PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N°30-JANVIER 2023

Bombyx

Discussion avec
les frères Hascoët

Cora Quest

Carnet d'auteurs
Dan Hughes & Cora Hughes

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC

CLASH OF DECKS

PACK D'INITIATION OFFERT !

PASSE AU NIVEAU SUPÉRIEUR

AVEC LA NOUVELLE EXTENSION AUTONOME

JANVIER 2023

GR EDITION

WWW.CLASHOFDECKS.COM

Sommaire du PhiliMag n°30

4 **TOP 10**
Top des ventes de novembre 2022

6 **Open Ze Bouate**
Qawale

8 **Open Ze Bouate**
Unlock! Extraordinary Adventures

10 **PhiliBulle**
Discussion avec Bombyx

12 **Open Ze Bouate**
Look at the stars

14 **Open Ze Bouate**
Settlement

15 **Open Ze Bouate**
Paper Tales : Édition Intégrale

16 **Open Ze Bouate**
Dice Throne - Aventures

18 **Téma cette Thématique**
Les jeux de décryptage

20 **Open Ze Bouate**
Turing Machine

21 **Règle Express**
Codenames

22 **Jeu de Démo**
Acrylogic

24 **Open Ze Bouate**
La guilde des expéditions marchandes

25 **Open Ze Bouate**
CoraQuest

26 **PhiliBulle**
Carnet d'auteurs : Dan & Cora Hughes

32 **Top Thème**
9 jeux pour avoir la main verte !

34 **Open Ze Bouate**
Verdant

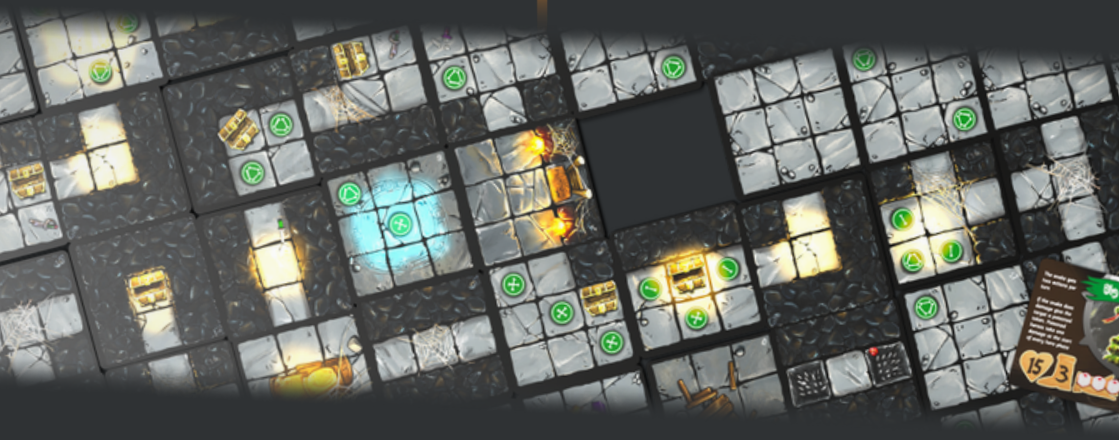
36 **Open Ze Bouate**
Ettin

37 **Open Ze Bouate**
Challengers

38 **Deux jeux à la Une !**
Sélection de jeux BGA

40 **Paroles de Joueurs**
Quel jeu nommeriez-vous dans la sélection des As d'or 2023 ?

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



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

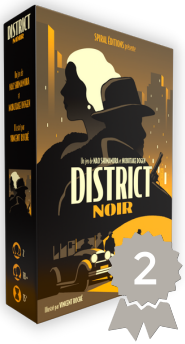
Directrice de publication
Adeline Deslais
Rédacteur en chef
Léandre Proust
Rédacteurs
Siegfried Würtz

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

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

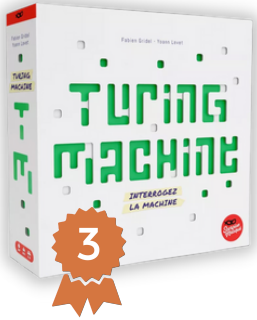
#1 Splendor Duel

Dans Splendor Duel, vous êtes des maîtres joailliers collectant les pierres précieuses et perles vous permettant d'assembler des bijoux toujours plus luxueux, puisque chaque bijou assemblé peut faciliter l'assemblage des suivants ! Mais pour cela, il faudra composer avec un rival cherchant à s'illustrer plus rapidement que vous…



#2 District Noir

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

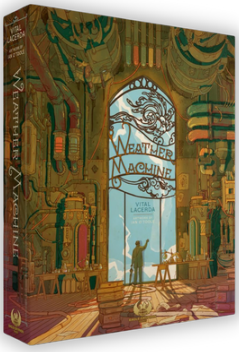


#3 Turing Machine

Turing Machine est un jeu de décryptage, où vous devrez confronter vos propositions à divers critères, en interrogeant un proto-ordinateur fonctionnant sans électricité ni électronique, pour trouver le code avant les autres !

#4 61 Feuilles d'Automne

Votre générosité a parlé ! Le jeu éphémère du Blague Friday se classe au pied du podium. 61 Feuilles d'Automne est un Roll & Write créé par Théo Rivière disponible uniquement lors du Blague Friday. Les somptueuses illustrations automnales sont signées par Hervine et les bénéfices générés par la vente du jeu ont été reversés à l'association Accessijeux.



#5 Weather Machine

Dans Weather Machine, vous êtes les scientifiques de l'équipe du professeur Lativ, qui manipulent la météo locale : ajustant les précipitations pour les fermes, maintenant le vent et le ciel dégagé pour les sources d'énergie écologiques, et réglant la température pour les stations balnéaires ou les événements sportifs.

#6 Tracks

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

#7 Heat

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

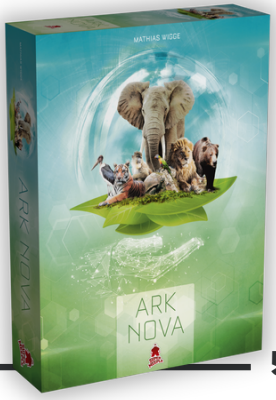
#8 MicroMacro : Crime City - Tricks Town

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

#9 Paquet de Chips

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

#10 Ark Nova



Dans Ark Nova, les joueurs construisent des zoos en cherchant à équilibrer leur viabilité économique (notamment par l'attrait touristique) et le confort des animaux, jusqu'à la préservation des espèces !

Auteur(s)	R. Froger, D. Lenain-Bragard
Illustrateur(s)	N.C.
Éditeur(s)	Gigamic
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Réflexion
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	2

Qawale est le nouveau titre de la gamme de jeux de duel abstraits de Gigamic. Vous devrez cette fois aligner vos grands galets en bois, mais en constituant des piles de galets, égrainées à la manière d'un awalé (mancala) !

Comment jouer ?

Au centre de la table se trouve le plateau caractérisé par 4x4 emplacements aux quatre coins duquel on place 2 galets orangés. À son tour, un joueur place l'un des 8 galets de sa couleur sur un autre galet ou une pile de galets (mais jamais sur une case vide).
Puis il prend la pile ainsi constituée, et en commençant par le galet se trouvant au bas de la pile, en égraine les galets l'un après l'autre, en plaçant le premier sur une case orthogonalement adjacente, et en plaçant ainsi chaque galet sur une case orthogonalement adjacente à la case précédente (qu'elle soit vide ou déjà occupée par des galets), sans pouvoir revenir en arrière. Puis, c'est au joueur suivant de placer l'un de ses galets.

Fin de partie

Aussitôt qu'un parvient à aligner orthogonalement ou diagonalement 4 galets visibles (non recouverts) de sa couleur, il remporte la partie.

S.W.

Après **Sushi Go** et **Sushi Go party**,

L'HYPER GIGA Phil Walker-Harding

est de retour avec un

ARCHI TOP GÉNIAL JEU

Une règle **ULTRA** simplissime

Des combos **MAXI** jubilatoires

Pour les **SUPER** amis

et **MULTI EXTRA GÉNÉRATIONNEL !**

Cocktail Games

facebook.com/jeux.cocktailgames

Auteur(s)	Demaegd, Casnin, Gitz, Chaillat
Illustrateur(s)	L. Bazart, Neriac, C. Bertin
Éditeur(s)	Space Cowboys
Thème(s)	Jeu vidéo, Noir, SF
Mécanisme(s)	Coopération, Associations
Âge	10+
Durée	60'
Nombre de joueurs	1 - 6

Unlock! Extraordinaire Adventures est la nouvelle boîte de la gamme culte d'escape games de salon (As d'or en 2017), proposant à nouveau 3 aventures à base d'association de cartes et de surprises notamment suscitées par l'application !

Unlock!

La boîte d'Extraordinary Adventures comporte un tutoriel et trois aventures à la difficulté croissante, à vivre en une heure dans trois univers très distincts. Une fois le synopsis lu, on déclenche le décompte dans l'application et on dévoile la carte initiale, qui indique les premières cartes dont on pourra bénéficier pour l'enquête. Chaque résolution d'énigme dévoilera de nouvelles cartes, et donc de nouvelles énigmes mais aussi de nouveaux éléments de solution, tout en faisant progresser l'histoire. Il s'agira essentiellement d'observer des lieux à la recherche d'objets cachés, de combiner un objet rouge avec un objet bleu sans se tromper (afin d'éviter une pénalité) et d'activer des machines au fonctionnement très divers dans l'application. À la fin de l'aventure, l'application accordera un score dépendant du nombre d'indices demandés, du temps pris et des pénalités subies.

Restart

L'enquête la plus facile de la boîte vous plonge dans un jeu vidéo rétro, où il s'agira de sauver un royaume médiéval du chaos notamment créé par un troll et une dryade. Alors que vous y aviez déjà joué jadis, vous êtes cependant surpris qu'il ne corresponde pas tout à fait à vos souvenirs…

Hollywood Confidential

Détective privé de l'agence Jack Marlowe and Co., vous enquêtez sur la disparition mystérieuse… de votre patron, dans un Los Angeles de 1950 directement tiré de la littérature hard boiled et du film noir.

L'Odyssée de W.A.F.F.

Voyageur galactique, vous découvrez la planète XZ3621673 avec excitation, espérant y trouver une nouvelle forme de vie. Mais vous n'y rencontrez qu'un robot, surnommé W.A.F.F., qu'il va s'agir d'apprivoiser pour qu'il vous apporte son aide.

S.W.

HOLLYWOOD CONFIDENTIAL

L'ODYSSÉE DE W.A.F.F.

RESTART

MINUIT, MEURTRE EN MER

Plongez au cœur du mystère à bord d'un splendide navire de croisière, avec 27 enquêtes palpitantes à résoudre !

