

# PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 34 - MAI 2023



Discussion avec  
**Thomas de Matagot**

**MATAGOT**  
& FRIENDS

EARTH



Carnet d'auteur avec **Maxime Tardif**  
Expo Photos & Avis de Philiboyz

— JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC —

next station  
**TOKYO**™

東京メトロ



**LA VILLE DE TOKYO**  
a besoin de vous pour créer  
**DE NOUVELLES LIGNES DE MÉTRO !**



 Bienvenue dans  
le monde du jeu

JUIN  
2023

 MATTHEW DUNSTAN  
MAXIME MORIN

8+  


  
1-4

  
25 min

  
/blueorangenews

**C'EST L'HEURE  
DE L'APÉRO!**



**Envie de chips ?**

PLAY-SCORE

8+ 15 min 2-5

Distribué par tribuo

 Mathieu Aubert  
& Théo Rivière

 Hervine

- 
- 4 TOP 10**  
Top des ventes de mars 2023
- 6 Open Ze Bouate**  
Ça Tourne !
- 8 PhiliBulle**  
Discussion avec Thomas Marrot - Matagot
- 10 Open Ze Bouate**  
St Patrick
- 12 Téma cette Thématique**  
Une planète simiesque after us
- 14 Open Ze Bouate**  
After Us
- 16 Open Ze Bouate**  
Trio
- 17 Open Ze Bouate**  
Mow
- 18 Jeu de Démo**  
Acrylicgic
- 22 PhiliBulle**  
Carnet d'auteur : Maxime Tardif
- 24 Expo Photos**  
Earth
- 26 Avis de Philiboyz**  
Earth
- 28 Open Ze Bouate**  
Evergreen
- 29 Expo Photos**  
Evergreen
- 30 Open Ze Bouate**  
Star Wars : The Deckbuilding Game
- 32 Deux jeux à la Une !**  
Sélection de jeux BGA
- Paroles de Joueurs**  
**33** Quel est le jeu que vous adorez mais auquel personne ne veut plus jouer avec vous car vous gagnez tout le temps ?
- 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 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



1

### #1 Dune : Imperium - Immortalité

Explorez tout un univers de possibilités avec Dune Imperium Immortalité ! Passez d'obscurs accords avec les Tleilaxu afin de récolter des spécimens génétiques. Libérez le potentiel de la recherche scientifique. Greffez des cartes ensemble dans le but d'augmenter la puissance de vos agents.



### #2 Sea Salt & Paper



2

Sea Salt & 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 !



### #3 Turing Machine

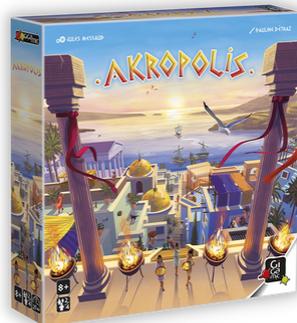


3

Turing Machine est un jeu de déduction compétitif fascinant, jouable seul ou jusqu'à 4 joueurs, qui propose d'interroger un ordinateur « mécanique » fonctionnant uniquement avec des cartes perforées, pour retrouver un code secret.



### #4 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.



### #5 Mindbug



Invoquez des créatures hybrides et envoyez-les au combat contre votre adversaire - mais lorsque vous invoquez une créature, l'adversaire peut utiliser un de ses Mindbugs pour en prendre le contrôle. Surpassez votre adversaire dans un duel fascinant dans lequel avoir les meilleures cartes et les jouer au mauvais moment peut être fatal.



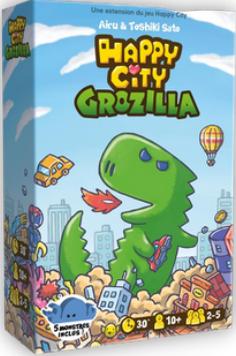
## #6 Dice Throne - Aventures



Œuvrez ensemble pendant quelques nuits pour voyager des Sables Pourpres jusqu'à la salle du trône du Roi Fou. Vos héros gagneront des améliorations de deck permanentes à chaque session, mais ne soyez pas trop confiant... Le Roi n'a pas perdu une seule bataille en mille ans et il est impatient de relever un vrai défi !



## #7 Happy City - Grozilla



Happy City - Grozilla est une extension pour le jeu Happy City. Des monstres envahissent votre ville et vont bouleverser son développement !



## #8 Pagan : Le Destin de Roanoke



Une sorcière et un chasseur de sorcières s'affrontent dans ce jeu de cartes asymétrique pour 2 joueurs : la première cherche à compléter un puissant rituel, tandis que son adversaire mène l'enquête pour savoir sous quelle identité elle se cache.



## #9 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...



## #10 Star Wars: The Deckbuilding Game



Star Wars : The Deckbuilding Game est un jeu d'affrontement pour deux joueurs, qui prend pour cadre la guerre entre l'Empire Galactique et l'Alliance Rebelle.





<b>Auteur(s)</b>	Malachi Ray Rempen
<b>Illustrateur(s)</b>	Malachi Ray Rempen
<b>Éditeur(s)</b>	Lucky Duck Games
<b>Thème(s)</b>	Cinéma
<b>Mécanisme(s)</b>	Coopératif, Placement de dés
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 4

**Ça tourne !** est un jeu coopératif de placement de dés dans le monde du cinéma : faites face aux innombrables problèmes d'un tournage en prêtant très attention à votre budget et au planning pour réaliser un chef-d'œuvre !

### Comment jouer ?

Au début de votre tour, piochez une carte Problème et ajoutez-la à la file de problèmes pour infliger un malus à l'ensemble de l'équipe. Puis, lancez les 6 dés et assignez-les soit à votre plateau personnel pour bénéficier de vos capacités asymétriques, soit aux différentes actions du plateau principal pour :

- Régler un problème.
- Placer une tuile Décor dans le studio ou réarranger les décors déjà présents.
- Engager un stagiaire (tourner un autre dé sur la face de votre choix).
- Organiser une réunion de prod' (l'équipe met en commun ses cartes Idée et décide de laquelle utiliser, laquelle garder pour plus tard et laquelle défausser).

- Jouer une idée gardée de côté.
- Placer les dés sur les décors du studio.
- Filmer une scène, si les dés du studio sont placés d'une manière correspondant à la disposition exigée par une carte Scène, en payant son coût, et en l'ajoutant à votre storyboard.

Tout placement doit respecter les conditions de la case occupée (symbole précis, valeur identique au dé adjacent, baisse du budget...). Cependant, vous pouvez placer un dé sur un emplacement dont vous ne remplissez pas la totalité des conditions (par exemple placer un dé pour une action en exigeant 2), et la personne suivante décidera à son tour si elle laisse le dé là pour compléter la case et bénéficier de l'action ou si elle le relance. Retirez enfin une unité de temps du cadran Planning, et passez-le à la personne suivante pour son tour.

