

# PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 32 - MARS 2023



## HYBRIS



DISORDERED  
COSMOS

De la guerre des **clones**  
à la pandémie de **droïdes**

Carnet d'auteur et d'éditeur  
**Damien Chauveau**

JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC



# GOSU X

**DRAFTEZ 3 CLANS D'IMMORTELS  
GAGNEZ PAR LA FORCE OU LA RUSE**

**UN JEU D'AFFRONTEMENT  
& DE COMBOS POUR 2 JOUEURS**



STUDIO SWAF · DAVID SITBON

**DÉJÀ DISPONIBLE**

**SORRY  
WE ARE  
FRENCH**



**JOUEZ AVEC LA NOSTALGIE RETROGAMING !**



- 4 TOP 10**  
Top des ventes de janvier 2023
- 6 Open Ze Bouate**  
Enquêtes Express
- 8 Expo Photos**  
7 Wonders
- 9 Open Ze Bouate**  
7 Wonders - Edifice
- 10 Open Ze Bouate**  
Earth
- 12 Téma cette Thématique**  
De la guerre des clones à la pandémie de droïdes
- 14 Open Ze Bouate**  
Star Wars : Clone Wars - A Pandemic System Board Game
- 16 Open Ze Bouate**  
Dog Park
- 17 Jeu de Démo**  
Acryliclog

- 18 Open Ze Bouate**  
Color Flush
- 20 Open Ze Bouate**  
Encyclopedia
- 21 Open Ze Bouate**  
Sub Terra II
- 22 Open Ze Bouate**  
Hybris : Disordered Cosmos
- 24 PhiliBulle**  
Discussion avec Damien Chauveau
- 30 Open Ze Bouate**  
Colorado
- 31 Open Ze Bouate**  
Zombicide Gear Up
- 32 Paroles de Joueurs**  
Les extensions indispensables
- 34 L'œil 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)6.88.53.58.08

**Directrice de publication**

Adeline Deslais  
**Rédacteur en chef**  
Léandre Proust  
**Rédacteur**  
Siegfried Würzt

**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



## #1 Sea Salt & Paper

Sea Salt and Paper est un jeu de collection... où VOUS décidez de mettre fin à la manche. Regardez bien ce que vos adversaires posent devant eux et prennent en main pour tenter de deviner leur score, et vous pourrez même tenter le tout pour le tout, en leur accordant un tour de plus, sûr de votre victoire éclatante !



## #2 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...



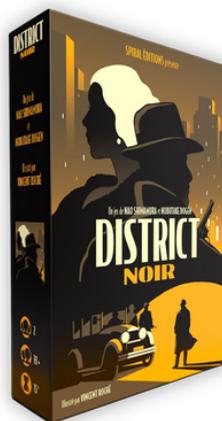
## #3 Super Mega Lucky Box



Dévoilez les chiffres un par un, et rayez les cases correspondantes sur vos cartes. Si vous en obtenez trois à la suite, vous débloquentes des bonus qui vous permettront de rayer plus de cases, de déclencher des bonus encore plus importants et d'augmenter votre score !



## #4 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.



## #5 L'île des Prédateurs



Sur cette île oubliée dans un petit coin de l'océan, les animaux ont faim ! Votre objectif est d'influencer les animaux sauvages - et d'arranger leurs repas - pour qu'il ne reste qu'un seul animal !



## #6 Akropolis



Akropolis est un jeu de stratégie simple où vous devrez gagner du prestige en construisant les meilleures cités en 3D au cœur de l'antique Méditerranée.



## #7 Parks : extension Wildlife



Préparez-vous à découvrir de nouveaux sites, de nouvelles cantines, de nouveaux équipements et davantage de cartes de saison. Cette extension introduit également un grand bison errant qui se déplace le long des cartes de parc et accorde des bonus aux joueurs qui visitent ces parcs. Nécessite le jeu de base Parks pour être utilisé.



## #8 Wingspan - Asie



Dans cette troisième extension de Wingspan, nous accueillons de nouvelles espèces dans nos habitats en explorant les oiseaux vibrants, intrigants et magnifiques de l'Asie. Ces oiseaux ont été choisis parmi plus de 2 800 espèces vivant en Asie. Aussi jouable à 2 sans la boîte de base.



## #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.

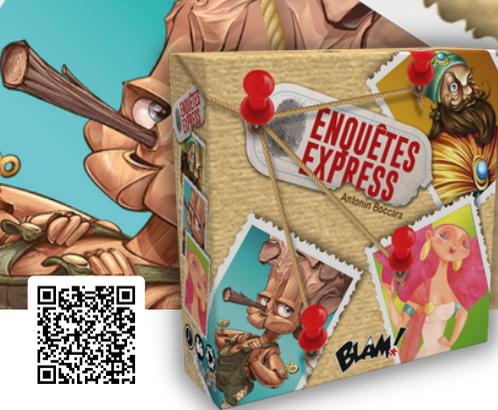


## #10 Au Griffon fonffon



Au Griffon fonffon est un jeu solo appartenant à la gamme Micro Games de Matagot. En tant que gérant d'une taverne peu renommée vous aurez à cœur de ne pas perdre le peu de clients qui franchissent le pas de votre porte.





<b>Auteur(s)</b>	Antonin Boccard
<b>Illustrateur(s)</b>	Trouttet, Conan, Vellard
<b>Éditeur(s)</b>	Blam !
<b>Thème(s)</b>	Cirque, Mythologie, Contes
<b>Mécanisme(s)</b>	Enquêtes, Coopération
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30' / enquête
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 6

**Enquêtes Express** est un jeu d'enquête dans lequel vous mènerez coopérativement trois enquêtes dans trois univers très distincts, en ne disposant que d'une partie des informations et en essayant de les collecter et les partager efficacement !

### Comment jouer ?

Une fois l'enquête choisie et le texte d'introduction lu, vous vous voyez attribuer une couleur interdite. Puis, lancez un minuteur de cinq minutes. Pendant ce temps, vous pourrez consulter silencieusement les 24 cartes Dossier étalées sur la table, à condition que leur punaise ne corresponde pas à votre couleur interdite, de reposer une carte face cachée avant d'en prendre une nouvelle et de ne pas prendre de notes. Ces cartes pourront aussi bien représenter un lieu qu'un objet ou permettre d'interroger une personne suspecte.

À la fin du temps, vous pouvez garder une carte Dossier devant vous et la dévoiler au reste du groupe, tandis que vous lisez les Questions du livret Enquête. Vous devrez vous concerter en tâchant de vous rappeler autant d'informations des cartes Dossier que possible afin de connecter les indices et de parvenir collectivement à autant de questions que possible. Il n'est pas interdit de retourner de nouvelles cartes Dossier, au prix de points de pénalité. Par ailleurs, 2 cartes Indice sont à disposition du groupe et peuvent être consultées sans pénalité, mais uniquement si le groupe peine à résoudre l'enquête. Une fois que vous aurez répondu à toutes les questions, vous confronterez vos réponses à celles du livret, en marquant éventuellement les points associés, et arriverez à un score sur 20 qui évaluera votre réussite.

### Les enquêtes

Dans *Le Conte n'est pas bon*, la pierre précieuse des nains a été volée par un personnage de contes de fées, qu'il faudra identifier pour sauver leur fête. Panique sur le mont Olympe vous fera enquêter sur le dieu ou la déesse ayant osé carboniser la fameuse massue d'Héraclès. Enfin, *Stupeur au cirque Milton* fait suite à la dévoration d'un dompteur par ses lions, et cela ne semble pas accidentel...

S.W.





Un jeu d'observation et de rapidité  
pour toute la famille !



4 TYPES  
DE DÉFIS !



OBSERVE  
LA CARTE DÉFI



TROUVE  
LA SOLUTION

3  
TAPE LE CAFARD  
OU LA CARTE



ÉCRASE-LE!



DISPONIBLE DÈS MAINTENANT !