Choisirez-vous de mener l'enquête en compétitif, en coopératif ou en solo ?

1-5

14+

75 min

MULTIFACES EDITIONS

Bonjour Erwan, pouvez-vous présenter Loïg en quelques lignes ?

Il est clair que mes parents ont tout donné quand ils ont fait leur premier enfant. Du coup, il ne restait plus grand chose pour Loïg (ou alors il a été adopté) et j'ai dû le soutenir toute ma vie. Au moment de monter Bombyx, il a bien fallu que je lui trouve une petite place dans la boîte pour qu'il ait enfin un travail à 31 ans et qu'il puisse quitter le domicile parental. Comme il aimait bien les jeux vidéo, je lui ai filé un ordinateur pour gribouiller et je lui ai donné le poste de Directeur artistique putatif.

Il passe donc beaucoup de temps sur internet à scroller et parfois, avec de la chance, il tombe sur un artiste talentueux dont l'univers graphique correspond à un de nos jeux en cours de développement. Loïg a aussi la charge de réaliser tous les pictos, de réaliser la maquette et de créer le logo du jeu (en gros il choisit une police de caractère...). Bien sûr, comme cela ne l'occupe pas à temps plein, on le fait aussi jouer aux prototypes (même s'il n'aime aucun des jeux puisqu'il perd tout le temps) et je fais semblant de l'écouter quand il donne son avis.

Bonjour Loïg, pouvez-vous présenter Erwan en quelques lignes ?

C'est mon frère depuis 41 ans maintenant et je dois dire que ça commence à être un peu long. Quand, en plus, il faut le supporter tous les jours au travail, ce n'est pas simple... Malheureusement c'est lui le patron alors je ne peux pas le virer. Disons qu'à part faire la gestion, le management, la demande de devis, le suivi de fabrication, la sélection des jeux, le suivi des contrats, les relations auteurs et distributeurs... bah il ne fait pas grand-chose, le bougre !

Dans quel contexte Bombyx a été créée ? Quels étaient vos envies et vos objectifs ?

Notre carrière éditoriale a commencé en 2006 avec une première maison d'édition, Hazgaard, lorsque nous avons décidé de rajouter une branche ludique à notre activité de créateur de para-BD. Mais après quelques années, nous avons dû arrêter pour diverses raisons. De cette chrysalide est né Bombyx en 2011.

Dès le départ, nous voulions que Bombyx soit une petite structure. Elle a donc assez peu évolué depuis sa création. Au départ, nous étions deux, et éditions nos propres jeux mais nous effectuions aussi un travail de studio de développement pour Asmodee sur la gamme Timeline. Nous avons donc travaillé pendant 7 ans en parallèle sur nos propres projets et en tant que sous-traitant. Ils distribuaient aussi nos jeux, via leurs filiales, un peu partout à travers le monde.

Depuis, nous avons pris notre envol. Nous sommes 6 dans l'équipe et avons édité 26 jeux (hors extensions et déclinaisons). Nous sommes toujours distribués par Asmodee en France et en Belgique. La prochaine étape pour Bombyx est de pérenniser nos partenariats étrangers et de développer la marque à l'international.

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

Notre ligne éditoriale est assez simple et en fin de compte assez peu originale : nous cherchons des jeux familiaux, c'est-à-dire qui permettent de regrouper, autour de la table, trois générations sans qu'aucune ne soit lésée quant au plaisir éprouvé.

Ensuite, il y a évidemment la règle qui veut que chaque jeu sélectionné doive être un coup de cœur, mais j'imagine que presque tous les éditeurs pourraient répondre la même chose. C'est véritablement une question de sensations. Suis-je excité pendant la partie ? Ai-je envie d'y rejouer tout de suite ? Est-ce que je pense pouvoir m'améliorer d'une partie sur l'autre ?

Il est cependant un point qui, je le crois, fait notre singularité : nous essayons autant que faire se peut de développer des univers riches et immersifs. Cela passe évidemment par une direction artistique un peu osée parfois (**Sea Salt & Paper**, **Codex Naturalis**, **Lueur**, **Imaginarium**, **Décrocher la Lune**, **Abyss**, etc.) mais aussi par la rédaction de petites histoires que nous essayons d'intégrer depuis peu dans nos livrets de règles (Lueur, **Petits Peuples** mais aussi pour **Humanity** à venir).

Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir ?

D'une manière générale, nous préférons limiter le nombre de sortie par an afin de prendre le temps de les travailler en profondeur. Publier le plus possible s'apparente, pour nous, à « une pêche au petit bonheur la chance » : tenter de multiplier les sorties pour espérer dans le lot en avoir un qui cartonne et qui compense les pertes des autres. Ce n'est pas la voie que nous avons choisie pour Bombyx.

Nos prochains jeux seront :

- **Takenokolor**, imaginé par Antoine Bauza & Corentin Lebrat (coédité avec Matagot et illustré par Alexandre Roux) : un « roule & colorie » dans l'univers de Takenoko où les crayons avec lesquels nous dessinerons seront aussi les éléments que nous allons jeter sur la table,
- **Rising** (titre non définitif) de Thomas Dupont (illustré par Antoine Carion) : une course aux points nerveuse et opportuniste dans l'univers des vikings voyageurs. Ceux qui ont aimé Codex Naturalis retrouveront certainement la patte de Thomas dans ce nouveau jeu,
- **Elawa** (titre non définitif) de Johannes Goupy & Corentin Lebrat (illustré par Elsa Roman) : un jeu « préhistorique » de combinaisons/collection de cartes avec un système de récupération de ressources original (peut-être que le nom provisoire du jeu inversé vous donnera un indice…),
- **Humanity** de Yoann Levet (illustré par Paul Chadeisson & Rémy Paul) : un jeu « expert » où l'exigence de l'installation d'une mission scientifique sur Titan ne laissera que peu de place au hasard,
- **L'extension de Lueur** créée par Cédrick Chaboussit (illustrée par Benjamin Basso et Vincent Dutrait) : de nouveaux personnages et options de jeu pour en profiter de 1 à 6 joueurs (le jeu de base est de 2 à 4 joueurs).

Auteur(s)	Romain Caterdjian
Illustrateur(s)	Adrien Le Coz
Éditeur(s)	Bombyx
Thème(s)	Constellations
Mécanisme(s)	Flip and write
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	2 - 8

Dans **Look at the Stars**, observez les cartes Nuit pour en reproduire les constellations dans votre voûte céleste de manière à constituer le plus beau ciel étoilé !

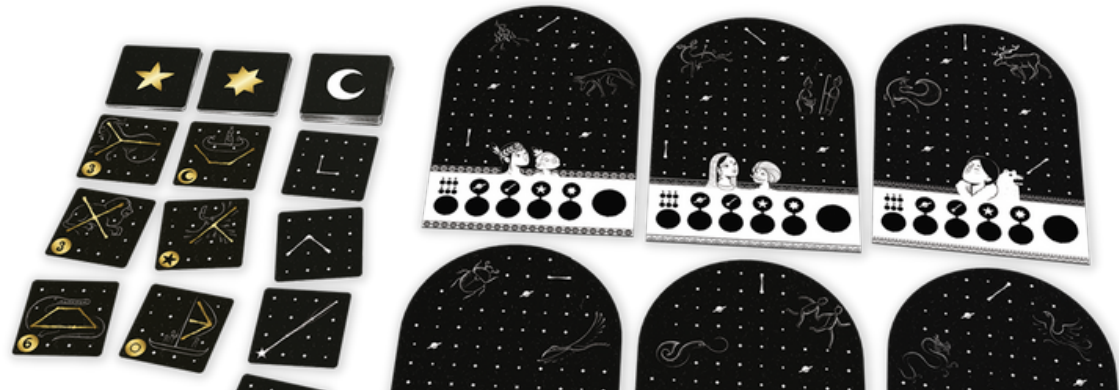
Comment jouer ?

Au début d'une partie, on dévoile 2 cartes Bonus (sur 19) : l'une octroiera un bonus immédiat à chaque fois que l'on reproduira sa forme, l'autre récompensera des formes spécifiques à la fin de la partie. En outre, on utilise 18 des 20 cartes Nuit en les empilant par paquets de 6. Au début d'un tour, on dévoile une carte Nuit, indiquant une forme composée de deux lignes. Les joueurs la reproduisent sur leur ardoise Voûte céleste (les 8 ardoises sont légèrement différentes) avec leur feutre (inclus) en reliant à chaque fois 2 étoiles adjacentes, éventuellement en la tournant, en faisant se croiser des lignes… mais sans l'inverser, superposer des lignes ou toucher un corps céleste. Une carte Étoile filante permet de tracer une diagonale reliant 2, 3 ou 4 étoiles, mais ne touchant aucune autre ligne. Les joueurs sont toujours libres d'ignorer une carte Nuit ne les arrangeant pas. Puis on dévoile une autre carte Nuit, et on en trace à nouveau la forme, etc. Comme le soleil se lève, après 6 cartes Nuit, les 2 lignes du bas deviennent inutilisables, puis les 2 lignes juste au-dessus après 12 cartes.

Fin de partie

La partie s'achève quand 18 cartes Nuit ont été dévoilées. Les joueurs comptent alors leurs points, en tenant compte du nombre de lignes dans leurs constellations (entre 3 et 8 lignes), du nombre de constellations adjacentes à chaque planète, du nombre de lignes dans chaque étoile filante et de la carte Bonus octroyant des points en fin de partie, et l'observateur avec le plus de points remporte la partie.

S.W.



SEA SALT & PAPER

ATTENTION ! CECI N'EST PAS UN JEU DE PLIS...

8+ | 2-4 | 30

ColorADD The Color Alphabet

Bombyx

Bruno Cathala & Théo Rivière | P.-Y. Gallard & L. Derainne

Auteur(s)	Oleksandr Nevskiy
Illustrateur(s)	M81 Studio
Éditeur(s)	Igames
Thème(s)	Medieval Fantasy
Mécanisme(s)	Collection, Placement
Âge	10+
Durée	60'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **Settlement**, construisez votre colonie… en partant de zéro. Utilisez vos villageois à bon escient et créez des rues de bâtiments, explorez les terrains alentours et fortifiez-les, recrutez des héros, vainquez des monstres, collectez des reliques afin que votre colonie soit toujours plus puissante !

Comment jouer ?

