse justement récompensée par une nomination à l'As d'or et la reconnaissance comme le Spiel des Jahres 2017.

S.W



## Le saviez-vous ?

La Cour est une extension gratuite de Kingdomino, à fabriquer soi-même à la maison, que Bruno Cathala et Blue Orange mettent gracieusement en ligne sur [www.brunocathala.com](http://www.brunocathala.com). Cette extension est compatible avec Kingdomino (avec ou sans l'extension Géants) et Queendomino.



<b>Auteurs</b>	B. Cathala, M. Fort, W. Fort
<b>Illustrateurs</b>	M. Da Silva, C. Deschamps
<b>Éditeur</b>	Blue Orange
<b>Thème</b>	Dragons, Fantastique
<b>Mécanisme</b>	Tuile, Placement
<b>Age</b>	5+
<b>Durée</b>	15 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Dragomino** est un jeu de pose de dominos, adaptant pour les plus jeunes les mécaniques de Kingdomino. Vous y poserez des dominos l'un après l'autre en tentant de connecter le plus de terrains possibles, récoltant ainsi des œufs de dragon dont certains seulement vous rapporteront des points.

**Contenu**

La boîte comporte 4 dominos de départ, 28 dominos d'exploration, 1 pion Maman dragon et 69 jetons de six couleurs différentes.



**Comment jouer ?**

Dans le sens horaire, chaque joueur choisit l'un des quatre dominos au centre de la table. Puis il pose ce domino à côté de l'un des dominos déjà placés devant lui. S'il connecte ainsi des paysages identiques, il prend autant de jetons Œuf de la couleur correspondante et les révèle. Un bébé dragon rapportera des points, tandis qu'une coquille d'œuf octroiera le pion Maman dragon, qui lui permettra de commencer au prochain tour de table. Quand tous les joueurs ont réalisé leurs actions, on défausse les tuiles éventuellement restantes et on en pose quatre nouvelles.

**Comment se termine la partie ?**

Quand les 28 dominos de la boîte ont été joués (après 7 tours), les joueurs gagnent 1 point par bébé dragon sur leurs jetons, plus 1 point pour celui qui est en possession du pion Maman dragon. La victoire va à celui qui possède le plus de points, et en cas d'égalité, à celui qui possède le plus de coquilles.

**Pour aller plus loin**

Certains paysages (et donc certains œufs) apparaissent moins que d'autres, mais dans toutes les couleurs, 7 jetons Œuf portent au dos un bébé dragon. Cela implique que les probabilités d'en trouver seront plus fortes en connectant certains types de terrain que d'autres.

Des points d'eau apparaissent sur certains paysages. Dans la variante « La Soif du dragon », connecter des paysages identiques portant des points d'eau permet de prendre secrètement deux jetons Œuf, d'en choisir un et de reposer l'autre face cachée, ajoutant une dimension de Memory au jeu.

S.W

**LES DRAGONS PASSENT À L'ATTAQUE !  
SEREZ-VOUS LE MEILLEUR DÉFENSEUR DU ROYAUME ?**

**TRAKATAK**

© Bragelonne Games 2020



**UN JEU DE STRATÉGIE ET FANTASY  
POUR TOUTE LA FAMILLE !**

**DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE**

[WWW.BRAGELONNE.GAMES](http://WWW.BRAGELONNE.GAMES)



# TOP THEME

## Prenez garde au souffle du Dragon !

10 jeux avec des Dragons



### Dragons

Qui vous a dit que les Dragons étaient tous cupides et passaient le plus clair de leur temps assis sur leur trésor ? La vérité n'est pas si loin, à ceci près qu'il faut manger ! Dans ce memory, chaque joueur incarne un dragon dont le but est d'amasser le plus beau, le plus grand, le plus gros, le plus brillant des trésors. Mais attention, si vous n'arrivez pas à nourrir correctement votre Dragon, la partie est perdue ! Un jeu de Bruno Faidutti, illustré par David Cochard et édité par Matagot en 2018.

### Dragon Keeper

En ces temps reculés où les hommes et les dragons sont ennemis, d'anciens aventuriers ont trahi leur guilde d'origine et sont maintenant au service d'un dragon. Ils le protègent des assauts répétés d'aventuriers attirés par le fabuleux trésor du dragon qui est enfoui dans les sous-sols du château. Et s'il y avait plus que de l'or à protéger ? Un jeu d'Étienne Daniault et édité par Ilopeli en 2016.