### Fin de partie

Vous perdez si vous n'avez plus de budget ou de temps. Sinon, la partie s'achève quand le storyboard comporte 5 cartes Scène. Déplacez une dernière fois le marqueur Qualité en fonction du scénario (deux cartes piochées en début de partie, modifiables en cours de partie, donnant bonus et malus en fonction de la tonalité des scènes du storyboard), et si ce marqueur se trouve ensuite hors de la zone de médiocrité (qu'il soit bon, un chef-d'œuvre, ou tellement nul que c'en est génial), vous remportez la partie !

S.W.



DISPONIBLE DÈS LE  
12 MAI



Tell

ME

NOVA

Un jeu coopératif complètement déjanté !

1 ENSEMBLE,  
LISEZ LA MISE  
EN SITUATION

2 EN 2 MINUTES,  
CRÉEZ UNE HISTOIRE  
EN VOUS GUIDANT  
DES MOTS CLÉS

### TITANIC

On profitait  
pleinement  
de notre croisière,  
quand le navire a  
heurté un iceberg.

Collision • Embarcation  
Sauver

### QUESTIONS

Je faisais-on au moment  
choc avec l'iceberg ?  
Qu'est-ce qu'il y avait  
à bord de quoi a-t-on  
eu le navire ?  
Quelle était l'importance  
de nos affaires  
voulu à tout prix ?

3 DÉCOUVREZ LES QUESTIONS ET  
RÉPONDEZ SIMULTANÉMENT  
LES MÊMES RÉPONSES SANS  
VOUS CONSULTER !



FLASHEZ CE CODE ET  
DÉCOUVREZ LA VIDÉO DU JEU

Alain Rivollet &  
Valéry Fourcade





**Bonjour Thomas, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?**

Je joue aux jeux de société depuis que j'ai 8 ans. Dans jeu de société c'est « société » que je préfère. Je travaille chez Matagot, un éditeur indépendant situé à Bordeaux. C'est une structure d'une dizaine de personnes. J'y gère le planning de sorties, le site sur lequel les boutiques passent commande, les demandes de festivals et le lien avec les boutiques, j'aide un peu les graphistes. J'ai commencé à faire de la traduction et quand j'ai le temps je tourne des vidéos sur nos jeux. On ne s'ennuie jamais et on apprend beaucoup au sein d'une petite équipe !

**Dans quel contexte la maison d'édition Matagot a-t-elle été créée ? Pouvez-vous nous parler des évolutions notables de Matagot depuis sa création ?**

À l'origine Matagot a commencé autour du Jeu de Rôle d'où son nom tiré d'un des rares animaux fantastiques du folklore français, avec la tarasque. Les jeux de société sont arrivés avec d'abord la reprise de **Zoondo** jeu du défunt Yéti Editions, une émanation des Humanoïdes associés et quelques petits jeux originaux et plutôt légers de Bruno Faidutti, Bruno Cathala et Ludovic Maublanc (**Tomahawk** et **Agents Doubles**) et Christian Martinez (**Expédition Altiplano** lié à l'excellent Jeu de Rôle **Arkéos**). Mais le succès est arrivé avec de gros jeux, en commençant par **Khronos** qui avait fait sensation à Essen en 2007. Petit à petit nos liens forts et personnels avec de nombreux éditeurs anglo-saxons ont évolué en partenariats et ces derniers ont permis l'édition en français de jeux tels que **Scythe**, **Wingspan** (Stonemaier), **Parks**, **Trails** (Keymaster), **Aeon's End** (IndieGames), **Root** (Leder Games), **St Patrick** (LaMame), **Tatsu** (Bambus Spielverlag), **Sagrada**, **Kites** (Floodgate), **Istanbul** (Pegasus), **Eclipse** (Lautapelit), **Race for the Galaxy**, **Jump Drive** (Rio Grande Games), **Revive** (Aporta)... la liste est longue. Tout ceci a enrichi notre catalogue et les échanges avec ces partenaires ont aussi enrichi nos propres créations ludiques. C'est sans doute cette interaction qui est le plus important des changements.



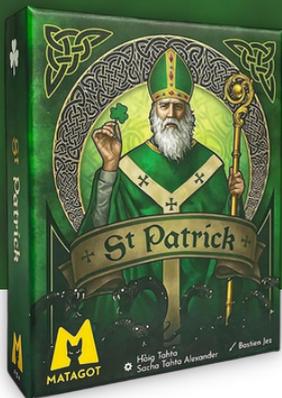
## Quel est votre ligne éditoriale ? Avez-vous une spécificité ?

L'éditeur Matagot sort peu de jeux à l'année et je ne surprendrai personne en disant que la ligne éditoriale tient en un mot : plaisir. La création d'un jeu est un parcours long, onéreux et semé d'embûches donc si tu choisis un jeu qui ne te fait pas plaisir tu risques de te dire au bout d'un moment « à quoi bon ? ». Dans ce cadre, nous sortons tous types de jeux tant qu'ils correspondent à une proposition qui semble unique ou pertinente pour nous comme pour les joueurs. Matagot peut sortir des jeux au matériel foisonnant, comme **Kemet**, et montrer toute sa force créatrice et sa qualité d'édition mais peut également proposer des jeux plus minimalistes comme **Dessino Presto** ou **Tatsu**. Nous avons également de nombreux partenaires dans le monde qui s'appuient sur nous pour être diffusés en France et nous nous appuyons sur eux pour étoffer notre catalogue. Cette force est un peu notre spécificité. Nous sommes éditeurs, localisateurs et diffuseurs. C'est le choix de l'indépendance dans le paysage ludique français. Matagot & Friends, en plus d'être une aventure humaine passionnante, nous permet cela. On a désormais de grands classiques et nous proposons également de nombreuses nouveautés.

## Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir ?

Ce qui me plaît c'est la diversité de nos sorties tout au long de l'année. Après **Kites** et **Mon P'tit Everdell**, on va sortir le très attendu **Black Orchestra** un coopératif fortement immersif et ultra thématique, **Grail Cup** qui est un jeu de Faidutti illustré par Kovalic et c'est un plaisir de réunir ces deux légendes, le retour de **Bahamas** un jeu de filous que j'aime beaucoup, **Silicon Valley** de l'incroyable Scott Almes, **Blocs en fête** un party game malin par l'auteur des Aventuriers du Rail, **Yucatan** l'excellent jeu de figurines d'un des auteurs de Kemet, le nouveau **Aeon's End Une ère nouvelle**, le nouveau jeu de Jamey Stegmaier **Expéditions**, un passionnant jeu abstrait qui s'appelle **Orion**, **Galactic Renaissance** par l'auteur d'Inis, **Almost Innocent** une sorte de Cluedo dans l'univers de Hidden Leaders. Et bien sûr chaque mois le nouveau **Microgame**. Une collection dont on est si fiers et qui va évoluer petit à petit en passant de la localisation de jeux déjà sortis aux US à des propositions originales par des auteurs connus ou non qui ont fait un travail remarquable.