À son tour, un joueur effectue l'une des 7 actions, chacune requérant de placer un ou plusieurs villageois dans les différentes zones de son plateau :

- Construire un bâtiment (en plaçant une tuile Bâtiment du marché dans sa colonie après avoir défaussé les ressources requises) ;
- Explorer un terrain (en plaçant une tuile Terrain dans les terres sauvages de son plateau, au risque d'y rencontrer un monstre) ;
- Chasser un monstre (plus le monstre requiert de villageois, plus la récompense en diamants et or est intéressante) ;
- Construire une fortification (en plaçant une tuile Fortification sur une tuile Terrain vide)
- Activer une région (récolter les ressources de tous les terrains d'une rangée, mais un terrain sans fortification risque d'invoquer un monstre) ;
- Activer une rue (donc activer une rangée de bâtiments) ;
- Activer une fortification (en collectant la ressource de son terrain).

Avant ou après cette action, on peut inviter un héros en payant son coût pour un effet spécial et une condition de fin de partie, pouvant octroyer des points de victoire.

Au lieu d'effectuer une action (ou si l'on ne peut pas en effectuer), on peut passer, ce qui interdit de jouer pour le reste de la manche, mais peut permettre de jouer le premier à la manche suivante et de choisir un nouvel artefact (pour un bonus immédiat ou un effet permanent). C'est alors au tour du joueur suivant. Quand tous les joueurs ont passé, la manche s'achève.

Fin de partie

La partie s'achève après 6 manches : chacun additionne les points de ses héros, cathédrales et banques, et la personne avec le plus de points a établi la colonie la plus prospère !

S.W.

Auteur(s)	Masato Uesugi
Illustrateur(s)	Christine Alcouffe
Éditeur(s)	Catch Up Games
Thème(s)	Medieval Fantasy
Mécanisme(s)	Draft
Âge	12+
Durée	30'
Nombre de joueurs	1 - 7

Paper Tales – L'Intégrale réunit le jeu de base Paper Tales, ses deux extensions et un mode solo, afin de redécouvrir dans sa version la plus complète ce jeu de draft où il faut gérer le vieillissement de ses cartes !

Jeu de base

Au début de chaque tour, les monarques piochent 5 cartes Unité, en gardent une pour passer les autres à leur voisin, et continuent ainsi jusqu'à avoir une main de 5 cartes. Simultanément, ils en posent ensuite jusqu'à 4 devant eux (2 devant, 2 derrière), en défaussant au besoin les cartes déjà présentes, et en payant leur coût en or. Il est possible de garder 1 carte en main pour le tour suivant. Certaines cartes ont un effet lors de leur révélation, ou peuvent avoir une capacité s'activant pendant une phase particulière. Une guerre a alors lieu contre son voisin de droite et celui de gauche, en comparant la force des unités placées à l'avant, chaque victoire octroyant des points. Les monarques gagnent alors de l'or. Puis, chacun peut construire l'un des 5 bâtiments qu'il a reçus au début de la partie, au niveau 1 ou 2, ou améliorer un bâtiment, à condition que ses cartes en jeu produisent les bonnes ressources et de payer son coût. Enfin, les unités avec un jeton Âge sont défaussées, avant que l'on place un jeton Âge sur toutes les unités encore en jeu. La partie s'achève après 4 tours, le vainqueur étant celui qui a cumulé le plus de points grâce à ses bâtiments, à certaines cartes et aux guerres.

Extensions

Au-delà des portes ajoute 20 cartes Unité et 6 bâtiments différents. Outre de nouvelles cartes, **Ce qui forge les légendes** apporte un nouveau type de carte Unité, les artefacts légendaires, recrutés comme les unités, mais placés en dehors de la grille et ne vieillissant pas. Ils octroient des points de victoire en plus d'un bonus permanent.

S.W.

DICE THRONE AVENTURES

OPEN ZE BOUATE

EN PRÉCOMMANDE

Auteur(s)	Chatellier, Trembley, Brown
Illustrateur(s)	M. Trembley, D. Mammoliti
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Fantasy
Mécanisme(s)	Coopération, Combat
Âge	10+
Durée	60'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dice Throne Aventures est une extension pour **Dice Throne** : il vous suffit d'un héros par personne, issu de n'importe quelle boîte, pour vous lancer coopérativement dans des explorations de portail et des combats de boss !

Dice Throne Saison 2

8 nouveaux héros rejoignent les 8 héros de la saison 1 (les héros des deux saisons pouvant s'affronter) : le Tacticien, la Chasseresse, le Samouraï, l'As de la gâchette, la Reine Vampire, l'Artificier, la Pirate maudite et le Samouraï. Chacun a donc de nouvelles manières d'agir sur les dés, de nouvelles capacités à activer grâce à eux, de nouvelles attaques et altérations d'état à infliger au héros adverse.

Dice Throne Aventures

Dans cette extension qui paraît en même temps que la saison 2, les héros vont cette fois s'allier dans une campagne de 8 missions. On commence par choisir sa difficulté et par piocher une carte Exploration de portail, qui indique quelles tuiles placer face cachée sur la table, où, et quels jetons y ajouter. À son tour, on peut dépenser des salves pour se soigner, puis on se déplace vers un environnement inexploré (que l'on dévoile et active alors, pour gagner de l'or, des points de combat, et souvent piocher un sbire à affronter) ou vers un combat déjà entamé. La tuile indique une difficulté de sbire, dont on pioche une grande carte, qui précise ses capacités et son objectif de lancer, puis s'affronte selon les règles habituelles. L'exploration de portail s'achève par une défaite si la santé d'un héros est réduite à 0 sans qu'il soit soigné, ou par une victoire si l'on vainc le demi-boss après avoir trouvé tous les éclats de portail. On peut alors gagner des cartes ou améliorer celles de son deck… pour tout le reste de la campagne ! Après chaque exploration de portail, on affronte un boss, qui dispose de son propre plateau et de ses cartes, pour un combat particulièrement épique. On remporte la campagne en vainquant le Roi fou (donc le quatrième boss, après la quatrième exploration de portail), ce qui… débloque d'autres surprises, puisque Dice Throne Aventures comprend 4 paquets Héritage avec un contenu surprise !

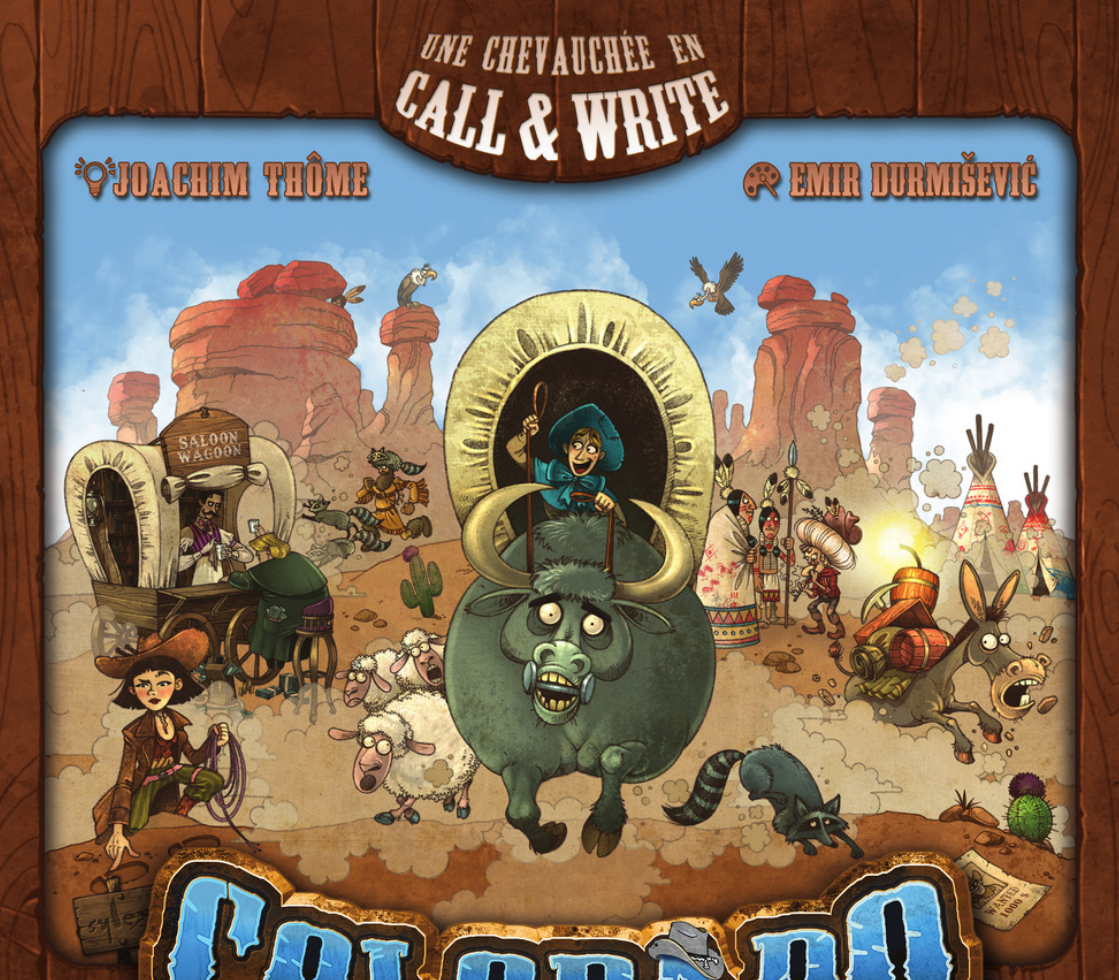
S.W.

UNE CHEVAUCHÉE EN

CALL & WRITE

JOACHIM THÔME

EMIR DURMIŠEVIĆ



COLORADO

sylex

On pourrait croire que la thématisation et l'édition d'un jeu sont essentielles pour dissimuler l'abstraction de ses mécaniques, habillant les rouages sous des oripeaux colorés, voire jetant des pots de peinture sur des tableurs Excel. Après tout, cet habillage thématique paraît bien participer à rendre des parties mémorables, en plus d'aider à donner un peu plus de sens à ce qu'on fait, puisque même dans le cas des thèmes plaqués sur certains eurogames, les différentes actions ne sont pas supposées entrer en contradiction logique. Or voilà que paraît Turing Machine, quatre ans après le succès de Decrypto… chez le même éditeur, le Scorpion masqué.

Decrypto, le jeu de… décryptage

Dans le Decrypto de Thomas Dagenais-Lespérance, un joueur de chacune des deux équipes cherche à faire deviner à ses coéquipiers un code en trois chiffres, entre 1 et 4. Chaque chiffre fait référence à un mot que seule son équipe voit (par exemple le 3ème mot est Batman). Il va ainsi énoncer à voix haute trois nouveaux mots, un pour chaque chiffre, en espérant que ses coéquipiers feront le lien avec les mots qu'ils ont sous les yeux (par exemple en disant Gotham pour faire deviner le 3).