### River Dragons



Chaque année dans le Delta du Mékong, un grand concours oppose les plus vaillants jeunes gens du royaume. En construisant les passerelles avec des planches et des pierres, ils doivent atteindre le village situé en face du leur. Pour y arriver, il leur faudra bien programmer leurs déplacements, se méfier de leurs adversaires et prendre garde aux interventions des dragons du Mékong. Le premier arrivé recevra un Dragon d'Or remis par le Roi en personne ! Un jeu de Roberto Fraga, illustré par Piérò La lune et édité par Matagot en 2012.

### Dragon's cave

Attirés par son trésor, de valeureux Nains s'aventurent dans la grotte du Dragon ! Le chemin menant à son antre est jonché de pièces d'or abandonnées par les précédents aventuriers effrayés. Arriverez-vous à éviter le Dragon et amasser le plus d'or ? Un jeu de Marco Teubner, illustré par Sylvain Aublin et édité par Blue Orange en 2019.



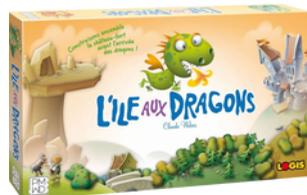
## Opale



La maléfique sorcière a enfermé Azura, le grand dragon protecteur du royaume d'Atlea, dans la pierre grâce à la gemme d'Opale. En tant que disciple du grand dragon, vous devez le libérer de son sommeil. Jouez vos cartes au bon moment pour libérer Azura et faire basculer la destinée du Royaume. Opale est la réédition de Coeur de Dragon avec deux variantes de l'auteur. Un jeu de Rüdiger Dorn, illustré par Ashline et édité par Runes Editions en 2019.

## L'île aux dragons

Jouons ensemble contre les dragons ! Un jeu coopératif où le suspense s'accroît à chaque tour. Le but est de finir la construction du château et se rassembler sur la plage avant que les dragons ne bloquent le chemin. Un jeu de Claude Weber, illustré par Gediminas Akelaitis et édité par Logis en 2013.



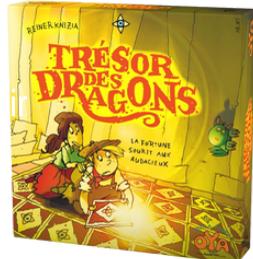
## Dragon Ranch



Dans Dragon Ranch, les joueurs incarnent des éleveurs de dragons et vont devoir faire prospérer leurs ranchs grâce à leurs cartes et aux différentes combinaisons qu'ils vont réussir à créer. Développez votre élevage, nourrissez vos animaux et faites-les se reproduire afin de gagner un maximum de points de victoire et de devenir le meilleur éleveur de dragons de tous les temps ! Un jeu de Guillaume Pelletier, illustré par Vincent Prou et édité par Azao Games en 2018.

## Trésor des Dragons

Pour découvrir ces trésors, il suffit de retourner les dalles du sol de la caverne et de pouvoir emporter ce qui s'y trouve. Mais à condition de ne pas tomber sur un petit dragon ou une araignée. Un jeu de mémoire et de déduction, nominé au « Kinderspiel des Jahres » en 2004. Un jeu de Riner Knizia et édité par Oya en 2003.



## Troll & Dragon



Une légende parle d'une salle pleine de Pépites d'Or, gardée par un Dragon. Mais pour accéder à cette Salle du Trésor, il faut d'abord passer par la Grotte de Diamants, où a élu domicile un grand Troll. Aventurier ! Brave le Troll et le Dragon pour rapporter le plus beau trésor à ton Roi ! Un jeu d'Alexandre Emerit, illustré par Paul Mafayon et édité par Loki en 2018.

## Save the Dragon

Pour sauver le pauvre petit dragon enchaîné au sommet du donjon, vous devrez gravir l'imposant escalier tout en évitant les pièges. Mais il est retenu par un mage diabolique qui lance d'énormes rochers pour les empêcher de monter. Zigzaguez, protégez-vous derrière un bouclier et soyez le premier à délivrer le dragon ! Un jeu de Frédéric Moyersoen, illustré par Stivo et édité par Blue Orange en 2020.





# En Quête **OPEN ZE BOUATE** du Dragon

<b>Auteur</b>	Roméo Hénnion
<b>Illustrateur</b>	Arnaud Boutle
<b>Éditeur</b>	Game Flow
<b>Thème</b>	Dragon, Fantastique
<b>Mécanisme</b>	Exploration
<b>Age</b>	4 +
<b>Durée</b>	15 minutes

**Nombre de joueurs** 1 - 2

**En Quête du Dragon** est un livre dont vous êtes le héros de la gamme de livres jeunesse "Ma première aventure". L'histoire évolue en fonction des choix que vous ferez. Dans cet album, vous incarnez un aventurier qui souhaite parcourir le monde pour trouver et adopter un dragon.