<b>Auteur(s)</b>	H. Tahta, S. Tahta Alexander
<b>Illustrateur(s)</b>	Bastien Jez
<b>Éditeur(s)</b>	Matagot
<b>Thème(s)</b>	Saint Patrick
<b>Mécanisme(s)</b>	Jeu de plis, Bluff
<b>Âge</b>	10+
<b>Durée</b>	25'
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 4

Et si **St Patrick** n'avait pas été seul quand il chassait les serpents d'Irlande ? Malgré vos bonnes intentions, vous ne voulez cependant pas subir leurs morsures, et vous vous battez donc pour laisser les serpents aux autres et pour la possession des reliques qui devraient vous protéger... à condition que votre cupidité ne se retourne pas contre vous !

### Comment jouer ?

Au début de la partie, les 36 cartes sont réparties entre les joueurs, et chacun passe 1 carte de son choix à son voisin de gauche. En commençant par la personne possédant le 7 vert (saint Patrick), chacun peut alors récupérer autant des 15 reliques au centre de la table qu'il le souhaite. Cependant, si l'intégralité des reliques sont récupérées, on perd autant de Points de Vie (PV) qu'on a de reliques, on les remet au centre de la table, on passe sa main de cartes à son voisin et on recommence la phase.

Quand tout le monde passe (et qu'il reste donc au moins 1 relique au centre de la table), la phase de chasse aux serpents commence : la personne avec le 7 vert joue une carte de sa main, et chacun doit en jouer une autre de la même couleur (mais de la valeur de son choix). S'il n'a pas de carte de cette couleur, il pose celle qu'il veut. La personne ayant joué la carte la plus forte de la couleur demandée récupère le pli : il montre devant lui les cartes noires, le 7 orange et le 7 blanc, et défausse le reste. Puis cette personne commence un nouveau pli. Quand toutes les cartes ont été jouées, chacun perd 1 PV par carte noire (serpent), 3 PV pour le 7 orange et 3 PV pour le 7 blanc, mais chaque relique le préserve d'une blessure. Exception faite du cas où quelqu'un récupérerait les 9 cartes noires, le 7 orange et le 7 blanc : il ne subirait aucune blessure tandis que ses adversaires en subiraient 3 sans pouvoir s'en protéger. Après ce calcul, toutes les cartes sont redistribuées et une nouvelle manche commence. La personne avec le moins de points décidera désormais si l'on passe 0, 1 ou 2 cartes à son voisin.

### Fin de partie

La partie s'achève quand une personne a perdu son 20ème PV : elle perd la partie. La personne possédant alors le plus de PV la remporte.

S.W.



# LA GUERRE DE L'ANNEAU™

d'après "Le Seigneur des Anneaux™" de J.R.R. Tolkien

## LE JEU DE CARTES

L'ISSUE DE L'AVENTURE  
NE DÉPEND QUE DE VOUS !



À deux ou en équipe, vivez l'épopée  
mythique de la Communauté de l'Anneau  
et des armées des Terres du Milieu.

2 à 4 joueurs - 90 min.



DÉJÀ DISPONIBLE EN BOUTIQUE

 nutspublishingFR [www.nutspublishing.com](http://www.nutspublishing.com)



En 1963 paraissait *La Planète des singes*, roman de l'écrivain français Pierre Boulle, relatant comment un spationaute découvrait une planète où les singes régnaient en maîtres sur une humanité diminuée. Il apprend alors que l'humanité avait bien établi les civilisations modernes que l'on connaît, mais que les singes avaient appris à s'adapter tandis que les êtres humains périssaient, se laissant soumettre faute de trouver la force de résister à leurs nouveaux seigneurs, et continuant progressivement de perdre leurs connaissances et jusqu'à la faculté du langage. Fuyant cette planète, le spationaute parvenait à retrouver la Terre, reconnaissait la tour Eiffel, se posait à Orly... pour comprendre que sa planète aussi était désormais passée aux mains des singes en son absence. Le roman donna lieu à de multiples adaptations, une pentalogie inégale (1968-1973) à la fin du premier (et excellent) opus de laquelle le héros découvrait que la planète des singes était la Terre, une adaptation plus fidèle à la fin mais sinon assez ratée par Tim Burton (2001) et une trilogie particulièrement maîtrisée (2011-2017), sans parler de la série, des autres médias et d'un nouveau projet d'adaptation.

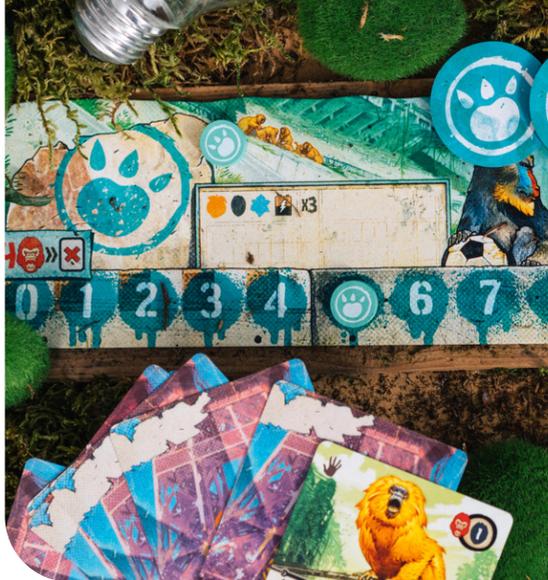


La fascination persistante pour cette histoire et cet univers est assez compréhensible étant donné la quantité d'interrogations pertinentes que son postulat permet d'émettre sur la culture, le langage, l'imitation, ce qui fait de nous des hommes... tout cela d'une manière plus efficace qu'en passant par l'extra-terrestre, figure classique de l'altérité dans la littérature science-fictionnelle, ou le zombie pour penser aux fictions post-apocalyptiques plus contemporaines, puisque la planète des singes évoque la nôtre (que ce soit ou non le cas), que nous connaissons ces animaux, et bien sûr qu'il n'a jamais été plus pertinent de nous demander si vraiment nous sommes les maîtres et possesseurs de la nature à une époque où nous maltraitons tant ladite nature et où nous nous plaisons tant à imaginer qu'elle reprenne ses droits dans un monde post-humain. Dès le roman de Boulle, le fait que le héros Ulysse Mérou découvre une planète des singes, puis revienne sur une Terre à son tour envahie par les singes est d'ailleurs une coïncidence grossière, statistiquement très improbable... sauf à considérer que ce retournement est une fatalité, que tôt ou tard l'être humain finira par faillir (y compris moralement) et perdre sa domination. Et bien sûr, nous avons tous en tête les derniers mots de Charlton Heston à la fin du film de Franklin Schaffner, quand il s'écrie « Ce monde de cauchemar, c'est la Terre. Les criminels. Les fous ! Soyez maudits jusqu'à la fin des siècles. » devant les vestiges de la statue de la Liberté.