L'équipe adverse tente alors de deviner le code, et si elle n'y parvient pas, son équipe tente de le décrypter, en prenant un jeton Malentendu en cas d'échec. Puis c'est au tour de l'équipe adverse de se faire deviner un code, et ainsi de suite. Sachant que les 4 mots servant de référence… ne changent jamais pendant la partie. De sorte que même si l'équipe adverse ne les connaît pas, si elle a entendu que Gotham se référait à 3, et que pour un code suivant, on dit Robin, elle pourra faire le lien, et donc intercepter les futurs codes, obligeant à faire preuve de beaucoup d'inventivité pour un encryptage qui resterait cryptique pour l'équipe adverse tout en pouvant être compris par son équipe.

À l'origine, l'équipe responsable du jeu avait souhaité thématiser le jeu afin de « justifier l'action de transmettre et percer les codes », par exemple avec un habillage militaire où l'on donnerait des directions pour des troupes (au lieu de codes chiffrés). Puis elle s'était figurée qu'un thème guerrier ne répondait peut-être pas idéalement à leur souhait d'un jeu fédérateur, au point d'opter pour l'épure : autour de cette mécanique d'encryptage et de décryptage, représentée par des espèces de terminaux servant de porte-cartes et de paravents entre les équipes, on n'est pas des soldats, pas même des espions, juste des joueurs ayant le rôle d'encrypteurs ou de décrypteurs.

Photo ©danslaboite

Turing Machine, le jeu de... décryptage (aussi)

Fabien Gridel et Yoann Levet ont-ils proposé Turing Machine au Scorpion masqué en se doutant qu'ils intéresseraient l'éditeur de Decrypto ? En tout cas, les deux jeux ont plus d'un point commun, comme on s'en rendra compte en découvrant les principes de Turing Machine p.20. Ne serait-ce que parce que dans Turing Machine on essaye également d'obtenir un code numérique composé de trois chiffres par des voies détournées, ou parce que le jeu... devait initialement aussi revenir à la Seconde guerre mondiale, ce qui était assez logique puisque son titre (qui a longtemps été Turing Logic) fait référence au cryptologue Alan Turing, qui avait largement contribué à décrypter les codes émis par les nazis grâce à leur machine Enigma.

Si le thème fut abandonné au profit, à nouveau, d'un jeu beaucoup plus épuré, athématisé, voire déthématisé, il reste rattaché au nom de Turing parce que ce dernier est célèbre dans l'univers de la cryptologie et dans la culture commune (c'est lui qui avait été interprété par Cumberbatch dans le film Imitation Game), de sorte que le lien avec la mécanique reste fort, en plus de rendre hommage à une personnalité victime d'une société homophobe, à une époque où assurément le combat pour la tolérance n'est pas fini.

INTERROGEZ LA MACHINE

Presque involontairement, la publication de Turing Machine après Decrypto créé comme un effet de gamme, au point que le Scorpion masqué se soit demandé s'il ne serait pas pertinent d'utiliser la petite mascotte d'ordinateur issue de Decrypto pour Turing Machine, voire d'intégrer Turing Machine à une « Decrypto Series », se contentant finalement de rappeler dans la promotion du nouveau titre que son éditeur avait déjà fait le populaire Decrypto.

Paradoxalement, alors que c'est généralement la fonction de l'habillage thématique, c'est dans le cas de ces deux jeux l'épure qui contribue à les rendre mémorables, épure aussi bien visuelle que mécanique, chacune renforçant probablement l'efficacité de l'autre. Une épure d'ailleurs si forte que les deux titres... sont interchangeables, chacun pouvant très bien intituler l'autre système ludique de décryptage. Si cette épure est en partie permise par une déthématisation par rapport aux projets initiaux, elle renforce finalement le thème des jeux, d'autant plus fort justement que le thème et le système mécanique ne font qu'un, dans un pari d'élégance auquel il est difficile de ne pas être sensible.

S.W.

Auteur(s)	Fabien Gridel, Yoann Levet
Illustrateur(s)	Sébastien Bizos
Éditeur(s)	Scorpion masqué
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Décryptage, Déduction
Âge	14+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 4

Turing Machine est un jeu de décryptage, où vous devrez confronter vos propositions à divers critères pour trouver le code avant les autres !

Comment jouer ?

Au début de la partie, choisissez l'un des 20 problèmes d'introduction du livret de règles, ou l'un des millions du site turingmachine.info. Autour de la machine centrale, on place les cartes Critère indiquées (qui donnent un indice par rapport à un critère précis, par exemple la valeur d'une couleur par rapport aux autres), puis la carte Vérification associée (face cachée).

Pendant une manche, vous commencez tous par composer une proposition de 3 valeurs : pour cela, vous prenez 3 cartes perforées des 3 couleurs du jeu (bleu, jaune, violet) et les superposez. Vous prenez alors la carte Vérification de votre choix et placez sa pile de cartes perforées par-dessus, ce qui indique si la proposition est valide ou ne l'est pas par rapport à l'indice donné sur la carte Critère.

turingmachine.info

Une proposition ne permet ainsi pas directement de déterminer le code final, mais de découvrir ses caractéristiques. Par exemple une carte Critère pourrait vérifier que la valeur bleue est paire ou impaire : lui soumettre une proposition permettra ainsi de confirmer que la valeur bleue du code final est paire. Ainsi, à force de propositions finira-t-on par collecter assez de vérités sur les propriétés du code final pour le trouver.

La réponse est reportée sur votre feuille de note, puis vous pouvez vérifier jusqu'à deux autres vérificateurs avec la même proposition – vous avez ainsi tout intérêt à faire au début de la manche une proposition permettant de tester plusieurs critères.

Vous procédez alors à un décompte, à l'issue duquel vous pointez votre pouce vers le bas ou vers le haut. Si vous le pointez tous vers le bas, une nouvelle manche commence

Fin de partie

Si vous avez levé votre pouce vers le haut, vous notez votre code, puis consultez la solution. Si le code correspond, la partie est remportée ! Si plusieurs personnes ont trouvé le bon code, la victoire va à celle qui a posé le moins de questions à la machine. En cas d'échec, vous êtes éliminé et les autres continuent à chercher.

S.W.

CODE NAMES

LUDOVOX.FR

(IELLO)

Vous êtes un maître-espion face à vos agents. Tentez de faire deviner sous quel nom de code se cachent les informateurs qui travaillent pour vous. Aidez-vous de la cartev Clef pour faire deviner les noms de code à vos agents avant l'équipe adverse. Mais Attention car parmi les 25 tuiles Identité présentes sur la table se cache l'Assassin qu'il faudra absolument éviter.

1 / MISE EN PLACE

- Formez deux équipes équitables.
- Désignez 1 *Maître-espion* dans chaque équipe, c'est lui qui fera deviner les mots. Les 2 *Maître-espions* se placent sur un même côté de la table.
- Tous les autres joueurs sont les *Agents*. Ils doivent deviner les mots. Ils se placent en face du *Maître-espion* de leur équipe.
- Choisissez aléatoirement 25 cartes *Nom de code*. Placez 5 lignes de 5 cartes les unes en dessous des autres. Les noms en gras sont placés côté *Maître-espion*.

- Les *Maîtres-espions* piochent 1 carte *Clef* au hasard et la dispose face à eux dans le sens de leur choix sur le socle prévu à cet effet. Elle n'est pas visible des *Agents*.
- Les 4 points lumineux qui entourent la carte Clef déterminent l'équipe qui débute le tour (rouge ou bleue).
- Placez le sablier près des cartes.

2 / TOUR DE JEU

Le Maître-espion va tenter de faire deviner un ou plusieurs noms de code indiqués sur la carte Clef. Les couleurs indiquent la position des mots à faire deviner sur la table pour chaque équipe. La couleur beige indique les mots neutres qui n'appartiennent à aucune équipe. La couleur noire indique l'Assassin. Ce nom de code ne devra jamais être proposé par une équipe au risque de perdre immédiatement la partie.
À tour de rôle, les équipes jouent 2 phases :

1) DONNER UN INDICE

- Le *Maître-espion* ne peut dire qu'un seul mot ainsi qu'un chiffre pour indiquer combien de *Noms de code* il veut faire deviner avec ce mot.
- Il n'est pas autorisé :
  - De donner des informations complémentaires. Un mot, c'est tout !
  - De faire des gestes ou grimaces pour influencer vos équipiers. Vous devez rester neutre.
  - De dire un mot déjà présent parmi les 25 mots de code.
  - De donner une partie du *Nom de code* dans votre mot.
  - De donner un mot de la même famille.
  - De donner un mot trop proche phonétiquement du *Nom de code*.
  - De donner une traduction du *Nom de code* dans une langue étrangère.
  - De donner un nom qui se rapporte à la position du *Nom de code*.
  - De donner un chiffre se rapportant au nombre de lettres du *Nom de code*.

2) FAIRE UNE PROPOSITION

- Les *Agents* doivent discuter entre eux du ou des *Noms de code* à deviner, sans regarder le *Maître-espion*.
- Quand un *Nom de code* est choisit par l'équipe, 4 possibilités :
  - Le *Nom de code* est correct : posez une tuile de votre couleur sur le *Nom de code*. Vous pouvez continuer en tentant de deviner un autre mot, toujours en rapport avec l'indice reçu.
  - Le *Nom de code* est incorrect et appartient à l'équipe adverse : posez une tuile de la couleur de vos adversaires sur le *Nom de code*. Votre tour s'arrête immédiatement.
  - Le *Nom de code* est incorrect mais neutre : posez une tuile de couleur beige sur le mot désigné. Votre tour s'arrête immédiatement.
  - Le *Nom de code* est incorrect et désigne l'*Assassin* : L'équipe qui a proposé ce mot perd immédiatement la partie.
- Les *Agents* peuvent s'arrêter à tout moment s'ils ont deviné au moins un mot.

3 / FIN DE PARTIE

- La partie prend fin quand une équipe à retrouvé tous ses informateurs ou quand l'une des 2 équipes est tombé sur l'assassin.
- L'équipe qui tombe sur l'assassin perd immédiatement la partie.
- La première équipe à recouvrir tous ses noms de code avec les tuiles Informateur de sa couleur, remporte la partie.