### Contenu

Ce livre-jeu contient quatre roues qui permettront de récupérer des objets tout au long de l'exploration.

### Comment jouer ?

Avant de commencer, tournez les roues sur les cases vides et choisissez l'aventurier que vous allez incarner : Lina la bagareuse, forte et courageuse, Sachat le Chat-percheur, discret et voleur, ou encore Timon le magicien, savant et malin. Vous êtes maintenant prêt pour partir à l'aventure. Commencez à lire l'histoire. Lorsque vous rencontrez une page découpée en trois, vous devez choisir quel chemin emprunter, puis laissez-vous guider. Vous pourrez ainsi collecter des objets qui vous seront utiles dans la suite de l'aventure. Mais vous risquez également de vous blesser. Chaque fois que vous obtenez un objet ou un bobo, tournez la roue correspondante.

### Comment se termine l'expédition ?

Lorsque vous arrivez à la dernière page, en fonction du nombre de blessures que vous avez subi pendant votre expédition, vous pourrez peut-être adopter un dragon !



# MA PREMIÈRE AVENTURE

L'HISTOIRE DONT TU ES LE TOUT PETIT HÉROS



## 1) Choisis ton univers

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



## 2) Choisis ton personnage



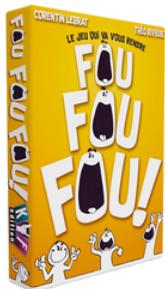
## 3) Choisis ton aventure !



# jargon ludique

## Qu'est-ce donc que... le jeu d'ambiance ?

Les jeux d'ambiance, également appelés party game, sont généralement des jeux qui nécessitent beaucoup de participants, avec très peu de règles. Historiquement, les jeux d'ambiance sont un dérivé des activités ludiques populaires, pas besoin d'une boîte de jeu, une simple règle suffit à jouer immédiatement. L'un des jeux les plus populaires, c'est le jeu du chapeau : les joueurs inscrivent des personnalités sur des petits bouts de papier qu'ils placent ensuite dans un chapeau. Puis ils tentent de faire deviner à leurs coéquipiers les mots piochés. Ce jeu a été édité en 2005 par Repos Production sous le nom de Time's up. Par leur accessibilité, les jeux d'ambiance sont de véritables portes d'entrée aux jeux de société modernes : Jungle Speed, Dobble ou encore Blanc Manger Coco ont participé à faire connaître le jeu moderne à un large public. Certains éditeurs comme Cocktail Games ou le Scorpion Masqué en ont fait leur ligne éditoriale et proposent dans leur catalogue des classiques comme Mimtoo ou Decrypto. Comme le jeu d'ambiance se veut fun et accessible, on y retrouve des jeux d'adresse comme Tumble Dice, des jeux de dessin comme Esquissé ou des jeux de Stop ou encore comme Zombie Dice.



### Fou Fou Fou

Piochez des cartes et appliquez leurs effets. Mais attention ! Les effets se cumulent et si vous oubliez d'en appliquer un, vous perdrez un grain. Qui sera proclamé Roi des fous ? Si vous savez lire, vous savez jouer à Fou Fou Fou ! Un jeu de Corentin Lebrat et Théo Rivière, illustré par Piérô La lune et édité par KYF Edition en 2019.

Avec l'aide des onomatopées, faites deviner près de 400 chansons. De Frère Jacques à Papaoutai... Vous n'avez pas fini de vous remémorer les grands classiques et chanter les nouveaux tubes. Un jeu de Cyril Blondel et édité par Blackrock Games en 2014.

### Zik



### Insider



Distribuez les cartes rôles, désignant un maître du jeu, un Insider (traître) et des citoyens. Le maître du jeu doit faire deviner un mot secret. Pendant le temps du sablier, les joueurs lui posent un maximum de questions auxquelles il répond uniquement par "oui / non / je ne sais pas". Mais le traître connaît également le mot secret : à lui de subtilement orienter les questions du groupe, influencer la réflexion générale, voire donner la bonne réponse. Un jeu de Kwaji, Kito Shinma, Akihiro Itoh et Daichi Okano et édité par Oink Games en 2016.