  @jeuxsynapsesgames

Synapses  
Games





<b>Auteur(s)</b>	Antoine Bauza
<b>Illustrateur(s)</b>	É. Hebinge, M. Coimbra
<b>Éditeur(s)</b>	Repos Prod
<b>Thème(s)</b>	Civilisations antiques
<b>Mécanisme(s)</b>	Draft
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	30'

**Nombre de joueurs** 3 - 7

**Edifice** est la nouvelle extension du jeu culte **7 Wonders** (« le jeu le plus primé du monde »). Outre 2 nouvelles merveilles (Carthage, jouable uniquement avec l'extension, et Ur), elle vous propose de collaborer à l'érection de prestigieux édifices... qu'il est aussi bénéfique d'achever qu'il pourrait s'avérer dangereux de ne pas y participer !

### Comment jouer ?

Au début de la partie, dévoilez 1 très grande carte Édifice (parmi 15) relative à chaque Âge sur sa face Projet, et placez sur chacune un nombre de pions Participation correspondant à cet âge et à votre nombre (parmi 24 pions en plastique, 8 pour chaque Âge).

Une fois par Âge, quand vous construisez une étape de votre Merveille, vous pouvez participer à la construction de l'Édifice de cet Âge en payant son coût (donc en plus du coût de la Merveille) et en prenant l'un des pions Participation qui s'y trouve.

Dès qu'il n'y a plus de pion Participation sur la carte Édifice, ce dernier est érigé, sa carte retournée, et toute personne détenant un pion Participation obtient la récompense indiquée. Ces bonus peuvent être très divers, allant du jeton Victoire Militaire au doublement à la fin de la partie d'une carte Violette en passant par de nouvelles conditions de points de victoire.

Cependant, si à la fin de l'Âge, l'Édifice n'est pas construit et que vous n'en possédez aucun jeton Participation, vous subissez la pénalité indiquée (perdre une carte de la couleur représentée, des Pièces, des jetons Victoire Militaire), ou un jeton Dette (correspondant à un malus de points de victoire) si la pénalité ne peut pas être pleinement subie.

S.W.





**EARTH**  
**OPEN ZÈ BCUATE**  
**EN PRÉCOMMANDE**

<b>Auteur(s)</b>	Maxime Tardif
<b>Illustrateur(s)</b>	Photographies
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Nature
<b>Mécanisme(s)</b>	Gestion, Tableau, Moteur
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	45' - 90'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 5

**Earth** est un jeu de construction de moteur où vous enrichirez votre île en la rendant toujours plus luxuriante et plus autonome, afin d'y accueillir de la faune et d'en faire un écosystème plus équilibré que vos adversaires !

**Comment jouer ?**

Au début de la partie, dévoilez 4 cartes Faune et 2 cartes Écosystème en tant qu'objectifs communs, tandis que vous recevez 1 carte Écosystème, 1 carte Île et 1 carte Climat. Placez-les sur votre plateau, sur la face de votre choix. La carte Île indique combien vous recevez de jetons Sol, combien vous piochez de cartes Terre et combien vous en compostez.

À votre tour, choisissez l'une des 4 actions :

- **Plantation (vert)**, pour placer 1 ou 2 cartes de votre main dans votre tableau en payant leur coût en sol, puis pour piocher 4 cartes et en garder 1. Si elles ont une capacité noire, on l'active immédiatement.

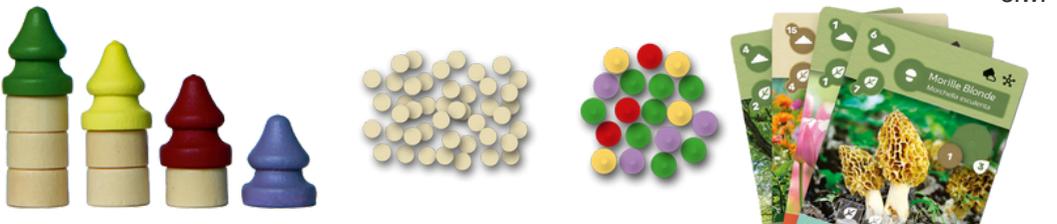
- **Compostage (rouge)**, pour gagner 5 jetons Sol et placer 2 cartes du deck Terre directement dans votre compost.
- **Arrosement (bleu)**, pour placer jusqu'à 6 germes sur les emplacements Germe libres des cartes Flore de votre tableau, puis gagner 2 jetons Sol.
- **Croissance (jaune)**, pour piocher 4 cartes Terre, puis placer jusqu'à 2 pions Croissance sur les emplacements Croissance libres des cartes Flore de votre tableau (des troncs, surmontés d'une canopée quand le nombre maximum de pions est atteint).

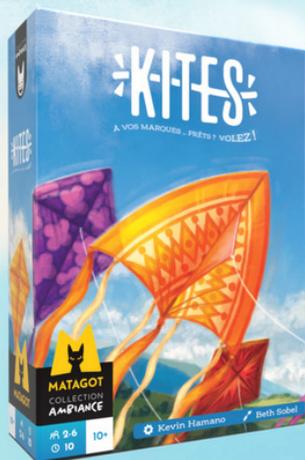
Pendant que vous jouez, tous les autres bénéficient d'une version plus faible de l'action choisie. Puis, tous activent les effets des cartes de leur tableau et de leur plateau quand la couleur de l'effet correspond à la couleur de l'action (en plus des effets multicolores).

**Fin de partie**

La partie s'achève à la fin de la manche où une personne pose une 16ème carte dans son tableau (ce qui lui octroie un bonus). Comptez alors vos points : ceux des cartes du tableau, Île, Climat, les cartes Événement, 1 point par carte du compost, par germe et par tronc (ou les points de canopée quand une flore a atteint sa croissance maximale), ceux des objectifs personnels des terrains, ceux des objectifs Écosystème, et ceux des cartes Faune (marqués au cours de la partie, selon la rapidité à les atteindre) !

S.W.





# KITES

A VOS MARQUES ... PRÊTS ? VOLEZ !

Envolez-vous avec Kites, un jeu coopératif où rapidité, coordination et bonne communication seront indispensables pour réaliser le plus beau spectacle de cerfs-volants !

**1** Jouez une carte et retournez les sabliers de la même couleur.



**2** Attention aux turbulences !



**3** Coordonnez-vous pour ne jamais avoir de sablier vide !



10+

2-6  
10

  
**MATAGOT**

@EditionsMatagot



www.matagot-friends.com

# Téma cette Thématique !

De la guerre des clones  
à la pandémie de droïdes

L'une des caractéristiques les plus formidables de la saga Star Wars – du moins avant son rachat par Disney (hum hum) tient dans les ellipses entre ses épisodes. En 1977, Un nouvel espoir commençait déjà in medias res (au cœur de l'action), comme si l'on était déjà supposé connaître les personnages et comprendre les enjeux de cet univers pourtant neuf, comme La Menace fantôme en 1999, et il est indispensable de bien lire le carton déroulant initial des opus V, VI, II et III pour tenter de comprendre ce qui a bien pu se passer pour qu'on en arrive là, du moins nous aider à rapidement raccrocher les wagons. Ces ellipses faisant confiance à l'intelligence du spectateur, et permettant d'entrer dans l'histoire sans ambages, sont bien sûr aussi l'occasion de faire sentir la richesse d'un univers où il peut se dérouler tant de choses à notre insu. Puis de nous raconter partiellement ces événements mystérieux dans des « produits dérivés », parfois meilleurs que le canon cinématographique.

L'une de ces ellipses les plus mémorables est celle que constitue la coupure de 3 ans entre les opus II et III, le mal-nommé L'Attaque des clones et La Revanche des Sith. Si le deuxième film nous présentait en effet une armée de clones (du chasseur de primes Jango Fett) mystérieusement mise au point à la demande supposée du Sénat, et son premier déploiement tandis que les Jedi luttent contre les Séparatistes (des milliers de systèmes ayant fait sécession de la République sous la conduite officielle du comte Dooku et de l'armée de droïdes du général Grievous), on apprend au début du troisième que la « guerre des clones » touche à sa fin, les Séparatistes étant presque vaincus. Or cette guerre des étoiles correspond aussi au sommet de la formation d'Anakin, de même qu'elle implique des protagonistes comme Dooku ou Palpatine, et même le reste des Jedi, qu'on est frustrés de quitter dans les opus cinématographiques tant on rêvait d'en savourer encore la présence.