L'un des grands mystères de ce postulat, une fois l'idée d'une défaite humaine acceptée, est la manière dont les singes forment une nouvelle civilisation malgré leurs différences et cet héritage humain. Il n'est ainsi pas si étonnant que dès Les Évadés de la planète des singes, puis particulièrement dans La Bataille de la planète des singes et clairement dans la dernière trilogie l'accent soit mis sur les singes, les raisons et la manière dont ils se révoltent, leur rapport à l'humanité soumise, leurs principes et leur ambition de faire société, par exemple avec une spécialisation des espèces faisant des chimpanzés les créatures les plus habiles et les plus intelligentes, quand les orangs-outans sont associés à la sagesse et la tradition (quitte à former une théocratie par souci de préserver la stabilité sociale) et les gorilles à la chasse et la force, aucune espèce n'étant en soi supérieure aux autres mais la civilisation simiesque reposant sur le délicat équilibre entre toutes ces spécialités, généralement sous la gouvernance d'un législateur plus ou moins éclairé.

Ce législateur, dans le jeu de société **After Us** (présenté p. 14), c'est vous, chef d'un petit clan de tamarins, chétifs mais polyvalents, cherchant à s'associer à des chimpanzés, gorilles, mandrills et orangs-outans en apprenant à profiter des forces de chaque espèce. Il est en cela significatif que la mécanique centrale d'After Us soit la complétion de cartouches, chaque carte de singe possédant des cartouches de symboles ouverts, que l'on clôt en lui juxtaposant une autre carte de singe, une cartouche en complétant et en fermant une autre pour définir et activer l'effet.



De même, on appréciera le mélange entre nature et culture, les nouveaux singes étant recrutés grâce aux fleurs, fruits et graines, tandis que la dernière ressource du jeu est l'énergie qui leur permet de faire fonctionner des objets humains (téléphone portable, mobylette, console de jeu...), l'objectif final étant de gagner des points de victoire représentés par des ampoules. Ainsi l'objectif d'After Us est-il assez clairement d'apprendre à ses singes à coopérer en assemblées malgré leurs différences pour s'adapter aux technologies d'une humanité disparue plusieurs décennies plus tôt et ainsi non seulement survivre, mais poursuivre leur évolution.

Si la filiation mécanique et thématique avec La Planète des singes n'était pas assez évidente, les espèces de singes semblent se référer à celles qui ont le plus d'importance dans les différentes adaptations, et surtout dès la couverture des singes arpentent les vestiges de Paris devant une tour Eiffel délabrée évoquant autant celle de Pierre Boule que la Liberté n'éclairant plus vraiment le monde du classique de 1971. Est-il cynique ou utopique de placer After Us à côté des nombreux jeux récents mettant en avant la beauté de la nature sans intervention humaine ? Assurément une nouvelle exploration des Planètes des singes vous aidera à répondre à cette délicate interrogation socioludique et philosophique.



S.W.



<b>Auteur(s)</b>	Florian Sirieux
<b>Illustrateur(s)</b>	Vincent Dutrait
<b>Éditeur(s)</b>	Catch Up Games
<b>Thème(s)</b>	Singes, Post-Apocalyptique
<b>Mécanisme(s)</b>	Deckbuilding, Placement
<b>Âge</b>	14+
<b>Durée</b>	45'
<b>Nombre de joueurs</b>	1 - 6

Dans **After Us**, l'humanité s'est éteinte, et les singes se développent sur ses vestiges. Réunissez une tribu aux synergies efficaces et apprivoisez les étranges objets des hommes pour vous adapter au mieux à ce nouveau monde !

### Comment jouer ?

Au début d'un tour, dévoilez simultanément les 4 premières cartes de votre pioche, alignez-les et arrangez-les dans l'ordre de votre choix avant de les résoudre. Sur chaque carte, des symboles dans des cartouches sont en effet arrangés sur trois lignes (de sorte que l'on résout d'abord les symboles de la première ligne de droite à gauche, puis de la deuxième...), et si certains sont fermés, d'autres sont ouverts vers le bord de la carte (il faut donc qu'ils soient fermés par la carte adjacente pour être résolus).

Ces symboles rapportent essentiellement des points de victoire et des ressources, fruits, fleurs, graines et énergie, qui permettent de remplir les conditions de certains symboles pour des effets plus puissants. Et bien sûr, certains effets peuvent être modulés selon la manière dont on a assemblé les cartes, en jouant sur la combinaison entre une partie gauche de cartouche sur une carte et une partie droite de cartouche sur une autre. Chaque espèce de singe a une spécialité : plus d'énergie de points de victoire, l'activation de plus de cartouches, génération de rage (qui permet de retirer définitivement une carte de sa pioche). Quand toutes les cartouches ont été résolus, on place secrètement devant soi l'un de ses 4 jetons Action et on le dévoile simultanément pour bénéficier de son bonus, et si on le souhaite, recruter le singe indiqué en payant le coût correspondant à la fois à l'espèce du singe et au niveau de la carte souhaitée. Les singes recrutés sont placés au sommet de sa pioche. En outre, on avait au début de la partie dévoilé aléatoirement 3 des 7 cartes Objet : vous pouvez utiliser chaque objet une fois par tour en payant le coût indiqué, par exemple pour piocher un singe de plus, gagner des points de victoire... Les cartes en jeu sont enfin placées dans la défausse de leur propriétaire, vous reprenez votre jeton d'action, et un nouveau tour commence.

### Fin de partie

La partie s'achève à la fin d'une phase où quelqu'un atteint 80 points de victoire : la personne avec le plus de points remporte alors la partie.

S.W.



⚙ Bernd Eisenstein ✍ Lukas Siegmon

# DISCORDIA

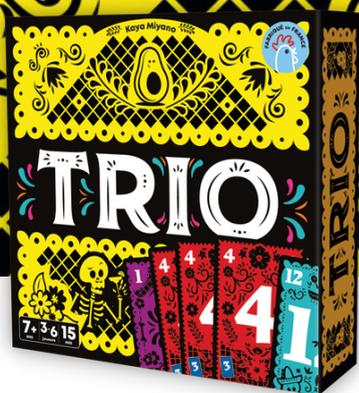
Dirigez  
vos habitants

Videz  
votre réserve

Rempportez  
la partie !

sylex





# TRIO OPEN BCUATE DISPONIBLE

<b>Auteur(s)</b>	Kayo Miyano
<b>Illustrateur(s)</b>	Laura Michaud
<b>Éditeur(s)</b>	Cocktail Games
<b>Thème(s)</b>	Mexique
<b>Mécanisme(s)</b>	Collection, Mémoire
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	3 - 6

**Trio** est un jeu de collection où vous devez réunir 3 cartes de la même valeur à partir d'une pioche face cachée et des mains, y compris des autres joueuses et joueurs ! Mais attention, vous ne pouvez demander que la carte la plus haute ou la plus basse de quelqu'un (y compris de votre main), et devez absolument éviter de dévoiler 2 cartes différentes !