<b>Auteur</b>	Florian Sireix
<b>Illustrateur</b>	Shanshan Zhu
<b>Éditeur</b>	Ludonaute
<b>Thème</b>	Dessin, Ambiance
<b>Mécanisme</b>	Ambiance, Temps réel
<b>Age</b>	7 +
<b>Durée</b>	30 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 6

**What's missing ?** est un jeu de dessin, ou plutôt de non-dessin puisqu'il s'agit de faire deviner ce que l'on ne représente pas en illustrant tout le reste, le décor, l'environnement permettant de déduire logiquement ce qui manque.

### Contenu

La boîte comporte des carnets à dessin, des feutres effaçables, 240 cartes illustrées et une règle du jeu.

### Comment jouer ?

Lors de chacune des 7 manches, les artistes piochent un dessin qu'ils posent sous la page transparente de leur carnet. Ils peuvent ainsi utiliser exactement ses contours pour représenter tout ce que l'on devrait trouver à proximité. Bien sûr,

pas question de reproduire même partiellement ce qui figure sur la carte, pas de lettres, de mots, de symboles, ni même de dessins épars, mais un univers cohérent dans lequel l'objet ou la créature s'inscrit naturellement. Quand tous les joueurs ont achevé leur dessin sauf un, un compte à rebours de dix secondes annonce la fin de la manche. Allez à l'essentiel au cas où les autres se dépêcheraient de conclure, puis profitez de l'éventuel temps supplémentaire pour les détails supplémentaires ! On dévoile alors les chefs-d'œuvre l'un après l'autre. Les adversaires donnent leurs propositions, auxquelles l'auteur du dessin ne peut répondre que par « Oui », « Non » ou « Presque », et le premier à comprendre ce qui manquait gagne la carte. Pour éviter que l'on dessine mal volontairement, on perd sa carte et une carte précédente si personne ne devine, de quoi refroidir les mauvais joueurs.

### Comment se finit la partie ?

Au terme des 7 manches, celui qui possède le plus de cartes remporte la partie.

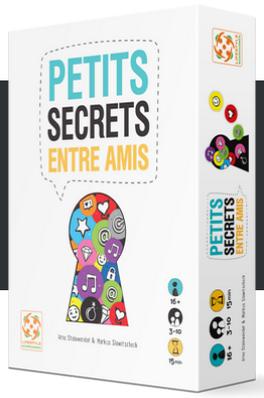
### Pour aller plus loin

Les 240 cartes sont réparties en trois niveaux de difficulté, afin que chaque artiste aie accès aux non-dessins correspondant à son « talent », permettant ainsi des parties équilibrées entre joueurs d'âges différents et différemment à l'aise avec le dessin.

S.W



# Petits secrets OPEN BOUATE entre amis



<b>Auteurs</b>	A. Steinwender, M. Slawitscheck
<b>Illustrateurs</b>	E. Vasilkovskaya, O. Yatsko
<b>Éditeur</b>	Lifestyle Boardgames
<b>Thème</b>	Enquête, Ambiance
<b>Mécanisme</b>	Déduction, Enigme
<b>Age</b>	12+
<b>Durée</b>	15 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 10

**Petits secrets entre amis** est un jeu d'ambiance évaluant votre connaissance de vos amis, en vous demandant de retrouver autour de la table ceux qui appartiennent à votre équipe par rapport à leur réponse à une question plus ou moins banale, pointue, intime, philosophique... Savez-vous qui aime les super-héros, a déjà visité une plage nudiste, serait tenté par un plan à trois ou sait cuisiner le bœuf bourguignon ?

### Contenu

La boîte comporte 100 cartes Question double-face (400 questions en tout), 5 cartes Équipe blanche, 5 cartes Équipe noire, 40 jetons et un livret de règles.



### Comment jouer ?

Une partie se joue en trois manches, chacune constituée de quatre phases :

- les joueurs reçoivent une carte indiquant s'ils appartiennent à l'équipe blanche ou noire, dont eux seuls peuvent avoir connaissance. Il y aura autant de joueurs dans chaque équipe, sauf nombre impair, auquel cas personne ne saura laquelle compte un joueur de moins que l'autre.
- la première carte Question, portant une question pour l'équipe blanche et une autre question pour l'équipe noire, est dévoilée. Chacun place son jeton du côté « Oui » ou du côté « Non » de la carte, bien entendu sans préciser à quelle question il répond ainsi. On répète le processus deux fois de plus, pour un total de trois cartes Question par manche.
- à partir des réponses données par les autres, on doit simultanément montrer du doigt un unique joueur qu'on croit être un coéquipier.
- les cartes Équipe sont révélées. Si l'on avait bien désigné une personne possédant une carte de la même couleur que la nôtre, on pioche trois cartes Question (symbolisant trois points). Si d'autres joueurs nous ont désigné à raison comme leur coéquipier, on pioche également une carte.