Pour préparer à la Revanche des Sith, George Lucas avait commandé une excellente série d'animation 2D au génial Genndy Tartakovsky, Clone Wars (qui appartient à l'univers Légendes, donc aux œuvres hors canon), puis en 2008, un film et une série d'animation 3D (cette fois officiels) détailleront les événements de cette époque, The Clone Wars. En plus de cocher toutes les cases de ce que l'on pouvait en effet espérer de fictions retraçant les innombrables événements d'une période trouble, elles inventeront Ahsoka Tano (d'abord la padawan d'Anakin), ressusciteront Maul, établiront l'apprentie de Dooku Asajj Ventress, donneront une véritable identité aux Jedi Aayla Secura et Luminara Unduli... Une galerie de personnages que l'on retrouve dans le jeu de société Star Wars : The Clone Wars, refonte rethématisée du culte Pandemic de Matt Leacock par Alexandar Ortloff.



Au lieu de maladies dont il faut enrayer la propagation dans divers pays en concoctant des remèdes, ce sont des droïdes qui sont déployés sur de nombreuses planètes, tandis que la complétion de missions permet de se rapprocher de l'antagoniste. La transposition pourrait sembler anodine, facile même, mais elle est déjà astucieuse : puisque l'on incarne des Jedi (et pas « seulement » des experts médicaux), il fallait faire sentir leur héroïsme autrement qu'en leur donnant des capacités spéciales excessives, rôle rempli par les figurines, la destruction de droïdes (qui donne un plus grand sentiment de puissance que le retrait de cubes Maladie) et le combat final contre un boss connu. Outre l'habillage attendu, l'idée des missions augmente la sensation de vivre une histoire, puisqu'elles indiquent une planète précise avec des types d'alliés spécifiés afin de vivre un thème exposé dans deux lignes de texte d'ambiance.

Les fans de Star Wars comme de thème apprécieront en outre grandement que les cartes Escouade soient toutes différentes : même deux clones du même type et ayant la même capacité jouiront d'une illustration et d'un nom propres, de sorte que l'on ne posera peut-être pas Wolffe comme on pose Rex, malgré leur identité mécanique.

La « rethématisation » est aussi l'occasion d'une « correction » : 15 ans après sa création, Pandemic peut accuser son âge sur la place du hasard, étant donné que non content d'infliger la propagation de maladies sur des pays au hasard, une éclosion avait lieu quand un pays atteignait son maximum de contamination, propageant la maladie sur les pays adjacents, de sorte qu'un tirage successif de deux ou trois pays voisins pouvait signer l'arrêt de mort de l'équipe. Dans Clone Wars, plus de telle contamination, l'atteinte d'un quota maximum établissant « juste » un blocus sur la même planète, de sorte que si l'on cherchera toujours à éviter une surcharge, elle sera ressentie comme moins punitive – tout en permettant d'employer à nouveau un vocabulaire bien connu des fans.

Star Wars : The Clone Wars n'est ainsi pas qu'une rethématisation bien faite de Pandemic, mais une preuve (s'il en fallait encore) de la capacité de cette gamme à se renouveler avec les années, en restant évidemment fidèle à son cœur mécanique tout en sachant proposer de multiples aménagements plus ou moins minimes, propres à améliorer le plaisir du jeu, aussi bien sur les règles que sur un judicieux respect d'un thème tout de même très chouette.

S.W.





**STAR WARS**  
THE CLONE WARS

**OPEN**  
**BOUATE**

Pandemic System

<b>Auteur(s)</b>	Alexandar Ortloff
<b>Illustrateur(s)</b>	Nombreux
<b>Éditeur(s)</b>	Z-Man
<b>Thème(s)</b>	Star Wars
<b>Mécanisme(s)</b>	Pandemic, Coopération
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	60'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 5

**Star Wars : The Clone Wars** est un jeu coopératif utilisant le système des cultes Pandemic pour vous permettre d'incarner les héros de la guerre des clones (Aayla Secura, Ahsoka, Anakin, Luminara Unduli, Mace Windu, Obi-Wan ou Yoda) pour mettre fin à la menace Séparatiste !

### Comment jouer ?

Commencez par choisir votre Jedi et le placer sur la planète indiquée, ainsi que l'antagoniste que vous souhaitez affronter (Ventress, Dark Maul, le général Grievous ou le comte Dooku), et placez ce dernier ainsi que des droïdes sur des planètes indiquées par des cartes Invasion. Enfin, dévoilez 2 cartes Mission. Au début de votre tour, redressez vos cartes Escouade. Puis, effectuez 4 actions (y compris plusieurs fois la même) :

- Déplacer votre Jedi sur une planète adjacente.
- Piocher 1 carte Escouade et la poser face visible devant vous.
- Attaquer en lançant le dé pour infliger des dégâts aux droïdes, aux blocus et à l'antagoniste sur la planète de son Jedi. Le dé et les ennemis survivants infligent des dégâts en retour. Chaque dégât subi impose de défausser une carte Escouade.

- Tenter une mission, si le Jedi se trouve sur la planète de cette mission. Lancez le dé, et engagez des cartes Escouade correspondant aux exigences de la mission pour augmenter vos succès. Subissez des dégâts, et si la mission est réussie, dévoilez la suivante.

En outre, vous pouvez activer vos cartes Escouade (en les inclinant) et utiliser la capacité de votre Jedi sans que cela coûte une action. Une fois les actions effectuées, activez l'antagoniste : résolvez son éventuel effet, puis piochez et appliquez une carte de son paquet. Enfin, dévoilez autant de cartes Invasion que la vitesse actuelle d'invasion et placez des droïdes sur les planètes indiquées. Si vous devez ainsi placer un quatrième droïde sur une planète, avancez à la place le marqueur Menace et placez un blocus sur la planète – les blocus empêchent d'interagir avec les autres éléments de la planète.

### Fin de partie

La partie est immédiatement perdue si le marqueur Menace atteint la dernière case de sa piste. En revanche, une fois la dernière mission accomplie (leur nombre dépend de la difficulté voulue), retournez la fiche Antagoniste sur sa face Combat final. Si vous le surmontez, la partie est remportée !

S.W.



Mary Flanagan & Max Seidman  
Illustré par Spring Yu

# Phantom Ink

Devinerez-vous le mot secret  
grâce aux indices des Esprits ?



Phantom Ink est un jeu de déduction de mots en équipes. Chacune se compose d'un Esprit, qui dévoilera des indices sur le mot à trouver aux autres joueurs alliés, les Médiums. Quelle équipe décryptera le plus rapidement les messages de l'Au-delà ?



Sortie en mars 2023



A B C D E F G H I J K L M

N O P Q R S T U V W X Y Z



**Dog Park**  
**OPEN**  
**BOUATE**  
**EN PRÉCOMMANDE**

<b>Auteur(s)</b>	Lottie & Jack Hazell
<b>Illustrateur(s)</b>	H. Exley, D. May, K. Avery
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Chiens
<b>Mécanisme(s)</b>	Enchères, Moteur
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	40' - 80'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

Dans **Dog Park**, enchérissez avec votre réputation pour avoir les meilleurs chiens dans votre chenil et promenez-les au parc afin de vous imposer comme le meilleur dog sitter ! Pour cela, vous devrez attirer et savoir promener les bons chiens, en tirant profit de leurs spécificités et en en prenant soin !

**Comment jouer ?**

Au début de la partie, 1 carte Tendance est affectée à chaque tour pour en altérer les règles, tandis que les cartes Expert sont placées aléatoirement la colonne de prix Expert (déterminant la valeur des types de chiens) et que vous recevez 1 carte Objectif. Au début de chaque tour, une carte Bonus de lieu indique des jetons à placer dans le parc, tandis qu'on dispose des cartes Chien dans le Pré. On procède alors au recrutement : indiquez secrètement une valeur de 1 à 5 sur votre cadran d'offre et assignez votre pion à l'un des chiens du Pré.