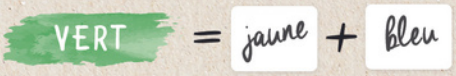
ACRYLOGIC

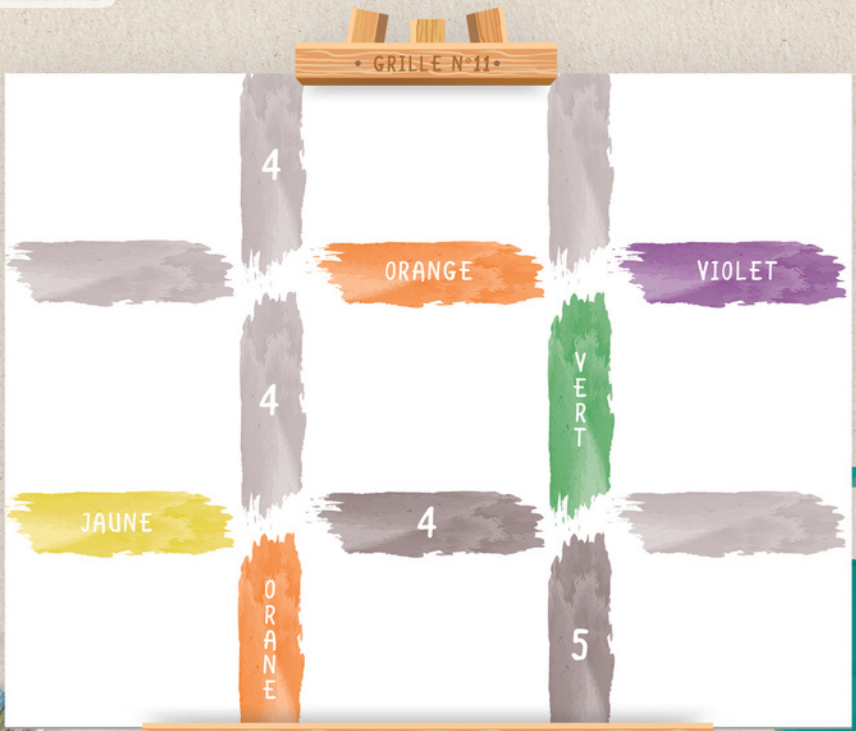
Retrouvez la couleur et la quantité de peinture utilisées dans chacune des 9 cases blanches ! Dans chaque **case blanche**, écrivez un chiffre compris entre 1 et 3 ainsi qu'une couleur primaire : jaune, bleu ou rouge. Chaque case est unique, il ne peut pas y avoir deux cases identiques composées du même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

AIDE DE JEU

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

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

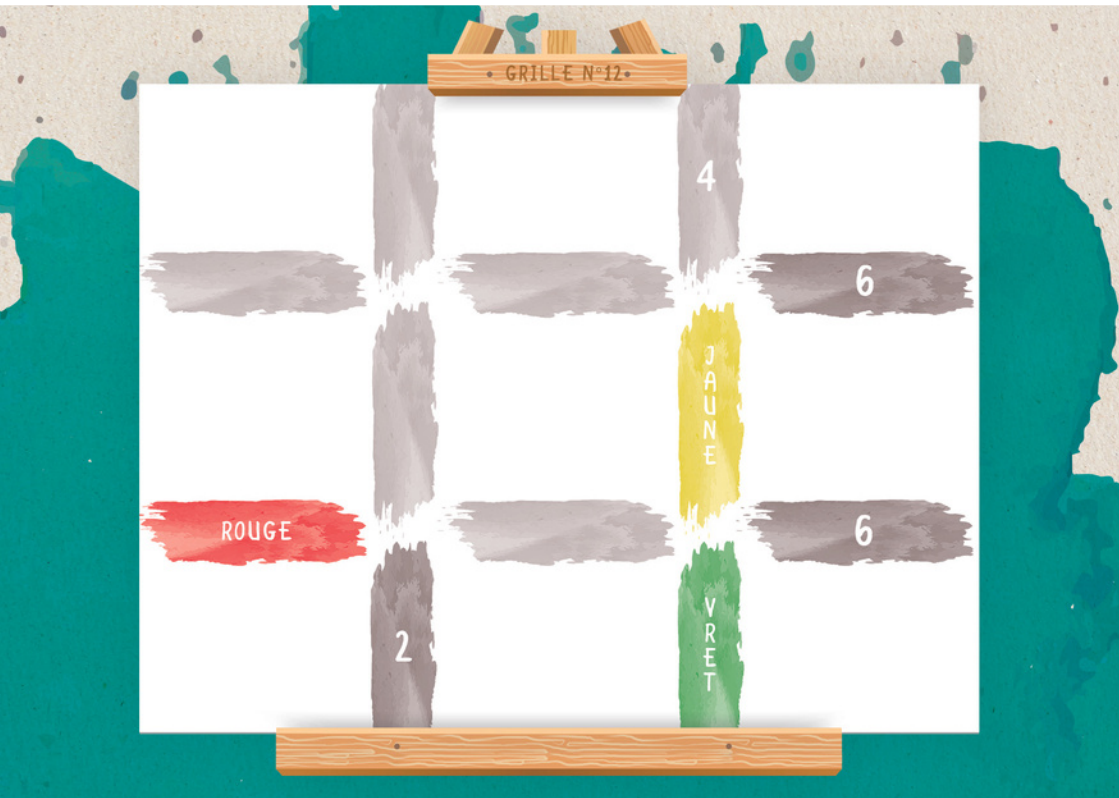




• Un jeu créé par Léandre Proust •
Remerciements à Yoann Levet - Ressources graphiques : Freepik

GR EDITION

Spiel des Jahres
2022
KRITIKERPREIS
CASCADIA
RANDY FLYNN
CALICO
KEVIN RUSS
Mars 2023
Verdant
FLATOUT GAMES
LES JEUX
FLATOUT GAMES,
UNE VALEUR SÛRE.
Lucky Duck GAMES


• GRILLE N°12 •
4
6
JAUNE
ROUGE
6
2
VERT

Auteur(s)	M. Dunstan, B. J. Gilbert
Illustrateur(s)	Gerralt Landman
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Exploration, Commerce
Mécanisme(s)	Simultané, Construction
Âge	10+
Durée	40'
Nombre de joueurs	1 - 4

Dans **La Guilde des explorations marchandes**, cartographiez le royaume afin de restaurer les routes entre les grandes villes, mais aussi de découvrir des villages voire des trésors !

Comment jouer ?

Au début de la partie, on choisit la mappe (parmi 4) qu'exploreront les joueurs certaines mappes ayant des règles spéciales, et on dévoile 3 objectifs (sur 6) associés. Lors d'un tour, un joueur dévoile la première Carte de la Pioche Exploration, et tous placent ensuite simultanément leurs cubes Explorateur sur leur Mappe en suivant ses contraintes : un cube Explorateur doit toujours être adjacent à sa Capitale, à un de ses Villages ou à un autre Explorateur, et on active les éléments des cases explorées au fur et à mesure.

Ainsi, quand tous les Terrains d'une région ont été explorés, on y établit un Village ; en explorant une case Découverte, on y érige une Tour d'Observation (et plus on a érigé de Tours, plus chaque Tour rapporte de Pièces) ; les cases Ruines permettent de piocher une carte Trésor ; en reliant 2 villes pour la première fois, on y bâtit un Comptoir Commercial (ce qui octroie autant de pièces que le produit de leur valeur). Parfois on dévoilera une carte Âge au lieu d'une carte Spécialité : les joueurs piochent alors 2 cartes Spécialité (sur 28) et en assignent une à l'âge en cours, qui s'active à chaque fois que l'on pioche la carte Âge correspondante pour une action spécifique à leur mappe. On continue ainsi de révéler des cartes et d'effectuer l'action représentée jusqu'à l'épuisement de la pioche. Les joueurs retirent alors tous leurs Cubes Explorateur de leur Mappe (en y laissant les autres pions), et préparent la pioche du prochain Âge (en mélangeant les bonnes cartes Âge aux 5 cartes Terrain).

Fin de partie

La partie s'achève à la fin de l'âge IV : le joueur avec le plus de pièces remporte alors la partie.

S.W.

Auteur(s)	Cora Hughes, Dan Hughes
Illustrateur(s)	Gary King
Éditeur(s)	Barbu Inc
Thème(s)	Médiéval Fantasy
Mécanisme(s)	Dungeon Crawler
Âge	6+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 4

CoraQuest a vu le jour un long après-midi de confinement. Cora et son père ont décidé de créer un jeu de société ensemble. **CoraQuest** est un jeu coopératif dans lequel les joueurs incarnent des héros qui explorent un donjon, combattent des monstres et trouvent des trésors.

Comment jouer ?

Chaque partie se caractérise par une quête que les joueurs vont devoir accomplir ensemble et qui définit les conditions de victoire. Au début de la partie, les joueurs vont choisir les 4 héros qu'ils souhaitent incarner pour cette quête. Chaque héros possède :

- une valeur de **déplacement** : le nombre de case dont un héros peut se déplacer ;
- une valeur de **santé** : le nombre de dégâts qu'un héros peut subir avant d'être vaincu ;
- une **arme** de départ : avec une ou plusieurs icônes de dés ainsi qu'une valeurs de portée ;
- une **capacité spéciale** unique qu'un héros pourra utiliser à des moments opportuns.

Un tour de jeu se compose de 2 phases principales. **La phase de héros :** chaque héros doit jouer jusqu'à 2 actions permettant de se déplacer, de fouiller un coffre, d'échanger un objet avec un autre héros, de réanimer un autre héros ou - le plus souvent - d'attaquer les monstres ! Se déplacer permet d'explorer le donjon, de se rapprocher d'un coffre et de se mettre à portée des monstres pour les attaquer. Pour attaquer des monstres, le héros devra être dans sa ligne de vue et à sa portée, c'est-à-dire à un nombre de cases déterminé par son arme. Ensuite, le héros devra lancer un nombre de dés correspondant à ceux indiqués sur sa carte de héros ET sur sa carte d'arme. Le résultat d'un dé peut indiquer une face vierge (c'est raté !) ou une réussite (et bim, ça fait 1 dégât !).

La phase d'ennemis : après les héros, c'est au tour des monstres d'attaquer (s'il en reste encore !). Chaque monstre possède 2 actions et doit attaquer les héros. Si un monstre ne peut pas attaquer, il se déplace en direction du héros le plus proche.

Fin de partie

Si aucun héros n'a été vaincu et que la quête a été accomplie, c'est une victoire !

Pour aller plus loin

En plus d'avoir des options pour réguler la difficulté du jeu, il est aussi possible de créer ses propres quêtes, objets et héros sur l'application web : *coraquest.com*

Dan Hughes, Cora Hughes

Propos recueillis par Sébastien Gonzalez

PHILIMAG : Bonjour Cora et Dan, pouvez-vous vous présenter ? Quand vous ne créez pas CoraQuest, que faites-vous dans la vie ?

Cora : J'ai 10 ans et j'aime jouer à des jeux de société, jouer au hockey, jouer sur l'ordinateur et jouer dans les bois près de notre maison. J'ai un frère aîné qui vit avec nous, et une sœur aînée qui est maintenant à l'université.