Petite particularité à trois joueurs, où celui qui se croit seul dans son équipe doit se désigner lui-même, et peut gagner 4 points s'il a raison.

### Comment se termine la partie ?

Au terme des trois manches, celui qui possède le plus de cartes remporte la partie.

S.W

# TEAM UP !



7-99



1-4

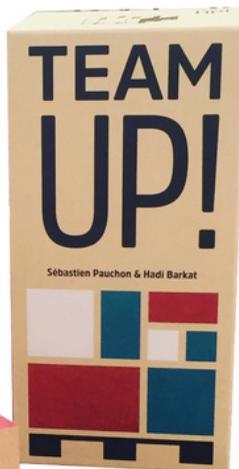


20 min

COOPÉRATION

TACTIQUE

LOGIQUE



LE JEU **COOPÉRATIF** ET TACTILE  
QUI VA VOUS **EMBALLER** ;-)



ARRIVEREZ-VOUS À LA PALETTE PARFAITE ?

# OMERTA

Débarrasse-toi de  
ton stock d'alcool  
avant les autres !

Observation, déduction, et une  
bonne dose de ruse pour éviter  
les coups bas... dans Omerta, c'est  
chacun pour soi !



10-99



3-5



30 min

QUI S'EN SORTIRA ?



# OPEN BOUATE

## Just One



<b>Auteurs</b>	B. Sautter, L. Roudy
<b>Illustrateurs</b>	E. Azagury, F. Pouillet
<b>Éditeur</b>	Repos Production
<b>Thème</b>	Lettres
<b>Mécanisme</b>	Ambiance, Déduction
<b>Age</b>	8 +
<b>Durée</b>	20 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 7

**Just One** est un jeu d'ambiance coopératif, dans lequel les joueurs font deviner ensemble un mot à un autre joueur sans se concerter. Pour obtenir le score le plus élevé, les joueurs devront trouver le meilleur indice pour aider leur équipier. Mais attention, il devra impérativement être original, car tous les indices identiques seront annulés !

### Contenu

Le jeu se compose de 110 cartes, 7 chevalets, 7 feutres effaçables et une règle de jeu.

### Comment jouer ?

Avant de commencer, les joueurs prennent treize cartes au hasard. Le joueur actif pioche ensuite une carte sans la regarder et la pose sur un chevalet visible des autres joueurs. Il donne un numéro qui correspond au mot à faire deviner. Les autres joueurs écrivent secrètement un indice sur leur chevalet, puis vérifient qu'il n'y a aucun indice identique. Si c'est le cas, ces indices sont annulés. Puis le joueur actif essaie de retrouver le mot mystère grâce aux différents indices restants.

### Comment se termine la partie ?

La partie se termine lorsque la pioche est vide. Les joueurs comptent le nombre de cartes réussies.

### Pour aller plus loin

À 3 joueurs, chaque joueur donne deux indices au lieu d'un seul.





<b>Auteur</b>	Reiner Knizia
<b>Illustrateur</b>	N / C
<b>Editeur</b>	Game Factory
<b>Thème</b>	Chercheur d'or, Ambiance
<b>Mécanisme</b>	Mémoire
<b>Age</b>	6+
<b>Durée</b>	15 minutes
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 5

**Gold** est un Memory de poche où les joueurs tenteront de retourner simultanément un de leurs mineurs et de l'or. Pour cela, il leur faudra se rappeler l'emplacement de l'or, de leurs chercheurs et de ceux des autres. Il faudra faire fuir les chercheurs adverses et surtout éviter de donner de l'or à ses adversaires !

### Contenu

La très petite boîte comporte 69 cartes, dont 5 entrées de mine d'or, 35 chercheurs d'or des cinq mêmes couleurs et de force 2 à 5, 24 cartes Or de valeur 1 à 4, et 5 dynamites.

### Comment jouer ?

À son tour, un joueur retourne deux des 64 cartes face cachée. S'il dévoile :

- deux chercheurs d'or de même force, deux cartes Or ou un chercheur d'or et une carte Or de valeur plus élevée, il les replace face cachée avec les autres.

- une ou deux dynamites, il retire les deux cartes du jeu.
- deux chercheurs d'or de forces différentes, le plus faible est retiré du jeu et le plus fort est replacé face cachée.
- un chercheur d'or et une carte Or de valeur inférieure, la carte Or est récupérée par le propriétaire du chercheur d'or (le joueur possédant la mine d'or de la même couleur), ou par le joueur actif si le chercheur d'or n'appartient à personne. Quand il ne reste que dix cartes, c'est la ruée vers l'or : on ne retourne plus qu'une carte à son tour, pour la récupérer s'il s'agit d'or, et la retirer de la partie sinon.