Dévoilez ensuite simultanément votre mise, et placez le chien dans votre Chenil si vous avez fait la meilleure enchère (en payant en réputation). On dévoile ensuite de nouveaux chiens pour procéder à un second recrutement. Puis, choisissez jusqu'à 3 de vos chiens à promener (en dépensant les ressources demandées par chacun en bâtons, balles, friandises ou jouets).

Il est temps de commencer la promenade : à tour de rôle, avancez votre promeneur dans le parc d'1 à 4 cases en obtenant les récompenses des cases sur lesquelles vous vous arrêtez. Cependant, plus vite vous quittez le parc et plus vous êtes récompensé. Enfin, gagnez 2 points de réputation pour chaque chien promené ce tour-ci et perdez 1 point pour chaque chien qui n'a jamais été promené. Un nouveau tour commence.

**Fin de partie**

La partie s'achève à la fin du 4ème tour. Attribuez vos ressources aux chiens ayant une capacité relative au décompte final, et ajoutez-y la réputation obtenue en cours de partie, celle des prix Expert, celles des cartes Objectif et une consolation pour les ressources restantes.

**Extensions**

Deux packs d'extension vous permettent d'ajouter des Chiens européens et des Chiens célèbres à vos compagnons canins du jeu de base.

S.W.



# ACRYLOGIC

3  
rouge

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

VERT = jaune + bleu	JAUNE = jaune + jaune
ORANGE = jaune + rouge	ROUGE = rouge + rouge
VIOLET = rouge + bleu	BLEU = bleu + bleu
2 = 1 + 1	3 = 1 + 2
4 = 2 + 2	4 = 1 + 3
5 = 2 + 3	6 = 3 + 3

## AIDE DE JEU

5

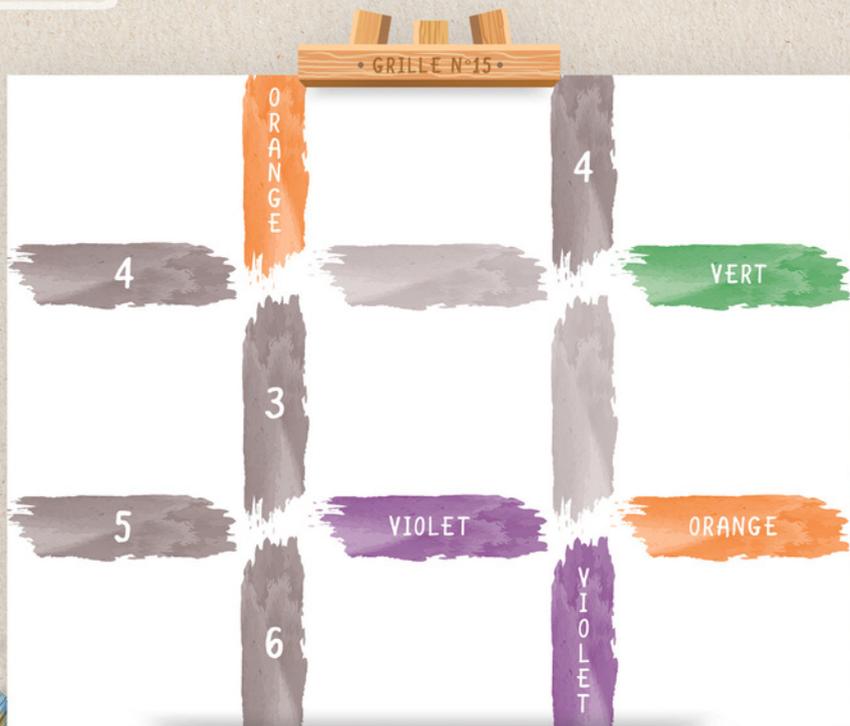
VERT

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

$$5 = 3 + 2$$

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

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





**COLOR  
FLUSH**

**OPEN  
BOUATE**

**PROCHAINEMENT**

**Auteur(s)** Vivien Roeltgen

**Illustrateur(s)** N.C.

**Éditeur(s)** Blue Orange

**Thème(s)** Abstrait

**Mécanisme(s)** Cartes

**Âge** 7+

**Durée** 15'

**Nombre de joueurs** 3 - 6

Dans **Color Flush**, réunissez une main de cartes de la même couleur... mais vous pouvez prendre les cartes des autres ou leur donner les vôtres, et surtout les retourner sur leur autre couleur... autre couleur que bien sûr vous n'avez pas le droit de voir avant de retourner la carte !

### Comment jouer ?

Vous commencez avec 7 cartes en main. Chacune porte deux couleurs, l'une sur le côté face à vous (que vos adversaires ne peuvent pas voir), l'autre sur le côté opposé (que vous ne pouvez pas voir). À votre tour, vous effectuez trois actions, dans l'ordre de votre choix :

- Vous donnez une carte de votre main à quelqu'un d'autre ou vous la posez sur la pioche, sans la retourner. Vous ne pouvez pas ainsi finir avec moins de 4 cartes en main. Si vous posez une carte blanche sur la pioche, vous échangez aussitôt toute votre main avec celle d'une ou un adversaire.



- Vous retournez une carte de votre main. Si vous dévoilez ainsi une carte noire, retournez toutes les cartes de votre main.
- Vous prenez une carte de la main de quelqu'un d'autre ou la première carte de la pioche et vous l'ajoutez à votre main sans la retourner. Vous ne pouvez pas ainsi finir avec plus de 10 cartes en main.

Une fois les trois actions effectuées, c'est au tour de la personne suivante.

### Fin de partie

La partie s'achève aussitôt que toutes les cartes de la main de quelqu'un sont de la même couleur (sur le côté face à cette personne, donc invisible pour ses adversaires), les cartes blanches comptant pour la couleur de son choix. Cette personne remporte la partie.

S.W.



VOUS ALLEZ EN VOIR  
DE TOUTES  
LES COULEURS !

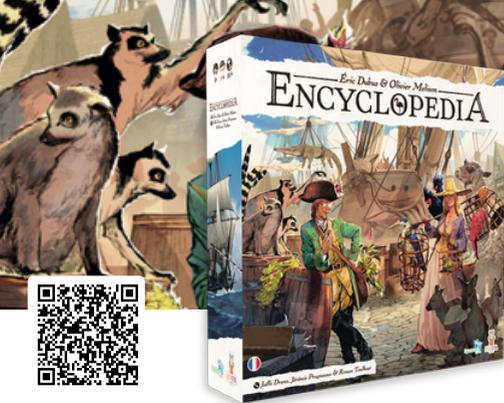
# COLOR FLUSH™

1  
ANALYSEZ VOTRE MAIN ET CELLES  
DE VOS ADVERSAIRES

2  
PIOCHEZ, RETOURNEZ ET DONNEZ VOS CARTES

3  
RASSEMBLEZ DES CARTES D'UNE SEULE  
MÊME COULEUR

QUI Y  
PARVIENDRA  
EN PREMIER  
POUR REMPORTE  
LA PARTIE ?



<b>Auteur(s)</b>	É. Dubus, O. Melison
<b>Illustrateur(s)</b>	Drans, Prugneaux, Saint-Georges
<b>Éditeur(s)</b>	Holy Grail, Synapses Games
<b>Thème(s)</b>	Encyclopédie naturaliste
<b>Mécanisme(s)</b>	Pose de dés, Collection
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	25' / joueur

**Nombre de joueurs** 1 - 4

Contribuez à l'**Encyclopedia** de Buffon en mettant vos talents de naturaliste au service d'expéditions sur les cinq continents, en cherchant à comprendre les caractéristiques d'innombrables espèces animales !