### Comment jouer ?

À votre tour, dévoilez une carte :

- Soit la première carte de la pioche.
- Soit en demandant à quelqu'un (vous ou une autre personne) de montrer sa carte la plus haute ou la plus basse (jamais une valeur précise, et jamais une valeur intermédiaire).

Puis dévoilez une nouvelle carte, et continuez ainsi jusqu'à ce que :

- Une carte soit différente de la précédente. Dans ce cas, les cartes venant de la pioche y sont remélangées et les cartes des joueuses et joueurs retournent dans leur main.
- Trois cartes de la même valeur aient été dévoilées. Vous les récupérez alors définitivement devant vous.

C'est alors au tour de la personne suivante.

### Fin de partie

La partie s'achève aussitôt que quelqu'un obtient un trio de 7, ou qu'il remplit l'autre condition de victoire décidée en début de partie :

- En mode simple, il faut obtenir trois tris.
- En mode picante, il faut obtenir deux tris liés. Chaque carte indique en effet à quelles autres valeurs elle est liée : les 1 sont par exemple liés aux 6 et aux 8, de sorte que l'on peut gagner en ayant un trio de 1 et un trio de 6.

### Règles en équipes

En équipes de 2 personnes, on peut procéder à des échanges avec sa ou son partenaire : au début de la partie et à chaque fois qu'une équipe adverse obtient un trio, on peut donner secrètement une carte de sa main et en recevoir une simultanément. Les cartes restent individuelles, mais les tris sont partagés.

S.W.





<b>Auteur(s)</b>	Bruno Cathala
<b>Illustrateur(s)</b>	Cyril Bouquet
<b>Éditeur(s)</b>	Hurricane Games
<b>Thème(s)</b>	Vaches
<b>Mécanisme(s)</b>	Collection
<b>Âge</b>	7+
<b>Durée</b>	15'
<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 10

Dans **Mow**, soyez à l'écoute de vos vaches en essayant d'en rassembler le plus grand troupeau possible... sachant que chaque nouvelle vache devra être plus petite ou plus grande que toutes les autres. Si vous n'y arrivez pas, gare aux mouches !

### Comment jouer ?

À votre tour, jouez une carte Vache de votre main pour l'ajouter à votre troupeau, à condition que la valeur de cette carte soit strictement inférieure ou supérieure à celle de toutes les autres vaches déjà dans le troupeau. Certaines vaches sont spéciales, comme les serre-files (de valeur 0 et 16, elles peuvent toujours être posées, mais bloquent une extrémité), les acrobates (elles peuvent être placées au-dessus des cartes 7 ou 9) et les retardataires (elles peuvent s'insérer entre deux cartes de valeur non consécutive). En outre, les retardataires et les acrobates permettent d'inverser le sens du tour de jeu, et les serre-files permettent soit de changer ce sens soit de passer la main à une ou un adversaire au choix.

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas jouer de carte, prenez toutes les vaches de votre troupeau et empilez-les face cachée devant vous (dans l'étable). Puis, piochez une carte, et c'est à la personne suivante de jouer une vache. Quand toutes les vaches de la pioche ont été récupérées puis qu'une personne récupère son troupeau, la manche s'achève : ajoutez les cartes que vous avez en main à votre étable, et notez le nombre total de mouches apparaissant sur les vaches de votre étable. Si vous avez 6 cartes spéciales dans votre étable, vous ne marquez cependant aucun point. La personne avec le plus de mouches cette manche-ci pioche 1 carte Fermier, qui octroie un bonus à usage unique, et une nouvelle manche commence, en commençant par la personne ayant le plus de mouches toutes manches confondues. En outre, cette personne peut choisir au début de la manche d'échanger sa main avec celle d'une ou un adversaire de son choix.

### Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'une personne cumule 100 mouches ou plus à la fin d'une manche. La victoire va alors à celle qui détient le moins de mouches.

S.W.



# 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.

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

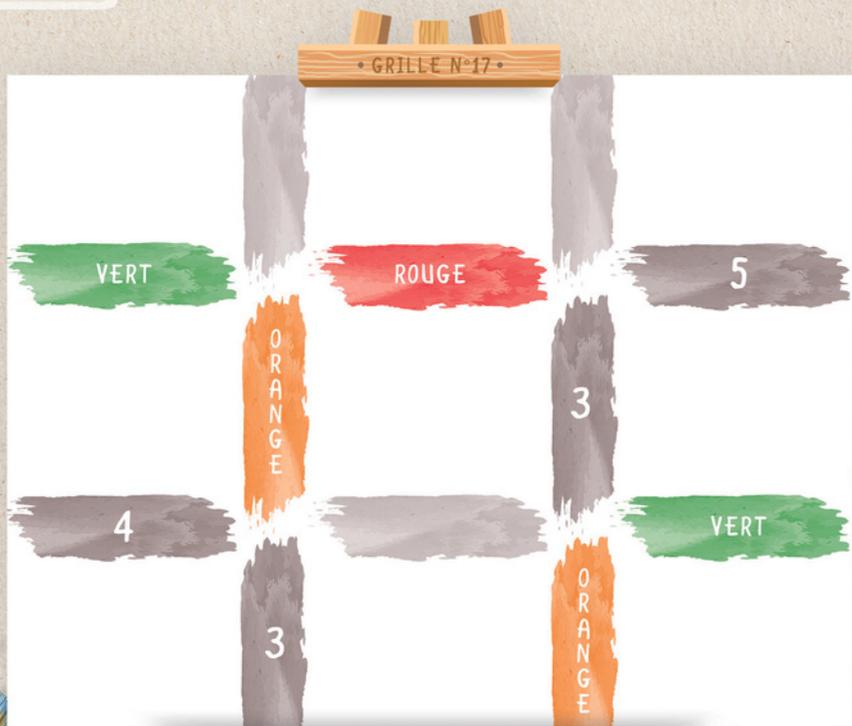
Les traces de peinture, composées d'un chiffre ou d'une couleur, situées entre les cases blanches, sont des indices qui délivrent une association d'informations. Si une trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