Dan : Je suis un infirmier en psychiatrie de 47 ans, travaillant dans un centre communautaire de santé mentale. En plus de concevoir CoraQuest, j'ai un podcast de jeux de société (Sporadically Board) et Cora et moi contribuons parfois à des critiques vidéo de jeux de société familiaux sur la chaîne YouTube The Dice Tower.

CoraQuest est né pendant la période du confinement. Pouvez-vous nous raconter comment est née l'aventure ? Quelle a été l'étincelle ?

Dan : Nous avons commencé à concevoir le jeu juste pour notre plaisir durant le premier confinement. Le travail que l'école de Cora envoyait à la maison au début était un peu ennuyeux (il s'est amélioré par la suite), et nous avons donc décidé de faire un jeu en guise de projet pédagogique à domicile. En plus d'être très amusant à faire, ce jeu a permis à Cora de travailler certaines matières comme les mathématiques, l'informatique, la lecture et des compétences artistiques. Nous n'avons jamais eu l'intention de faire de ce jeu autre chose que quelque chose qui nous permettait de nous amuser ensemble. Mais un de mes amis, Gary King, qui est un très bon artiste, a vu l'un de mes messages Facebook sur le jeu et, pour plaisanter, a réalisé une couverture de boîte vraiment cool. Quand nous avons vu cela, Cora et moi avons commencé à penser à en faire un vrai jeu ! Gary était heureux de nous aider et c'est ainsi que le projet est né.

CoraQuest est un dungeon crawler ? Pourquoi avoir choisi cette mécanique ? Est-ce qu'il y avait l'idée de démocratiser le genre ?

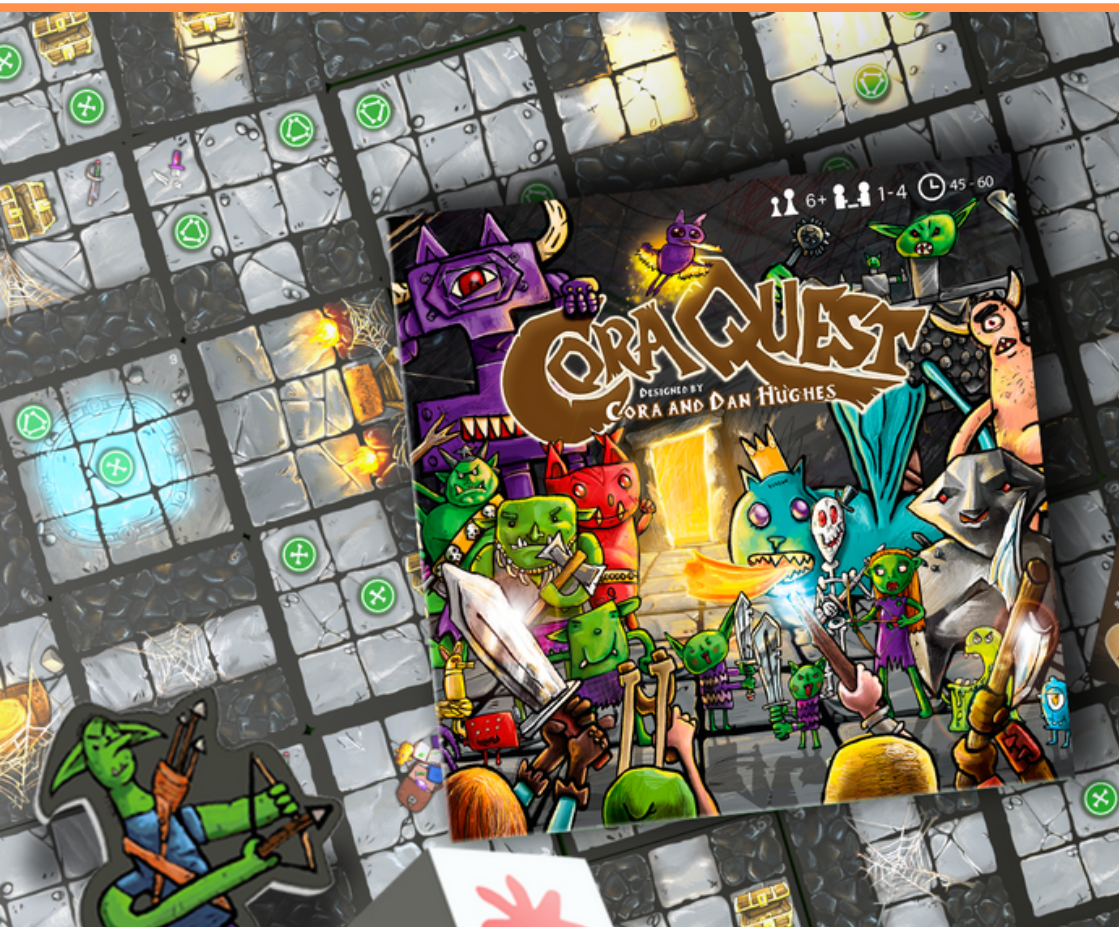
Cora : Nous voulions faire un jeu auquel papa et moi voulions jouer. J'avais vu mon père jouer à des dungeon crawlers et à D&D avec ses amis et je voulais donc faire un jeu de ce genre.

Dan : Le type de jeu que nous avons créé était entièrement le choix de Cora. Il n'y a pas beaucoup de jeux de dungeon crawlers familiaux, alors j'ai trouvé que c'était une excellente idée d'en faire un ! Notre objectif en le concevant était de le rendre aussi amusant pour les adultes que pour les enfants.

Un jeu demande généralement beaucoup de tests pour parvenir à un résultat final. Comment cela s'est-il passé pour CoraQuest ? L'aventure née pendant la pandémie s'est prolongée bien au-delà du confinement ?

Dan : Cora et moi l'avons beaucoup testé au début.

Puis, pour le plaisir, nous avons créé une version « print & play » et l'avons mise en ligne pour que d'autres puissent également y jouer. Cela nous a permis de recueillir de nombreux retours très utiles. Ensuite, lorsque nous avons décidé d'essayer d'en faire un véritable jeu, un ami nous a aidés à créer une version en ligne sur un programme appelé Tabletop Simulator, et j'ai passé beaucoup de temps à le tester avec beaucoup d'autres personnes.



Le projet a fait l'objet d'une campagne participative. Comment le jeu a été accueilli sur Kickstarter ?

Cora : Faire le Kickstarter était très amusant, et nous avons vendu beaucoup plus de boîtes que nous le pensions !

Dan : Le jeu a été très bien accueilli sur Kickstarter. Je pense qu'il y a un réel manque sur le marché pour ce type de jeu - un jeu de donjon passionnant, basé sur la narration et auquel toute la famille peut jouer.

L'autre aspect passionnant du Kickstarter est que les médias ont entendu parler de nous et ont été emballés par notre histoire. Cora et moi avons été interviewés en direct sur la chaîne nationale de la BBC, et un article a été écrit sur nous dans un journal national !

Comment s'est passée la rencontre avec Bright Eye Games ?

Dan : Je suis ami avec Mark, le propriétaire de Bright Eye Games depuis plusieurs années, car il organise une convention locale de jeux de société, l'AireCon, qui se tient tous les ans à Harrogate. Il nous a aidés à assurer la logistique de la fabrication et de la livraison du jeu, et lorsque nous avons appris qu'il était en train de créer une société d'édition de jeux de société, il nous a semblé naturel de faire équipe pour commercialiser CoraQuest.

Autre particularité du jeu, les illustrations de CoraQuest reprennent des dessins d'enfants du monde entier. Pourquoi ce choix (génial) ? Comment avez-vous sélectionné les dessins ?

Dan : C'était l'idée de notre artiste Gary King d'utiliser tous les dessins des enfants dans le jeu. Au début, nous n'utilisions que les dessins de Cora, mais nous avons ensuite décidé de demander à d'autres enfants de notre communauté Kickstarter de nous envoyer des images et cela a fonctionné de manière fantastique. Nous avons utilisé les dessins de plus de 200 enfants différents du monde entier. Elles ont toutes été reproduites par Gary, puis colorisées. Je pense que Gary a fait un travail incroyable en conservant le charme et la beauté des dessins d'enfants, tout en leur donnant un aspect cohérent et vraiment génial.

Cora : La plupart du temps, c'est Gary qui choisissait les dessins qu'il voulait utiliser. Mais parfois, pour les grands personnages, il me montrait un choix de cinq dessins et je sélectionnais celui que nous préférions.

CoraQuest est totalement personnalisable via une application. On peut y créer ses personnages, ses monstres, ses quêtes, etc. Est-ce qu'il y avait l'envie de proposer aux joueurs la possibilité de vivre ce que vous avez vécu, vous, dans votre cuisine lors du confinement ?

Dan : L'une de nos principales motivations avec CoraQuest était de pouvoir partager avec d'autres personnes la joie que nous avons eue à créer le jeu. Vous pouvez y jouer tel quel, mais si vous voulez créer vos propres héros, monstres et quêtes, nous vous avons donné les outils pour le faire, car ce que nous souhaitons le plus, c'est que les familles rendent leur exemplaire de CoraQuest unique. L'une des principales raisons pour lesquelles nous avons utilisé des dessins d'enfants était que les enfants les voient et se disent que c'est quelque chose de réalisable pour eux aussi.

Cora : Parfois, les joueurs nous envoient des héros et des quêtes qu'ils ont réalisés eux-mêmes et c'est vraiment cool de voir ce qu'ils font.

Avez-vous d'autres idées pour CoraQuest ?

Dan : Nous avons écrit une extension pour CoraQuest qui comprend des règles pour faire monter les personnages en niveau ainsi que de nombreuses nouvelles quêtes, héros, monstres et trésors. Elle était sur Kickstarter, en novembre 2022, et a été financée, donc nous sommes très excités par sa sortie. Après, nous ne sommes pas encore sûrs, mais nous pourrions encore faire autre chose.

Avez-vous envie de créer d'autres jeux ?

Cora : Nous avons eu quelques idées pour d'autres jeux, mais nous devons encore les travailler un peu, car elles ne sont pas encore très bonnes !

Quel a été le meilleur moment de cette belle et grande aventure créative ?

Dan : Il y a eu beaucoup de moments merveilleux, mais je pense que mon préféré a été d'entendre des familles qui avaient vraiment apprécié le jeu et de me sentir privilégié d'avoir pu les aider à créer des souvenirs heureux en jouant ensemble.

Cora : J'ai surtout aimé dessiner les personnages et les objets. J'aimerais être artiste quand je serai grande, alors c'était un bon exercice pour moi !

Dan, est-ce que CoraQuest est le jeu dont tu aurais rêvé quand tu étais enfant ?