### Comment jouer ?

Au début d'une manche, remplacez les cartes Animal et Expert du plateau central, puis dévoilez et appliquez le jeton Manche suivant (pour un gain d'écus, de jeton Expédition, de dé...). Piochez alors à tour de rôle 4 dés au hasard dans le sac, jetez-les, et assignez-les aux actions de votre plateau individuel. À votre tour, prenez un dé – ce peut être le dé d'une ou un adversaire, qui gagne alors le bonus de son emplacement. Utilisez ce dé pour effectuer une action :

- Ambassade, pour gagner des jetons Expédition (que vous pouvez défausser pour modifier la couleur de dés).
- Banque pour gagner 5 Écus (que vous pourrez défausser pour augmenter la valeur de dés).
- Université pour gagner l'une des cartes Expert disponibles (à l'effet immédiat, permanent ou pour la fin de partie).

- Académie pour gagner l'une des cartes Animal disponibles dont le continent correspond à la couleur du dé, ainsi que des Points de Réputation.
- Expédition, en assignant le dé au bon continent, afin de mener des recherches sur les animaux de ce continent dont on a les cartes. Choisissez (en plaçant des cubes Recherche sur l'animal) si vous en recherchez le continent, la classification, l'alimentation, l'habitat et/ou le climat, le type de recherche augmentant vos Points de Victoire, mais aussi la valeur requise pour l'expédition (par le dé et les Écus notamment).
- Publication, en plaçant un dé sur un animal du bon continent, et en retirant les cubes Recherche (selon la valeur du dé) pour les placer dans les bonnes catégories du plateau central. Vous pouvez alors retirer des cubes de vos autres animaux si vous en aviez recherché des caractéristiques identiques à celles de votre animal de référence (par exemple la classification reptiles). Enfin, tous les animaux du même continent quittent votre collection en rapportant autant de PV.

### Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la sixième manche. Ajoutez aux points obtenus en fin de partie des points pour les cubes Recherche sur la section Publication du plateau, pour les collections des animaux et experts de chaque continent et pour les jetons restants !

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Tom Pinder
<b>Illustrateur(s)</b>	Diana Franco Campos
<b>Éditeur(s)</b>	Nuts ! Publishing
<b>Thème(s)</b>	Exploration, Volcan
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopération, Exploration
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	60'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 6

Après des cavernes aux horreurs lovecraftiennes, explorez dans **Sub Terra II** les profondeurs mystérieuses d'un volcan, à la recherche d'un Sanctuaire caché qui contiendrait un Artefact inestimable. Mais il faudra collaborer finement pour trouver ce Sanctuaire et survivre aux Gardiens qui le protègent...

### Comment jouer ?

Au début de la partie, choisissez votre personnage, dont les pouvoirs spécifiques seront essentiels au groupe. À votre tour, vous disposez de 2 Points d'Action (PA) pour :

- Piocher une nouvelle tuile Temple dans le sac et la connecter à la tuile où vous vous trouvez. Il faut avoir placé l'ensemble des tuiles pour placer le Sanctuaire (à l'opposé de l'entrée).
- Vous déplacer sur une tuile connectée.
- Piocher une nouvelle tuile et vous y déplacer immédiatement.
- Soigner un personnage sur votre tuile.
- Déposer, ramasser, donner ou prendre un objet (vous n'en portez qu'un à la fois). Il vous faut ramasser les 3 Clés et les poser dans le Sanctuaire pour accéder à l'Artefact.

- Lancer le dé pour éliminer un ennemi si vous obtenez 4 ou plus.
- Courir (vous déplacer 3 fois, contre 2 PA).
- Creuser pour retirer le marqueur Éboulis bloquant votre mouvement (2 PA).

Vous disposez également des actions propres à votre personnage, et pouvez perdre un Point de vie pour un PA supplémentaire. Si vous n'avez plus aucun Point de vie, vous ne pourrez plus que ramper, en espérant que quelqu'un vous soignera.

Après vos actions, lancez 1 dé de Péril, ce qui peut provoquer un éboulis, déclencher un piège, réveiller un Gardien voire les activer... Quand vous avez toutes et tous joué, les Gardiens s'activent 2 fois, le marqueur Éruption avance d'une case, et un nouveau tour commence. Une fois l'Artefact récupéré, on lancera cependant les 2 dés de Péril et le marqueur Éruption avancera de deux cases !

### Fin de partie

La partie est remportée si une personne s'échappe avec l'Artefact (mais vous aurez plus de mérite si tout le monde a survécu). En revanche, si tout le monde est à terre (par exemple à cause des Gardiens, ou de l'éruption qui survient quand le marqueur Éruption atteint le sommet du volcan, déversant la lave dans les couloirs), la partie est perdue.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Damien Chauveau
<b>Illustrateur(s)</b>	Nombreux
<b>Éditeur(s)</b>	Aurora Game Studio
<b>Thème(s)</b>	Mythologie, Steampunk
<b>Mécanisme(s)</b>	Placement, Asymétrie
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	30' / joueur
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

Olympien rêvant de divinité, vous allez, dans **Hybris : Disordered Cosmos**, arpenter la Grèce et divers lieux mythiques pour aider la population, réaliser des inventions, mettre fin à de terribles menaces, évoluer jusqu'à vous montrer digne d'adoration !

### Comment jouer ?

Au début de la partie, choisissez d'incarner Zeus, Poséidon, Hadès ou Athéna. Au début d'un Âge, choisissez une carte Pilier Divin dans l'ordre défini par vos marqueurs sur la piste de Grandeur. Cette carte vous octroiera un pouvoir pendant cet Âge... ainsi qu'un bonus à vos adversaires. Placez ensuite secrètement vos jetons Lieu sous vos standees Héros et Prophète. Effectuez alors votre phase d'action dans l'ordre défini par les cartes Pilier Divin, en passant ou en activant votre Olympien (gratuitement ; il est déplacé sur un lieu de votre choix) ou un Héros ou Prophète auquel un jeton Lieu a été assigné (en payant 1 Aegis ; il se déplace sur ce lieu). L'emplacement qui l'accueille octroie un bonus ou un malus. Puis, effectuez l'une des actions du lieu :

- Sur l'Olympe, convertissez des Prières contre divers bonus ou concevez des tuiles Technologie en les plaçant sur la Forge.

- Sur la Forge, fabriquez une de vos tuiles Technologie pour la déplacer sur l'Usine, ou produisez cette tuile depuis l'Usine pour la récupérer.
- Sur l'Oracle, jouez une carte Conflit et payez 1 Fidèle pour regarder la prochaine carte Primordial.
- Chez les Moires, essayez de résoudre le Chant d'une Épopée ou un affrontement mythique.
- Au Colisée, piochez 1 carte Conflit ou combattez 1 Héros (ce qui peut permettre de le recruter).
- Aux Enfers, ressuscitez un Héros défait ou drainez de l'Aegis.
- Dans le Monde mortel, influencez la ville où vous vous trouvez (en gagnant des points de Bonté et des Fidèles ou un Service) ou déployez l'une de vos tuiles Technologie, ce qui octroie des Points de Victoire, des Prières et des bonus de Bonté.

L'Âge s'achève quand tout le monde a passé. Après une phase de fin des Âges (où vous dévoilez une carte Primordial), un nouvel Âge commence.

### Fin de partie

Vous remportez immédiatement la victoire en débloquent vos 6 tuiles Amélioration. Sinon, la partie s'achève à la fin du 6ème Âge par la victoire de l'Olympien avec le plus de points de victoire !

S.W.





EXPLODING KITTENS.

# ZOMBIE KITTENS™



QUAND LES CHATONS  
EXPLOSIFS  
REVIENNENT À LA VIE ...



 JEU D'AMBIANCE | 
  7 ANS ET+ | 
  2-5 JOUEURS | 
  15

© 2022 Exploding Kittens





### Bonjour Damien, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Bonjour, je m'appelle Damien Chauveau et je suis directeur créatif et game designer chez Aurora Game Studio. Joueur depuis mes six ans à tous types de jeu : jeu de carte, jeu de figurine, jeu de rôle et encore plus ! J'ai découvert le jeu de société avec Heroquest et je n'ai plus jamais quitté cette passion en plongeant dans Magic au collège. Pour le coup aujourd'hui, nous avons plusieurs activités, comme la réalisation de jeux vidéo et jeux de plateau, qui nous permettent d'assouvir nos passions !