$$5 = 3 + 2$$

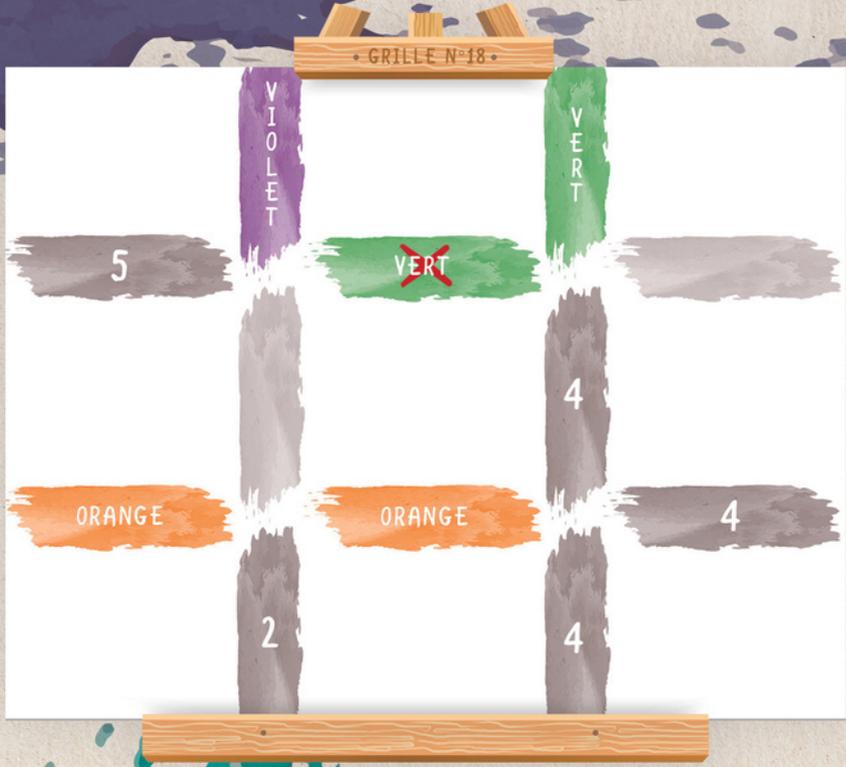
Si une trace de peinture indique « vert », cela signifie que l'une des deux cases blanches est jaune et que l'autre est bleu.

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

Si une trace de peinture indique ~~X~~, cela signifie que l'indice n'est PAS correct.



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



JEUX DE RÔLES, JEUX DE SOCIÉTÉ... PERSONNALISEZ VOTRE EXPÉRIENCE !

# Legendary

## Pièces en métal



JUILLET 2023

**Médiéval**



**Cthulhu**



**Extrême-Orient**



**Viking**



Disponibilité boutique Juillet 2023. Également disponible : Set de pièces Magie. Les paquets Cthulhu, Extrême-Orient, Magie et Viking contiennent 24 pièces : 10 cuivre, 8 argent et 6 or. Le paquet Médiéval contient 30 pièces : 19 cuivre, 8 argent et 3 or. Images de jeux issues de Chroniques of Crime 1400 et Destinies Witchwood. Tous droits réservés © Lucky Duck Games



### Bonjour Maxime, qui êtes-vous et quel est votre ludographie ?

Je suis, d'abord et avant tout, un passionné de jeux de société. J'ai commencé à développer ma passion en 2013 lorsque j'ai découvert le jeu 7 Wonders. Je suis tellement tombé amoureux du hobby que j'ai par la suite décidé de créer des jeux. Depuis 2015, j'ai créé plusieurs jeux, certains qui ont été publiés et d'autres tombés dans l'oubli, les voici dans l'ordre : **Fourmidable**, **DiverCity**, **Mini DiverCity**, **Mini Fourmidable**, **Galaxies**, **Shock Lights**, **SuperZeroes vs Evil**, un jeu d'oiseau sur des fils électriques, un jeu sur Spider-Man pour finalement créer mon tout dernier et le sujet de cet article : **Earth**.

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

Un projet aussi complexe et de l'envergure de Earth a nécessité le travail de plusieurs personnes. Il m'aurait été absolument impossible de tout faire seul. Tout d'abord, ma conjointe, Isabelle Touchette, a été là tout le long pour me soutenir et m'accompagner dans ce projet. Mes amis proches aussi ont été d'un grand support pour aider avec les idées, le moral et les tests.

L'éditeur Inside Up Games et son président Conor McGoey ont aussi travaillé d'arrache-pied sur l'édition du jeu. Avec le nombre de cartes uniques et toutes les informations sur chacune d'entre elles, cela représente un travail titanesque de leur part ! Conor m'a précisé à plusieurs reprises qu'il n'avait jamais compté autant d'heures sur un projet : je suis très reconnaissant de son travail sans lequel Earth ne serait pas ce qu'il est devenu. Toute l'équipe de Inside Up Games continue de travailler d'arrache-pied sur le projet en date de ce jour, je leur en suis aussi très reconnaissant.

Enfin, tout jeu de société est initialement produit dans une usine, Earth a été fait par Hopes Games en Chine, sans qui le projet ne serait tout simplement pas une réalité non plus...





### Earth - Acte 1 : de l'idée au prototype

La personne la plus importante dans le développement du jeu a sans aucun doute été ma conjointe. Sans Isabelle, le jeu n'existerait tout simplement pas. Elle m'a demandé s'il était possible de faire mon prochain concept sur le thème des plantes. J'ai donc répondu oui, parfait, je vais faire un jeu d'une centaines de cartes, ça va me prendre un mois environ. Trois mois plus tard, j'étais rendu à plus de 400 cartes uniques et pas de prototype imprimé. Ça nous a donc pris plus de 3 mois avant de pouvoir tester la bête. Elle m'a donc ensuite supporté dans le développement et les tests, m'a donné des idées pour l'améliorer et soutenu pendant les heures interminables que je passais et que je passe encore à travailler sur le projet !

Pour le développement, j'ai eu beaucoup d'aide de mon entourage ; mes amis proches Philippe Groulx, Renaud Guérin et François-Vincent Talbot m'ont grandement aidé dans les tests. J'ai la chance d'être entouré de gens formidables qui ont aidé à la réalisation de Earth. L'un des éléments secrets dans le développement du jeu fut le sauna dans mon bloc appartement. À chaque fois que je rencontrais des embûches, je lâchais la table de travail pour aller réfléchir dans le sauna ! Il m'a permis de défaire les nœuds là où j'ai pu en trouver. La majeure partie des idées que j'ai eues en travaillant sur Earth sont venues lors de périodes de méditation dans le sauna. Alors, merci à la Finlande de m'avoir appris

comment y passer du temps lorsque j'ai eu la chance de visiter l'un de mes bons amis, Jukka, pendant 3 semaines en 2009 à Jyväskylä !

### Earth - Acte 2 : du prototype à l'édition

Ensuite, une fois le jeu testé et le fichier Excel (presque) complété, je suis entré en contact avec Inside Up Games, l'éditeur principal du jeu, et on a travaillé sur plusieurs éléments afin de l'améliorer. Tout le design graphique et le visuel étaient à élaborer et c'est presque exclusivement Inside Up Games et son président Conor qui ont travaillé sur ces aspects, toujours avec des communications fréquentes et du feedback de ma part. Ce fut un travail de moine, mais qui en a amplement valu la peine ! Considérant le fait que chaque carte peut contenir plus de 34 variables individuelles qui peuvent avoir un impact sur les points de fin de partie, il était primordial de ne pas avoir d'erreurs.