Dan : Enfant, j'aurais absolument adoré CoraQuest ! Je pense que j'aurais passé des heures à créer mes propres aventures.

7+

2/4

Sortie le 13 janvier

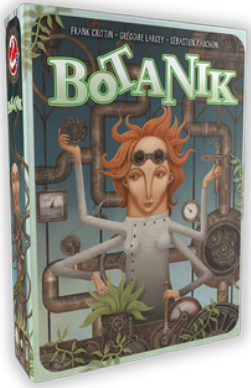
Sur le fil

Des oiseaux bien perchés !

Il était une fois des oiseaux qui, ayant trouvé un smartphone au sol, ont décidé de... se prendre en selfie !

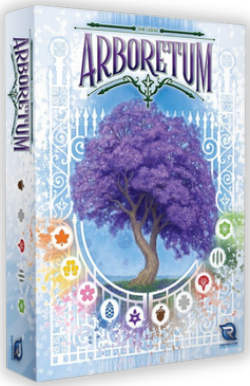
Placez astucieusement vos oiseaux sur le fil pour correspondre aux positions indiquées sur les cartes Selfie. Mais attention, il se pourrait bien que vos adversaires aient d'autres photos à prendre... et intercalent leurs oiseaux entre les vôtres !

Gigamic



Botanik

Botanik est un jeu tactique de placement de tuiles pour deux joueurs, dans lequel vous allez devoir créer un réseau d'irrigations pour vos plantes. Placez les tuiles de couleur de manière à irriguer les plantes et marquer un maximum de points !

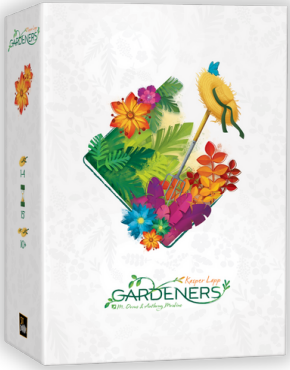


Arboretum

Dans Arboretum, les joueurs devront créer les plus belles allées d'arbres. Composez votre Arboretum avec des essences d'arbres soigneusement choisies pour offrir aux visiteurs une explosion spectaculaire de bourgeons et de feuilles de toutes les couleurs.

Azul : Le Jardin de la Reine

Dans Azul : Le Jardin de la Reine, les joueurs ont pour tâche d'arranger un majestueux jardin pour la tendre épouse du roi en agençant de magnifiques plantes, des arbres et de riches ornements.



Gardeners

Gardeners est un jeu coopératif simultané qui se pratique en silence et en temps réel. En moins de 15 minutes, les joueurs doivent réussir à agencer un maximum de jardins, toujours composés des mêmes tuiles, mais répondant à des règles différentes d'une manche à l'autre. Chacun doit déduire les règles en vigueur en observant où sont posées les tuiles et d'où elles sont retirées.

Takenoko

Takenoko est un jeu pour toute la famille. Vous êtes un jardinier japonais du Moyen Âge en charge de l'aménagement d'une bambouseraie. Votre but : prendre soin du nouveau locataire des jardins de l'Empereur : un panda.

Ishtar - Les Jardins De Babylone

Au cœur du désert, la déesse Ishtar vous a fait don du plus précieux des cadeaux. L'eau s'écoule enfin des fontaines et permet désormais à la végétation d'exister ! Montrez-vous à la hauteur de cette offrande. Qui sera le meilleur jardinier de Babylone ?

Photosynthesis

Différentes essences d'arbres rivalisent pour pousser et contrôler le terrain de la petite île ensoleillée. Obtenez le plus de points en menant les arbres au terme de leur cycle de croissance dans les endroits les plus intéressants.

Herbaceous

Il est beau, votre jardinet avec ses récipients pleins de terreau. Tout est prêt pour la nouvelle saison, plus qu'à planter ! Dans Herbaceous, exploitez vos talents d'optimisation en plaçant vos herbes le plus efficacement possible dans des pots. Piochez des herbes que vous placerez dans votre jardin personnel ou dans le jardin collectif et organisez vos cartes.

Le Jeu du Potager

Explore l'univers du potager : semis, plantations, récoltes... Les légumes n'auront plus de secrets pour toi ! Découvre les bons gestes pour un potager en bonne santé et respectueux de la nature. Avec ton calendrier des légumes de saison, apprends à quel moment les récolter et les déguster !

Auteur(s) / Illustrateur(s)	Johnson, Melvin, Mesburne, Russ, Stankewich, Sobel
Éditeur(s)	Lucky Duck Games
Thème(s)	Plantes d'intérieur
Mécanisme(s)	Draft, Placement
Âge	10+
Durée	30' - 45'
Nombre de joueurs	1 - 5

Dans **Verdant**, cultivez vos plantes d'intérieur, en prêtant bien attention à l'ensoleillement dont elles ont besoin et à leur placement par rapport aux pièces de votre maison !

Comment jouer ?

Le marché est constitué de 4 colonnes : dans chacune se trouvent 1 des 60 cartes Pièce différentes, 1 des 60 cartes Plante différentes et 1 jeton (Enjolivement ou Entretien). Lors de votre tour, vous commencez par prendre 1 carte et le jeton dans la même colonne. Vous pouvez dépensez 2 jetons Main verte pour réinitialiser les jetons ou les cartes, ou prendre 2 éléments dans des colonnes différentes. Vous placez alors la carte dans votre maison (une zone de 5x3 cartes), en alternant pièces et plantes. Chacun des 4 côtés d'une carte Pièce propose un éclairage : s'il correspond à la condition d'éclairage de la plante se trouvant du bon côté, on place 1 verdoiement sur la plante.

En outre, vous pouvez dépenser 2 jetons Main verte pour ajouter 1 verdoiement à une plante. Vous pourrez ensuite placer un jeton Meuble ou Animal dans une pièce libre, ou utiliser un jeton Entretien (engrais, transplantoir, arrosoir) pour bénéficier de son effet. Aussitôt qu'une carte Plante comporte autant de jetons Verdoiement qu'elle en requiert, on retire ces jetons et on la place dans le pot de la valeur la plus élevée encore disponible (béton, bois, céramique ou terre cuite). Un seul jeton Entretien ou Enjolivement peut enfin être stocké si on ne l'a pas utilisé ce tour-ci, ainsi que 5 jetons Main verte. Enfin, le marché est réapprovisionné et c'est au tour de la personne suivante.

Fin de partie

La partie s'achève quand toutes les maisons sont complètes (après 13 tours de jeu). Vous additionnez alors les points des plantes terminées, du verdoiement sur les plantes non terminées, des pots, ceux des pièces (quand elles sont adjacentes à un type de plante particulier) – doublés si ladite pièce comporte l'enjolivement qui lui correspond, des meubles et animaux dans leur maison (qu'il faut diversifier), et un bonus s'ils ont 1 plante ou 1 pièce de chacun des 5 types.

Pour aller plus loin

Un mode avancé ajoute 3 cartes Objectif (sur 30) à remplir lors de la partie pour des points bonus, tandis qu'une variante familiale propose d'ignorer les actions Main verte et le verdoiement.

S.W.

Living Forest

Kodama

L'extension de Living Forest arrive enfin le mois prochain !

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

Auteur(s)	Kenneth Shannon
Illustrateur(s)	Divers
Éditeur(s)	Origames
Thème(s)	Medieval Fantasy
Mécanisme(s)	Draft, Cartes
Âge	14+
Durée	45'
Nombre de joueurs	2 - 8

Dans **Ettin**, chaque faction devra bâtir une bonne synergie avec la faction alliée pour triompher de son adversaire au cours de 3 âges de plus en plus épiques. Le jeu de base comporte 8 factions.

Comment jouer ?

Chaque joueur commence par choisir l'une des factions, en prenant le plateau et les cartes correspondantes, et est normalement associé à un ennemi et un allié – à 2, on joue sans allié avec quelques aménagements, et dans une configuration impaire, le joueur seul contrôle des Renégats en plus de sa Faction.

Au début d'un âge, les joueurs gagnent de l'or et on dévoile 1 carte Aventure entre chaque duo d'ennemis. Puis les factions procèdent à trois phases de draft, soit avec leur adversaire (chacun prend 2 des 4 cartes Mercenaire de l'âge en cours), soit avec leur allié (chacun dévoile 2 cartes de son deck Faction, puis en prend 2). Les cartes récupérées peuvent être vendues ou recrutées. Elles sont souvent dotées de capacités affectant une phase particulière du tour. Il est alors temps de déployer les cartes recrutées dans une guerre avec son ennemi, en plaçant à tour de rôle et face cachée une carte sur l'un des trois Lieux de son plateau ou à côté de la carte Aventure. Les cartes sont alors dévoilées et on procède à 4 batailles (1 par lieu et 1 sur la carte Aventure) : les joueurs comparent la force de leurs unités engagées dans cette bataille, le vainqueur prend un jeton Victoire et des unités ennemies, activant leur capacité de butin et les plaçant dans sa pile de Repos. Le vainqueur de l'Aventure peut de surcroît tenter l'Aventure : si ses cartes ont une meilleure valeur d'Aventure que la carte Aventure (dont la valeur de base est augmentée par un dé), il obtient le bénéfice indiqué, sans quoi une troupe meurt. Puis, les joueurs déplacent leurs Troupes restantes dans leur pile de Repos, à l'exception des Unités de Défense qui restent sur les Lieux. Enfin les joueurs peuvent appliquer leurs capacités de production et de lieu défendu. À la fin de l'âge, le joueur avec plus de jetons Victoire que son Ennemi gagne des Points de Victoire, tandis que le perdant reçoit une consolation.

Fin de partie

À la fin de l'Âge III, les joueurs additionnent les PV de leurs jetons Guerre, des cartes dans leur Camp, de leurs Défenses, de leur pile de Repos, de leur Or et le score de leur allié, et l'équipe avec le plus de points remporte la partie.

S.W.

Auteur(s)	J. Krenner, M. Slawitscheck
Illustrateur(s)	Jeff Harvey
Éditeur(s)	Z-Man Games
Thème(s)	Château, Robots, Cinéma...
Mécanisme(s)	Deckbuilding, Bataille
Âge	8+
Durée	45'
Nombre de joueurs	1 - 8

Challengers est un jeu de bataille... et de deckbuilding : profitez des synergies entre les différents sets pour construire le meilleur paquet possible, quitte à le réduire, afin de remporter le drapeau dans une série de matchs contre vos adversaires !

Comment jouer ?