### Pouvez-vous nous parler des autres intervenants impliqués sur le jeu Hybris : Disordered Cosmos ?

Hybris est un gros jeu que nous éditons nous-mêmes

avec Aurora Game Studio. Nous sommes tout de même montés à 13 artistes (illustrateurs et sculpteurs) afin de donner vie à l'univers que nous imaginons. Nous avons appliqué des procédures issues du jeu vidéo afin de garder une cohérence très forte sur toute la gamme du jeu. Stefano Collavini, notre direction artistique, s'est occupé de maintenir la cohérence complète avec un gros travail de préproduction. Au total il y a plus de 600 illustrations uniques, ce qui est assez démentiel, même pour un jeu de cet acabit.

Pour la rédaction des règles, nous avons travaillé à quatre mains avec Paul Grogan de Gaming Rules ! Paul est quelqu'un de perfectionniste : il a fallu six mois de travail acharné pour rédiger l'intégralité des règles et de tous les textes du jeu.

Concernant les playtests, nous avons réalisé plus de 700 parties dans toutes les configurations possibles en physique mais également au travers d'outils numériques. Cela implique plus de 100 joueurs différents, venant eux-mêmes de styles de jeu différents.

Enfin Intrafin s'occupe de la distribution en langue française. En croyant au projet, Hybris a pu atteindre les étals des boutiques !



## Hybris : Disordered Cosmos - Acte 1 : de l'idée au prototype

À l'origine, j'ai eu cette idée folle de vouloir faire un jeu vidéo sur l'univers de Saint Seiya (Les Chevaliers du Zodiaque). Gamin je me suis nourri de livres traitant des différents mythes dans les différentes civilisations, cela me fascinait. Au travers de belles histoires, leurs auteurs parlaient de problèmes plus profonds. Ça m'a donné l'envie de raconter mes propres histoires utilisant les mêmes codes. Alors au gré du temps, le projet Saint Seiya s'est transformé en projet Ilios, un jeu vidéo dans un univers sublimé de la mythologie grecque, avec un soupçon de Steampunk. Mais Ilios ne vit jamais le jour. Il a fallu se réinventer, et, avec toute l'équipe d'Aurora Game Studio, nous avons discuté de cet univers et de la façon de continuer de le faire vivre. Le jeu de plateau a été ma proposition et c'était une nouvelle facette à explorer pour y développer un univers et le faire partager à un maximum de personnes ! Le défi était de taille, car nous avons pris la décision de faire des salons, de faire jouer un maximum de monde. Travail condensé pour Cannes qui avait validé notre idée puis il aura fallu le prix du FLIP de Parthenay pour nous faire prendre conscience que Hybris pouvait plaire.

## Hybris : Disordered Cosmos - Acte 2 : du prototype à l'édition

La coordination a été complexe car il a fallu gérer une production visuelle avec une équipe nombreuse : la cadence était assez folle, toutes les semaines, cinq illustrations devaient être finies au minimum. Nous avions des processus assez stricts que nous avons dû garder jusqu'à la fin de la production. Niveau localisation et écriture de règles, Paul Grogan est resté six mois avec nous. Le jeu ayant beaucoup de texte, il a fallu redoubler de précaution pour ne pas faire d'erreur et bien organiser nos versions de jeu. Du côté de la production, nous travaillons avec l'usine Chinoise LongPack. Entre la COVID et les problèmes énergétiques, l'usine fermait une semaine toutes les deux semaines, cela a été complexe. Nous avons pris un retard énorme. Comme nous voulions que les neuf figurines du jeu soient d'une qualité exceptionnelle, la procédure a duré sept mois pour les préparer et fabriquer les moules ! Énormément d'aller-retours avec les ingénieurs pour faire la découpe de figurines afin d'avoir le moins de lignes de moulage visible. L'impact était long pour le développement mais également pour les coûts, la matière première ayant augmenté entre le devis original et le coût réel de production.



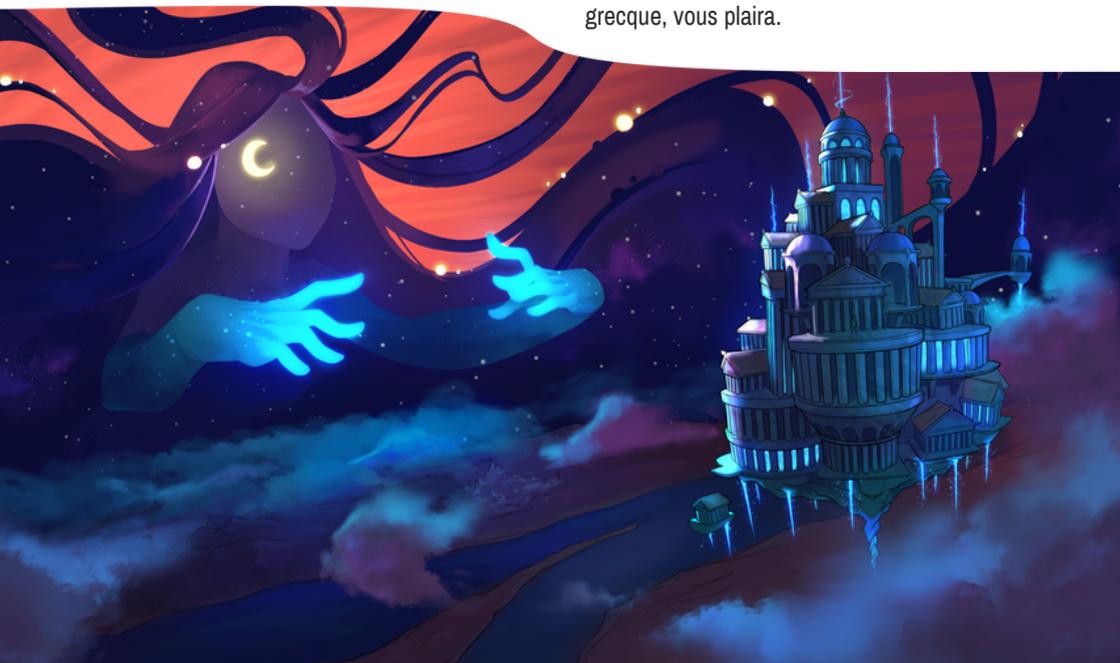
## Hybris : Disordered Cosmos - Acte 3 : de l'édition à la sortie en boutique

Lors du Festival International des Jeux de Cannes 2020, nous avons rencontré l'équipe de Intrafin qui était intriguée par Hybris. Après quelques échanges et un début de démonstration, Jurgen de chez Intrafin a été emballé pour le distribuer. Pas que le jeu de base mais l'intégralité des extensions. Ce partenariat nous permet de directement atteindre les boutiques. Chose qui aurait été très complexe pour nous directement. De plus, être dans le catalogue à côté de Terraforming Mars, Barrage ou encore Mage Knight est vraiment motivant pour la suite de nos productions.