À chaque fois que je changeais des détails sur les cartes, Conor et son équipe devaient recommencer le travail de contrôle de chacune d'entre elles. J'ai réimprimé le prototype entre 20 et 30 fois et chaque réimpression me prenait au moins 4 heures uniquement pour vérifier les cartes, je vous confirme que Conor et moi n'avons pas compté le nombre d'heures passées sur Earth ! Sans tenir compte des heures passées sur le projet l'an dernier, j'estime un total d'environ 1 650 heures en 2021.

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

Une fois le jeu édité, il était temps de lancer la campagne Kickstarter. Tous les « stretch goals » (ou paliers de financement), la vidéo, les images et l'entièreté de la page ont été réalisés par l'éditeur, Inside Up Games. Ils se sont chargés de produire et d'envoyer les prototypes destinés à la presse et de présenter Earth sur des festivals.

Une excellente décision prise par Inside Up Games a été de rendre le jeu accessible sur la plateforme Tabletop Simulator (TTS), une semaine avant la campagne Kickstarter. Ça a permis à des joueurs d'essayer le jeu et de comprendre les mécanismes avant qu'il soit produit. Je pense que l'un des aspects sur lesquels Earth se distingue est sa rapidité de jeu par rapport à la complexité et la stratégie. Le rendre disponible sur TTS a permis aux joueurs de constater cela. Finalement, la meilleure manière de savoir si on apprécie un jeu est d'y jouer, donc le rendre disponible sur la plateforme fut définitivement une excellente décision !

Après la campagne KS et l'excitation de cette dernière vint la longue attente de la production. Comme le jeu a été traduit en plus de 14 langues et que toutes les productions devaient être lancées en même temps, cette étape a finalement pris un peu plus de temps que prévu. Ensuite, nous avons rencontré quelques difficultés avec la livraison à l'international, mais au final les gens chez Inside Up Games ont accompli un travail impeccable puisqu'ils ont été en mesure de livrer presque tous les jeux environ un an après la campagne, fait relativement rare pour un jeu Kickstarter à notre époque. Une autre excellente décision a été de rendre le jeu accessible sur Board Game Arena (BGA), une autre plateforme de jeux de société en ligne. La version alpha du jeu est sortie une semaine avant la vidéo de

Dice Tower où ils ont donné à Earth, je crois, la meilleure note commune jamais donnée à un jeu de société. Depuis, Earth figure au top du hotness sur Board Game Geek, il vient d'entrer dans le Top 1 000 avant même d'être disponible en boutique et un engouement énorme semble se développer pour le jeu, c'est absolument génial pour moi de vivre tout ça grâce à Earth !

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

L'anecdote la plus cocasse par rapport à Earth s'est produite dernièrement, il y a deux semaines précisément. Suite à la popularité du jeu sur les médias sociaux, j'ai reçu des tonnes de messages de gens que je ne connais pas. Sur Youtube, Facebook et Board Game Geek principalement, depuis maintenant deux mois, je réponds presque sans interruption à des messages de joueurs ! Je reçois donc un message sur Facebook d'une personne de Québec. Cette personne me dit que, comme nous vivons proche, elle aimerait que je participe à une soirée de jeux chez elle un soir dans les prochains mois. Puisque je ne connais pas cette personne, je réponds de façon plus ou moins enthousiaste que je suis très occupé, mais que je vais voir ce que je peux faire et m'arranger pour y aller lorsque je serai libre. La personne me répond : « Super, ça tombe bien, je suis ton voisin de derrière et mon ami a acheté ton jeu, si tu peux venir y jouer avec nous ce serait super ! ». Je me mets à rire en me rendant compte que c'est le président de ma co-propriété, qui a environ mon âge, et avec qui je jase chaque été dans ma piscine ! Je ne m'étais pas rendu compte que c'était lui en répondant vite. Je regarde par ma fenêtre et lui dis : « Haha, tu peux me regarder jouer au jeu tous les soirs par la fenêtre de ta maison depuis tout ce temps, alors c'est sûr que je vais venir jouer une partie avec toi ! »



FoxMind® 

# DÉBLOK! EXPERT

Un jeu de rapidité pour les vifs d'esprit !

UN DUEL  
EXALTANT

60  
DÉFIS  
EXPERTS

3  
NIVEAUX  
DE DIFFICULTÉ



asmodee







On embellit une île, chacun la sienne (prévoyez une table en conséquence) avec des plantes, des champignons, des buissons, des arbres... en composant un parterre de 16 cartes (en 4\*4). Pour ce faire, le joueur actif (celui qui possède le petit renard) choisit une des quatre actions et la résout à sa pleine puissance, les autres font quelque chose en rapport mais nettement moindre, mais pour TOUS, toutes les cartes déjà posées (sur les îles ainsi que les cartes de départ) se déclenchent selon la couleur de l'action (à la fin l'effet boule de neige est redoutable), puis c'est au joueur suivant...

Toutes les cartes du jeu ont un encart de couleur indiquant quand elles se déclenchent, à l'une des quatre couleurs d'action principales, à deux de celles-ci, voire aux trois dernières (tricolore), à la pose (marron foncé), ou de façon continue (marron clair). Jusqu'à ce qu'un joueur ait posé sa 16ème carte et entraîne la fin de partie.

Les actions principales sont : poser des cartes sur son île, récupérer de la capacité de création (des Sol, monnaie du jeu), planter de la verdure, faire pousser des arbres et champignons, composter et piocher des cartes (le tout mixé en seulement quatre actions !).

Les plateaux de départ sont asymétriques, construits à partir de trois cartes (parmi plein), une île (qui existe en vrai) avec des caractéristiques liées (nombre de cartes, compost et Sol de départ, ainsi qu'un petit pouvoir de base), un climat (avec un pouvoir lié) et un écosystème (scoring de fin personnel). Cela crée une vraie diversité de départ qu'on peut adapter aux objectifs de la partie.

La partie est franchement rapide, moins de deux heures à 5 joueurs règles comprises.

La première partie sera beaucoup dans son coin, mais on se rend vite compte que les autres sont à surveiller, des courses aux objectifs en cours de partie (cartes Faune) ou de fin de partie (écosystèmes communs) et même des actions plus ou moins arrangeantes pour eux font qu'une vraie interaction peut s'installer.

Énormément de cartes, ce qui augmente d'une part la diversité des parties, de l'autre l'aléatoire d'une pioche utile/efficace et donc le facteur chance.

Certains apprécieront, outre les jolies illustrations, les commentaires sur la réalité de la faune, flore et terrains qu'on a entre les mains, et les statistiques d'occurrence d'un type de carte dans le jeu (si on vous dit que la carte va matcher avec tel pouvoir, on vous précise le % de cartes concernées).