### Comment se termine la partie ?

La partie s'achève quand toutes les cartes ont été récupérées ou retirées du jeu par la victoire de celui qui a cumulé le plus d'or, ou le plus de cartes Or en cas d'égalité.

### Pour aller plus loin

Il est recommandé de pratiquer autant de parties que de joueurs, afin que chacun puisse commencer une fois. On additionne alors les scores afin de déterminer le vainqueur de la succession des parties.

### Variante

Plutôt que de disposer les cartes aléatoirement, on peut les placer en carré de 8 par 8 afin de faciliter leur mémorisation.

S.W



### **PHILIMAG : Bonjour Nicolas, qui êtes-vous ? Comment est né Coludik ?**

Salut ! Passionné par les jeux de société, j'ai vite été conscient que les problématiques environnementales qui nous sautent aux yeux actuellement (pollution, ressources terrestres, déchets) n'épargnent pas le milieu ludique. Au lieu d'aveuglément considérer mon hobby comme non concerné, j'ai décidé de créer une plateforme web qui permet avant tout de partager l'énorme quantité de jeux que nous avons déjà tous et d'en faire une sorte de commun. L'avantage est d'offrir de nouvelles options de plaisir ludique aux plus passionnés comme aux néophytes tout en faisant passer la pilule d'une réduction de la surconsommation des jeux. Parce qu'il faut bien le réaliser : si nous jouons avec nos jeux et ceux de nos voisins, nous serions déjà occupés pour bien des années. Et cela prouve une chose : il est possible de faire des efforts sans avoir à boudier son plaisir. Il devrait être selon moi naturel de réfléchir à chaque geste que nous posons en tant que consommateurs, et Coludik est là pour aider.

### **PHILIMAG : Pouvez-vous nous dire comment fonctionne le site Coludik ? Qui sont les utilisateurs ?**

En pratique, Coludik est une plateforme web utilisable sur ordinateurs, tablettes et smartphones. Pour commencer, consultez la carte. Vous êtes peut-être déjà entouré et pourrez emprunter rapidement. Inscrivez-vous et ajoutez vos jeux. Certains en prêtent quelques-uns alors que d'autres, déjà convertis à la cause, y mettent l'intégralité de leur collection (c'est mon cas sur Montréal par exemple). Il n'est pas rare de voir des marqueurs sur la carte avec plus de 100 jeux offerts (la palme revient à celui qui prête 721 jeux près de Clermont-Ferrand). Coludik ne s'arrête pas là. Certains joueurs, qu'ils soient ou non encore frileux à l'idée de laisser partir

leurs jeux chéris le temps d'un prêt, souhaitent rencontrer d'autres passionnés le temps d'une partie, ou plus si affinités. C'est ce qu'offre la fonctionnalité « Partenaire de jeu ». En s'affichant comme tel sur la carte, vous êtes joignable, hors emprunt, pour une rencontre. Deux autres fonctionnalités viennent compléter le tableau : vous pouvez identifier les jeux à échanger de façon permanente contre d'autres qui rejoindront votre ludothèque ; vous pouvez aussi lancer un « cri ludique » sur la carte ce qui est un bon moyen d'être vu quand vous organisez une soirée, donnez un goodie ou encore interpellez les joueurs sur le sujet de votre choix.

### **PHILIMAG : Coludik semble être en perpétuelle évolution. Avez-vous des améliorations en préparation ?**

J'ai travaillé fort pour arriver au résultat que vous voyez aujourd'hui et toutes les bases sont déjà là pour créer une communauté grandissante de joueurs prêts à collaborer, sensibilisés aux graves enjeux de notre temps et qui veulent allier le plaisir de jouer avec la solidarité qui est à réinventer dans notre monde. Il n'y a donc pour l'instant pas de grandes nouveautés prévues. C'est plus sur la visibilité qu'il me faudra travailler et ce n'est pas facile quand on est seul et sans moyens sur un projet de ce type. Dernier exemple en date : à l'automne, l'application de gestion de ludothèque BoardGamesCollection interrogera Coludik pour vous dire si un jeu de votre liste de souhaits est disponible près de chez vous. C'est plutôt malin. S'il est dispo, rejoignez Coludik pour l'emprunter. Tous ensemble, nous pourrions créer la plus grande ludothèque citoyenne !