## Quelles ont été vos sources d'inspiration pour la direction artistique ?

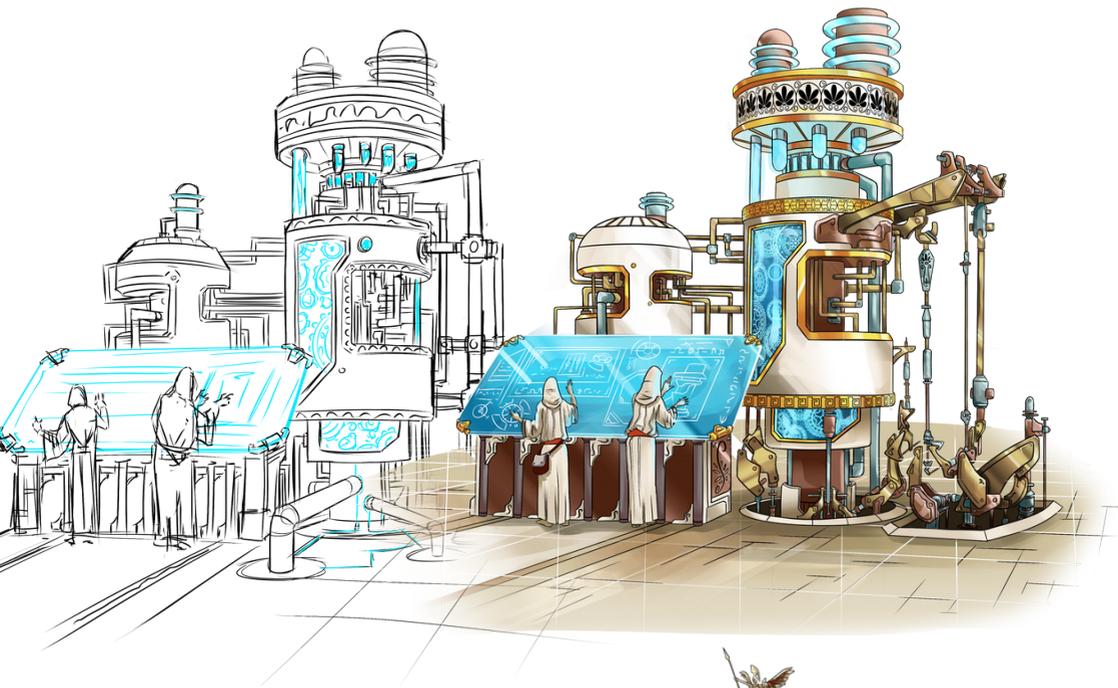
La première direction créative était un univers où la Grèce antique aurait développé une technologie futuriste, selon la sensibilité de l'époque. Les figures et les monstres mythologiques auraient été soit des humains ou animaux cybernétiques, soit des robots. L'intention se voulait réaliste. L'idée de l'Aegis a permis de mettre en place le point central, tant politique que technologique, de l'univers d'Hybris, comme une énergie et un matériau hors de ce monde, permettant les créations les plus titaniques.

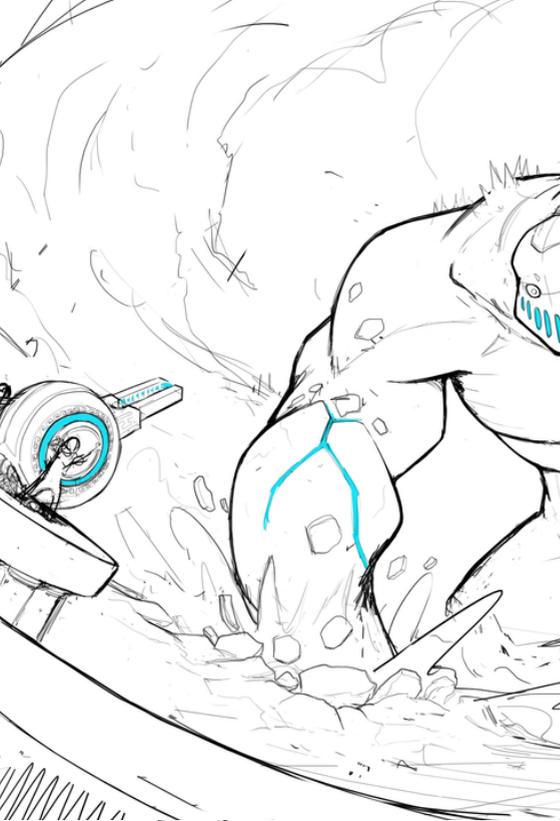
Devenu certes moins terre à terre, cela a permis d'étendre cet univers à une échelle plus lovecraftienne, illustrant l'origine mystérieuse de l'Aegis. Sachant que de la fin du XVIIIe jusqu'au début du XXe siècle, on trouvait des inspirations du classicisme grec, la volonté de suivre certains schémas du Steampunk et du Dieselpunk pour guider la direction créative s'est faite naturellement. Le design d'Athéna a été inspiré du Directoire, celui d'Aphrodite des années 1920. Le Clockpunk, dont la technologie tourne autour des mécanismes d'horlogerie, était aussi devenu une inspiration cohérente pour un ingénieur grec dans la création de machines, en référence au mécanisme d'Antikythéra. Pour y rajouter de la richesse, nous avons recherché le plus d'inspiration possible dans les civilisations antiques du bassin méditerranéen : la culture mycénienne pour tout ce qui impliquait les Dieux Primordiaux et de l'inspiration mésopotamienne pour le personnage d'Hadès. Chaque dieu et figure mythologique a fait l'objet d'une recherche approfondie pour référencer leurs attributs symboliques dans leur concept. Stefano pouvait être très casse-pied sur des contraintes assez arbitraires en apparence. Il ne compte pas le nombre de fois où il disait non aux « tuyaux de douche » dans les designs de robots, qui donnaient un aspect plutôt hydraulique ou électrique que mécanisé. On espère que l'univers d'Hybris, avec une nouvelle interprétation de la mythologie grecque, vous plaira.

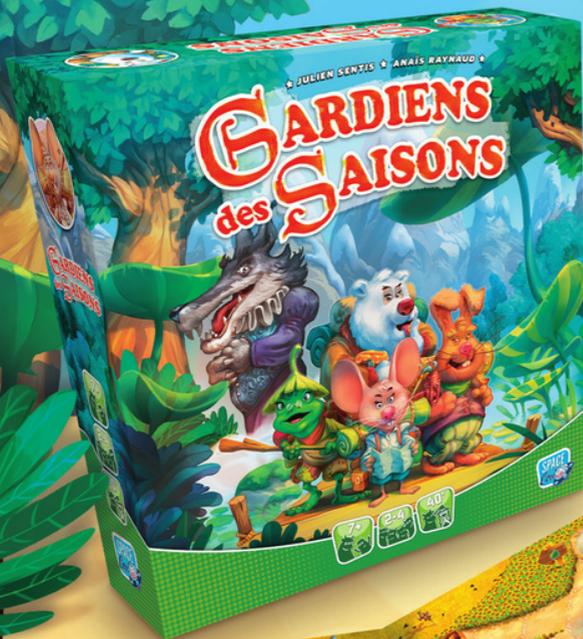


## Racontez-nous une anecdote marquante qui vous est arrivée durant le développement du jeu.

Quand l'usine nous a demandé la qualité des figurines pour la production, ils nous ont demandé de graduer une qualité de 1 à 10. Je leur ai donc demandé quelle était la norme et le standard qu'ils avaient l'habitude de sortir. LongPack nous a dit que la moyenne était du 4/10 car c'était un des poste de dépense les plus chers. Je leur ai donc dit que nous voulions du 11 sur 10 ! J'avoue que c'était trop drôle de les voir littéralement « bugger » sur cette demande ! Mais on avait mis tellement d'argent sur le design des personnages que ça aurait été un brise-cœur de ne pas aller jusqu'au bout de l'idée en offrant la meilleure qualité qu'il était possible d'obtenir !







# PLONGEZ AU CŒUR DU ROYAUME DE LYFR

**5** MODES  
COOPÉRATIFS  
ET REJOUABLES



**PARCOUREZ LES SAISONS  
À TRAVERS LES PORTAILS DU LIVRE  
MAIS NE TARDEZ PAS  
À ACCOMPLIR VOS MISSIONS  
CAR LE LOUP RÔLE !**

7+ 2-4 40'



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





<b>Auteur(s)</b>	Joachim Thôme
<b>Illustrateur(s)</b>	Emir Durmišević
<b>Éditeur(s)</b>	Sylex
<b>Thème(s)</b>	Ouest américain
<b>Mécanisme(s)</b>	Call & write
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 4

**Colorado** est un jeu de call & write, faisant la part belle à la simultanéité et aux combinaisons afin d'explorer l'Ouest américain plus rapidement que les autres ! Pour cela, à chaque tour, demandez une carte précise à quelqu'un d'autre, puis tout le monde appliquera l'un des effets représentés, votre objectif étant de progresser sur votre Feuille de Route !