Au début d'une manche, chaque joueur consulte sa carte Plan de la partie qui lui indique dans quel parc (sur quel tapis de jeu en néoprène) il jouera ce tour-ci, et il se déplace en fonction. Cette carte lui indique aussi dans quelle pile (A, B ou C) il pioche 5 cartes et combien de ces 5 cartes il ajoute à son deck, ces piles étant initialement constituées des cartes de 5 sets (5 univers) sur les 6 que contient la boîte de base. Il peut enfin retirer définitivement de son deck autant de cartes qu'il le souhaite. Il est enfin temps de combattre son adversaire (l'unique joueur en face de soi, de l'autre côté du tapis) : les decks sont mélangés, et un joueur en place la première carte sous le jeton Drapeau. Son adversaire dévoile alors successivement des cartes jusqu'à ce que leur total soit égal ou supérieur à la force de la carte en possession du drapeau : la Dernière carte de cette pile entre en possession du drapeau, tandis que les cartes de la pile ayant perdu rejoignent le banc. Le premier joueur tente alors à nouveau d'entrer en possession du drapeau et ainsi de suite. Un joueur remporte le match si son adversaire n'a plus de place sur son banc ou s'il n'atteint pas une attaque suffisante, et il prend alors le jeton Trophée de la manche en cours. Puis une nouvelle manche commence, où il est donc possible que l'on affronte un autre adversaire dans un autre parc, et où on aura généralement accès à des cartes plus puissantes.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la 7ème manche. Chaque joueur additionne alors les fans apparaissant au dos de ses trophées et sur l'ensemble des cartes de son deck, et ceux qui en totalisent le plus... s'affrontent en finale, toujours avec la possibilité de retirer des cartes mais sans en ajouter !

S.W.

Deux jeux à la Une !

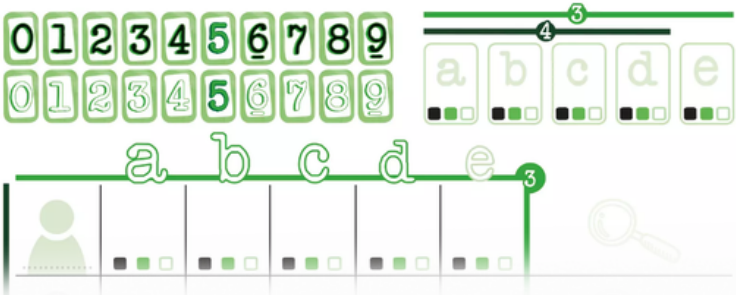
Selection de nouveaux jeux de société en ligne sur BGA

BOARD GAME ARENA

BREAK THE CODE

Jouez à ce jeu maintenant

Break the Code est un jeu de déduction et de logique qui se joue avec des tuiles numérotées et des cartes question. Vous gagnez si vous pouvez deviner toutes les tuiles adverses (à deux joueurs), ou si vous pouvez deviner les tuiles face cachée au centre de la table (à trois ou quatre joueurs). Faites travailler vos méninges !



quarto

Jouez à ce jeu maintenant

Dans **Quarto**, l'objectif est d'aligner 4 pièces ayant au moins un point commun. Mais ne croyez pas que vous jouerez celles que vous voudrez : c'est l'adversaire qui choisit pour vous !

CATAN

TOUJOURS UNE NOUVELLE AVENTURE !

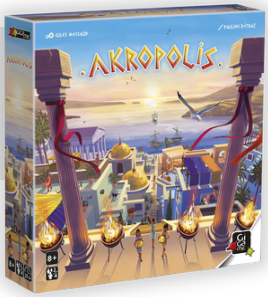
KOSMOS

Paroles de Joueurs

Quel est **LE** jeu publié en 2022 qui vous semble être une évidence pour être nommé dans la sélection des As d'or 2023 ?

Sans aucun doute **Akropolis**. Un jeu à la mécanique simple, mais qui donne matière à réfléchir pour assurer le meilleur positionnement de nos tuiles.

Vincent Martin

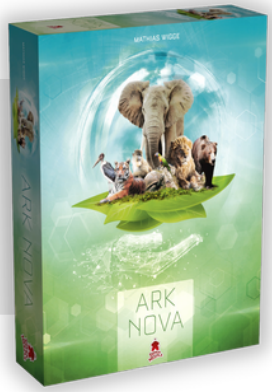


S'il ne devait en rester qu'un : **Turing Machine**, parce que c'est un bijou de réglage, une mécanique ludique de grande horlogerie !

Franck Cini

Ark Nova est très clairement une évidence rien que par son classement sur BGG (4ème). Il reprend à son compte un certain nombre de mécaniques existantes pour en extraire le meilleur. Souvent comparé à Terraforming Mars (as d'or expert 2018), Ark nova le surclasse (selon moi) dans bien des domaines, esthétique, mécanique, profondeur de gameplay...

François Drtz

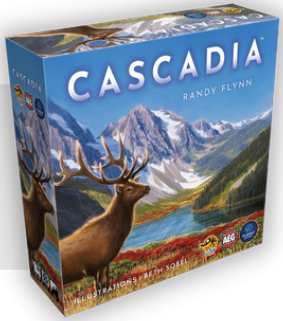


Sans hésitation aucune... **Mille Fiori** ! Un jeu d'une grande profondeur, du draft, du placement, de l'interaction et pour couronner le tout... Il est beau. De mon côté, tous ceux qui le testent sont conquis ! Il mérite sa place à l'as d'or !

Michèle Cusset

Sans aucune hésitation je dirai **Cascadia**. Le thème est très sympa, le matériel est super et la rejouabilité avec les différents objectifs est topissime. Le jeu est très accessible et il plaît à chaque joueur à qui je l'ai expliqué.

Julien Lenoble



Je crois que ma découverte de l'année reste **Lost Seas**. Très simple, stratégique, une once de pourrissage de son prochain. Tout ce que j'aime.

Benjamin Lav

Carnegie en expert ! Un jeu complet, on sent l'expérience de l'auteur. C'est beau, il y a beaucoup d'interactions, les choix sont multiples, une superbe réussite !

Jean-Francois Wilemme

Évidemment **Tracks** ! Il renouvelle avec brio le jeu d'enquête classique avec sa mécanique de chasse sonore ! On est à l'affût du moindre bruit pouvant aiguiller notre traque, on se surprend à découvrir ce que les autres ont pu entendre et on enchaine les enquêtes plus surprenantes les unes que les autres. Un « must-play » pour les fans du genre !

Mickael Legaz-Pinho

Sea Salt & Paper : un jeu addictif, tendu, simple et rapide qui plaît aux grands comme aux petits. Une rejouabilité renouvelée et de belles photos d'origamis créés spécialement pour ce jeu.

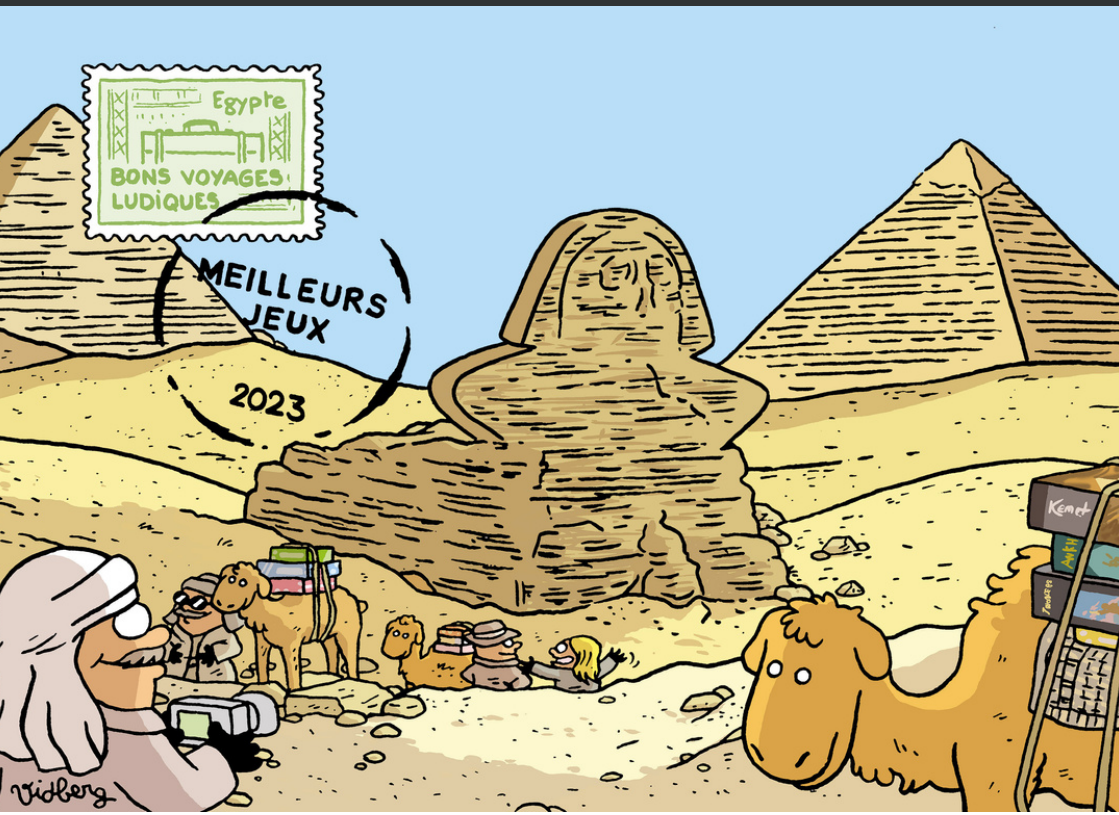
Audrey Msl

Time of Empires ! Un jeu de civilisation en TEMPS RÉEL, qui tourne super bien, rien que pour ça il mérite une nomination. En catégorie initié il aurait totalement sa place.

Mika Sirjacobs

L'œil de Martin

Martin Vidberg
www.martinvidberg.com



Découvrez d'autres cartes postales à collectionner dans vos commandes Philibert tout au long du mois de janvier !

GRILLE N°11

GRILLE N°12

*Solutions des grilles n°11 et n°12 du jeu de démo **Acrylogic**, pages 22 et 23.*

GLOOMHAVEN

LES MÂCHOIRES DU LION

Découvrez le monument du jeu de stratégie et d'aventure, dans une version accessible à tous !

CEPHALOFAIR

Joueurs : 1 à 4 - Durée : 30 mn par joueur - Âge : 14+

asmodee

DICE THRONE AVENTURES

DICE THRONE AVENTURES EST UNE EXTENSION DE DICE THRONE. IL EST NÉCESSAIRE DE POSSÉDER UN PERSONNAGE POUR Y JOUER.

DICE THRONE AVENTURES

Nate Chatellier, Manny Trembley

Gavan Brown, Damien Mammoliti, Manny Trembley

1 - 4

8+

90 - 120 min

ROXLEY

LUCKY DUCK GAMES

FÉVRIER 2023 EN BOUTIQUE