CATCH UP  
GAMES



# WILD SPACE

PARTEZ À LA CONQUÊTE  
DE LA GALAXIE



DÉJÀ DISPONIBLE  
EN BOUTIQUE !





### Plus de A : Joueur Conseiller

Tel Yoda, vous êtes un professeur, un guide pour les autres joueurs. Vous expliquez souvent les règles du jeu et vous faites ça bien. En cours de jeu vous vous posez en garant du bon déroulement du jeu et du respect des règles. Vous êtes avant tout un passionné qui veut faire découvrir les jeux de société au plus grand nombre. Vous aimez jouer avec les enfants et les nouveaux joueurs car vous avez la fibre pédagogique. Vous détestez la triche et le manque de Fair-play. Vous commentez souvent vos actions au cours de la partie pour que tout le monde comprenne bien les mécaniques du jeu. Vous possédez une collection assez importante de jeux de société dont la majorité sont des jeux relativement faciles d'accès et de styles variés pour pouvoir convenir au plus grand nombre de joueurs possible. En jeu, vous pensez avant tout au plaisir des autres et veillez à ce que tout se passe bien. Dans votre groupe de joueurs, vous êtes souvent celui qui amène les nouveautés. Vous êtes un bon joueur et gagner ou perdre n'a que peu d'importance pour vous.

### Plus de B : Joueur Diplomate

Vous êtes un diplomate émérite et un maître en manipulation. Excellent joueur, vous savez jouer sur tous les tableaux. Tel James Bond, vous savez analyser un jeu pour tirer le meilleur parti des règles mais vous savez également qu'une partie se joue aussi sur la diplomatie et le bluff. Tout est bon à prendre pour l'emporter et vous ne jouez pas pour perdre. Vous aimez amener les autres joueurs à leur propre perte en leur faisant faire les choix qui vous avantageront à la fin de la partie. Fin stratège, vous êtes aussi un excellent joueur de Poker et maîtrisez l'art du bluff. Vous savez vous faire oublier avant de l'emporter à la dernière action de jeu. Vous n'hésitez pas à jouer sur l'affectif si nécessaire et sous couvert d'aider les autres en jeu, vous n'oubliez pas vos objectifs. Vous êtes aussi un champion du calcul de probabilités.

### Plus de C : Hors-jeu

Vous n'êtes pas un joueur de jeux de société. Vous comprenez même difficilement qu'on puisse apprécier ce loisir. Pour vous, jouer est une corvée dont vous vous passez bien volontiers. Vous considérez que le jeu est pour les enfants et que les adultes continuant n'ont pas grandi. Si on vous force à participer vous ne vous intéressez pas du tout au jeu. Écouter les règles vous barbe au plus haut point et vous laissez les autres jouer à votre place toute la partie. Seuls parfois les jeux sportifs peuvent avoir votre considération, bien que vous y soyez plutôt spectateur.

### Plus de D : Joueur Cérébral

À mi-chemin entre Einstein et Rain Man, vous êtes un autiste du jeu. Pourvu d'un QI supérieur à la normale, vous adorez réfléchir pour le plaisir. Vous analysez consciencieusement toutes les règles d'un jeu et vous considérez un peu une partie de jeu comme un concours d'intelligence. Vous parlez peu en jouant, restant concentré sur votre partie. Vous aimez particulièrement les jeux longs et complexes. La règle du jeu est une bible et vous vous y référez souvent en cours de partie. Vous calculez parfaitement les probabilités dans les jeux ayant une part de hasard et ne jouez jamais sur un coup de tête. Vous êtes plutôt un bon joueur car vous prenez plus de plaisir dans la réflexion que dans le gain.

## Plus de E : Joueur Collection

Vous êtes un Boardgame Geek. Vous avez une grande connaissance des jeux et êtes tombé dedans depuis longtemps. Votre collection personnelle ferait pâlir d'envie un musée du jeu et vous dépensez un budget conséquent pour acquérir de nouvelles pièces. Vous connaissez un grand nombre d'auteurs de jeu et disposez de références ludiques inaccessibles au commun des mortels. Vous êtes un bon joueur et êtes toujours prêt à découvrir un nouveau jeu. Vous analysez vos parties et rédigez même parfois des commentaires de partie, des articles ou des aides de jeux. Vous êtes sûrement l'inventeur de quelques jeux personnels dont la plupart ne sont pas terminés... Vous avez un cercle d'amis joueurs et pratiquez régulièrement.