### Comment jouer ?

Au début d'un tour, la personne avec le jeton Causeur demande une carte précise (valeur et couleur) à quelqu'un d'autre : s'il l'avait, il la lui donne ; sinon, il donne une carte de la même valeur ou couleur ; sinon il donne une carte au hasard de sa main. Si la personne avec le jeton Causeur avait déjà la carte dans sa zone de jeu, elle la défausse et prend 1 pépite ; sinon, elle l'y ajoute. Tout le monde choisit alors l'une des 2 actions de la carte et l'effectue.

Il pourra s'agir de gagner des pépites ou d'en payer pour poser des cartes dans votre zone de jeu, de piocher des cartes ou d'en défausser pour en poser une, ou encore de cocher des étapes d'une région ou de votre chemin de fer sur votre Feuille de Route, déclenchant les actions éventuellement représentées sur ces cases. Une fois les actions effectuées, défaussez vos familles complètes (1, 2 et 3 d'une même couleur dans votre zone de jeu) et cochez pour chacun un drapeau adjacent à une région déjà cochée, ainsi qu'une case du Tableau des Primes ; puis piochez jusqu'à avoir 3 cartes en main, et un nouveau tour commence, en transmettant le jeton Causeur.

### Fin de partie

À la fin d'un tour, si quelqu'un a marqué des points pour la 7ème fois (en complétant toutes les cases d'une région, en cochant assez de cases Tipi, Saloon, Wanted ou découverte de région pour arriver au bout de leurs pistes respectives...), la partie s'achève et vous calculez votre score, la personne ayant le plus de points remportant la partie !

S.W.





**Auteur(s)** Jordy Adan, Marco Portugal

**Illustrateur(s)** Dany Orizio

**Éditeur(s)** CMON

**Thème(s)** Zombies, Zombicide

**Mécanisme(s)** Flip & Write, Coopération

**Âge** 14+

**Durée** 30'

**Nombre de joueurs** 1 - 6

**Zombicide : Gear Up** est un jeu de flip and write coopératif dans l'univers de Zombicide, où vous devrez survivre à une invasion Zombie jusqu'à pouvoir tuer le Boss en incarnant des personnages très différents faisant profiter le groupe de leurs spécialités !

### Comment jouer ?

Au début de la partie, choisissez votre personnage survivant (parmi six personnages asymétriques), déterminez la difficulté (et donc le nombre de zombies qui vous sont individuellement assignés d'emblée) et choisissez l'un des 6 Boss pour l'affrontement final. Une partie dure 2 rounds de 9 tours.

Au début d'un tour, on dévoile une carte Tour, puis vous pouvez attaquer l'un des Zombies dans vos rues en activant les armes correspondant à la couleur indiquée sur la carte Tour (rayez alors sur le zombie la forme indiquée sur votre arme, ce qui peut vous permettre de gagner de l'armure ou des munitions). Les armes peuvent avoir un effet spécial, permettant par exemple de cibler un Zombie d'un autre personnage, d'en repousser un, de blesser grâce à une explosion tous les Zombies d'une rue... Chaque Zombie tué vous permet de gagner une amélioration. Les zombies avancent alors dans vos rues selon la vitesse indiquée sur la carte Tour. Si un Zombie devant avancer se situe déjà sur la 1ère rue, il attaque en infligeant autant de dégâts que d'icônes Dégâts non rayées sur sa carte. Il peut y avoir une carte Invasion sous la carte Tour : elle est alors dévoilée pour générer de nouveaux zombies pour tous les personnages, classiques et/ou spéciaux. Au round 2, le Boss apparaît face à un seul personnage, changeant de cible à la fin du tour. On active alors des cartes Boss au lieu des cartes Invasion pour définir son comportement.

### Fin de partie

Vous gagnez si vous vainquez le Boss, mais perdez si un seul d'entre vous est éliminé ou que le Boss a survécu au second round !

S.W.





La récente extension **Star Wars : Bordure extérieure - Affaires en Suspens** ajoute du contenu et de la diversité là où certains decks étaient entièrement parcourus en une seule partie.

*Sam Heriot Watt*



**7 Wonders Duel : Pantheon.** Elle rend le jeu bien meilleur avec des actions supplémentaires, elle apporte également la petite touche stratégique qui manquait au jeu de base où parfois, on était coincé sur l'ouverture des cartes. Le matériel est bon ainsi que tous les petits ajouts (pions, cartes...), le thermoformage est également de qualité.

*Shawn Williams*



**Jamaica : The Crew.** Je joue jamais sans, elle apporte vraiment un plus et comble le manque qu'il y avait de s'arrêter dans les ports. Quel plaisir de pouvoir recruter un passager qui peut nous apporter un plus et de pouvoir l'abandonner si besoin comme un pirate.

*Tibo Chvr*



**Star Wars : Rébellion - L'Avènement de l'Empire.** Les combats ont été corrigés, et ça change tout !

*Romain Dreinal*



**Parks : Nightfall** qui vient rééquilibrer le jeu de base sur les cartes objectifs, lesquelles étaient clairement mal balancées par rapport au jeu. Il apporte aussi plus de choix avec le camping qui va permettre d'ouvrir le jeu, offrir des alternatives, et tout cela sans compliquer le jeu de base.

*François Robert*



**Terraforming Mars : Prélude** est devenue obligatoire chez bon nombre de ludistes ! Elle permet à Terraforming Mars d'être joué bien plus vite.

*Romain Bré*





**Harry Potter : Bataille à Poudlard – Extension la Monstrueuse Boîte des Monstres.** Sans elle, le jeu est trop facile... L'extension rajoute vraiment un challenge et une complexité qui est vraiment pour le coup élevée.

*Martin Yzebaert*



**Viticulture : Extension Toscane** arrive à rendre le jeu de base fade, alors que je le trouvais déjà très bien initialement. Impossible de jouer sans une fois essayée.

*Cyrl Cntnt*



**Dune : Imperium - L'Avènement d'Ix.** Je trouve le jeu mal équilibré par rapport à la position de départ des joueurs sans cette extension. Elle offre plus de possibilités et une plus grande liberté, et corrige des erreurs du jeu de base avec des actions trop fortes.

*Fabian Mathese*



**Wingspan - Extension Europe !** Plus de cartes et de plaisir pour des parties à n'en plus finir.

*Marjorie Boulant Garcia*



Pour moi si je devais choisir une seule extension il faut qu'elle améliore grandement le jeu de base, donc sans hésiter je pense à **Liens Atomiques**, la 2ème extension pour **Fallout le jeu de plateau**. Avec cette extension, les petits soucis du jeu de base ont été gommés et la jouabilité à été grandement améliorée.

*Lone Wanderer*



**Room 25 : la saison 2** est indispensable ! Elle apporte le mouvement automatique des salles. C'est avec cette mécanique qu'on ressent la tension et l'imprévu apporté par ce cube diabolique ! Le coop avait trop peu d'intérêt avant ça et le compétitif s'en trouve vraiment pimanté.

*Jonathan Cottrel*





Vidberg



Vidberg



Vidberg

GRILLE N°15

2	ORANGE	3	4	1
4				VERT
2	3	1		1
5		VIOLET		ORANGE
3	6	3		2

Solutions de la grille n°15 du jeu de démo Acrylogic, page 17.



ASGER HARDING GRANERUD

DANIEL SKJOLD PEDERSEN

# HEAT



**PIED AU PLANCHER !!!**



[www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)



LA BEAUTÉ DU MONDE  
À VOTRE TABLE...

EARTH

Plus de 350  
cartes uniques !



## EARTH

Q Maxime Tardif

\ M81 Studio, Yulia Sozonik, Kenneth Spond

▲ 1 - 5

▲ 14+

⌚ 45 - 90 min

AVRIL EN BOUTIQUE