## Plus de F : Joueur Comédien

En jeu vous êtes un acteur qui joue son rôle. Avec une imagination sans bornes et un réel don d'improvisation, vous trouvez des solutions originales en jeu. Une partie de jeu est pour vous une scène ouverte où vous donnez une représentation théâtrale. Souvent venu aux jeux de société par le Jeu de Rôle, vous « vivez » votre partie pleinement. Quel que soit le jeu, vous jouez votre personnage et savez animer une soirée comme personne. Vous êtes un amuseur et pour vous un bon jeu doit être un jeu où on s'amuse. Vous faites des voix, donnez la parole aux pièces de jeu, invoquez la chance à grand renfort d'invocations, prenez les autres joueur à partie avec grandiloquence. Vous êtes beau joueur et gagner ou perdre n'a que peu d'importance pour vous, bien que vous aimiez caricaturer la joie de gagner ou la tristesse de perdre.

## Plus de G : Joueur Disciple

Vous êtes un jeune scarabée débutant dans le monde des joueurs de société. Vous avez découvert une partie du monde du jeu de société depuis peu et ne demandez qu'à en savoir plus. Vous avez souvent besoin qu'on vous aide et ne comprenez pas toujours les subtilités de la règle d'un nouveau jeu. Vous êtes de bonne volonté et êtes prêt à apprendre ce que les autres joueurs ont à vous montrer. Vous êtes fasciné par toutes ces boîtes de jeu mais vous ne savez pas toujours comment faire pour vous faire initier.

## Plus de H : Joueur Kamikaze

En jeu vous êtes un guerrier kamikaze. Tel un Attila ludique, là où vous passez l'herbe ne repousse pas. Vous aimez qu'on vous remarque et ne faites pas de concession. Un bon adversaire est un adversaire laminé et votre volonté est votre meilleur atout. Vous aimez prendre des risques et tenter le tout pour le tout. Vous aimez passer en force et qu'importe si vous finissez par perdre à force d'entêtement. Si vous avez tendance à écraser les plus faibles pour assurer votre suprématie, un affrontement à un contre tous ne vous fait pas peur. Vous êtes imprévisible dans vos choix, ce qui fait de vous un adversaire difficile à cerner.

### Ce Psycho-test vous a été préparé par...

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



### Réponses au quiz **Twin it** page 25

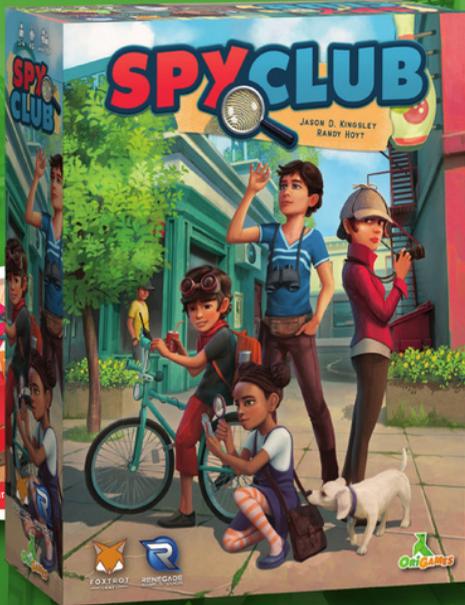
- |              |           |            |             |
|--------------|-----------|------------|-------------|
| 1/ Zombicide | 3/ Risk   | 5/ Imagine | 7/ Escape   |
| 2/ Génial    | 4/ Perudo | 6/ Qwirkle | 8/ Takenoko |





1

RÉUNISSEZ ENSEMBLE LES INDICES POUR RÉSOUDRE L'ENQUÊTE : OBJET, LIEU, SUSPECT, DÉLIT, MOBILE.



2

COOPÉREZ EFFICACEMENT AVANT QUE LE SUSPECT NE S'ÉCHAPPE !

# LE CLUB DES DÉTECTIVES MÈNE L'ENQUÊTE

3

+ DE 300 CARTES EN MODE CAMPAGNE À COMBINER POUR DES CENTAINES D'AVENTURES UNIQUES !



ABONNEZ-VOUS à notre chaîne JEUX ORIGAMES



@origamesrenegadefrance



DISTRIBUTION : ABYSSE CORP - GERONIMO - DUDE - KLERELO  
www.renegade-france.fr



# NEAR AND FAR

## LES ROYAUMES DU LOINTAIN



DISPONIBLE EN  
BOUTIQUE EN  
OCTOBRE 2020

# ABOVE AND BELOW

## LES ROYAUMES DU DESSOUS