Je recommande fortement de réduire le nombre de joueurs, pour augmenter l'interaction consciente : trois, voire deux joueurs, me semble l'idéal pour ce joli jeu, qui du coup devient vraiment particulièrement rapide.



# Cosy Casa



Qui aura la bibliothèque la mieux organisée ?



 Phil Walker-Harding, Matthew Dunstan

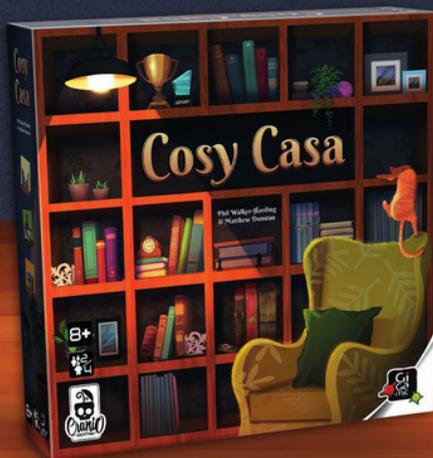
 Shannon Elizabeth Grosenbacher, Sara Valentino

**1** Choisissez des objets du salon...

**2** ... et exposez-les dans votre bibliothèque !

**3** Poursuivez votre objectif personnel...

**4** ou visez les objectifs communs !



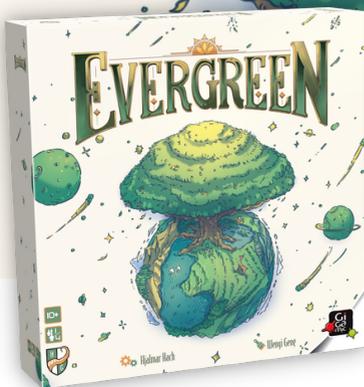
8+

2  
4

20 min



Déjà disponible !



**Auteur(s)** Hjalmar Hach

**Illustrateur(s)** Wenyi Geng

**Éditeur(s)** Gigamic

**Thème(s)** Nature

**Mécanisme(s)** Placement

**Âge** 10+

**Durée** 45'

**Nombre de joueurs** 1 - 4

**Evergreen** est un jeu de draft et de placement où vous devrez choisir judicieusement les biomes où placer vos pousses, arbustes, arbres, buissons et lacs, en améliorant les actions permettant les actions les plus luxuriantes et en prêtant très attention à l'orientation du soleil, changeante selon la saison !

### Comment jouer ?

Au début d'un tour, on dévoile autant de cartes Biome que de participants, et vous en prenez une dans le sens horaire. Si vous étiez la première personne à choisir, placez aussitôt le marqueur Premier joueur sur la carte la plus à gauche. Enfin, la carte non choisie sera placée dans la zone de fertilité, ou au contraire on retournera la dernière carte de ce biome dans la zone de fertilité en la recouvrant avec la carte non choisie si elle porte un symbole Aridité. Votre plateau représente une planète avec 6 biomes : la carte récupérée vous indique dans quel biome vous allez pouvoir effectuer l'un des 4 sets d'actions simultanément.

Ces actions sont des combinaisons de plantations de pousses (prenez 1 pion Pousse de la réserve pour le placer sur un emplacement vide) et de croissance (remplacez une pousse par un arbuste ou un arbuste par un arbre). En outre, la carte Biome améliore définitivement un pouvoir puis l'octroie (permettant de l'effectuer autant de fois qu'indiqué par la position du marqueur après amélioration) : plantation de pousse, croissance de pousse en arbuste, d'arbuste en arbre, plantation de buisson, placement de lac (qui fait aussitôt croître 1 à 2 plantes adjacentes) et gain de points. Puis on commence un nouveau tour. Les saisons s'achèvent respectivement après 5, 4, 3 et 2 tours. On regarde alors la lumière émise par le soleil et recueillie par les arbres (qui selon leur taille risquent d'être dans l'ombre d'arbres plus grands) pour déterminer combien l'ensoleillement rapporte de points. En outre, vous gagnez 1 point par arbre ou arbuste dans votre plus grand ensemble de plantes (buissons compris). Vous changez alors de saison, et donc d'orientation du soleil.

### Fin de partie

La partie s'achève à la fin de l'hiver. On ajoute aux points de fin de saison la valeur des biomes, définie par les icônes de fertilité des cartes de chaque biome dans la zone de fertilité, en multipliant ces icônes par le nombre d'arbres que l'on possède dans ce biome.

S.W.







<b>Auteur(s)</b>	Caleb Grace
<b>Illustrateur(s)</b>	Divers
<b>Éditeur(s)</b>	Fantasy Flight Games
<b>Thème(s)</b>	Star Wars
<b>Mécanisme(s)</b>	Deckbuilding
<b>Âge</b>	12+
<b>Durée</b>	30'
<b>Nombre de joueurs</b>	2

Dans **Star Wars : The Deckbuilding Game**, vous incarnerez soit l'Empire, soit les Rebelles, et vous renforcerez votre deck au cours de la partie afin de détruire les bases adverses. Pour cela, recrutez les meilleures unités et les plus puissants vaisseaux... mais sabotez également le marché pour empêcher votre adversaire de s'en emparer, et assurez-vous que la Force soit de votre côté !

### Comment jouer ?

Vous commencez avec les 10 cartes de départ de votre camp, dont vous piochez 5 cartes, et votre base de départ devant vous. Au début de votre tour, si votre base a été détruite, consultez vos autres bases pour décider laquelle utiliser. Un plateau indique l'équilibre de la Force : si celle-ci est totalement de votre côté, gagnez 1 ressource. Puis gagnez des ressources pour les vaisseaux capitaux que vous avez en jeu.

Vous pouvez alors effectuer ces actions dans n'importe quel ordre et autant de fois que possible :

- Acheter des cartes de la ligne galactique (le marché face visible) si elles sont neutres ou appartiennent à votre camp contre des ressources, et les placer sur votre défausse.
- Jouer une carte de votre main en gagnant les ressources indiquées et en déplaçant le marqueur de la Force en fonction de sa Force.
- Utiliser la capacité d'une carte, qui exigera souvent que la Force soit de votre côté.
- Attaquer la base ennemie avec ses cartes en jeu (en additionnant leurs dégâts et en les appliquant aux vaisseaux capitaux ennemis, puis à sa base).
- Attaquer les cartes ennemies de la ligne galactique avec ses cartes en jeu afin de les en retirer et d'obtenir des récompenses.

À la fin du tour, défaussez vos cartes Unité et vos cartes en main et perdez vos ressources, puis piochez 5 nouvelles cartes. S'il n'y en a pas assez dans votre pioche, mélangez votre défausse pour la reconstituer (elle intègre donc désormais les cartes achetées entretemps).

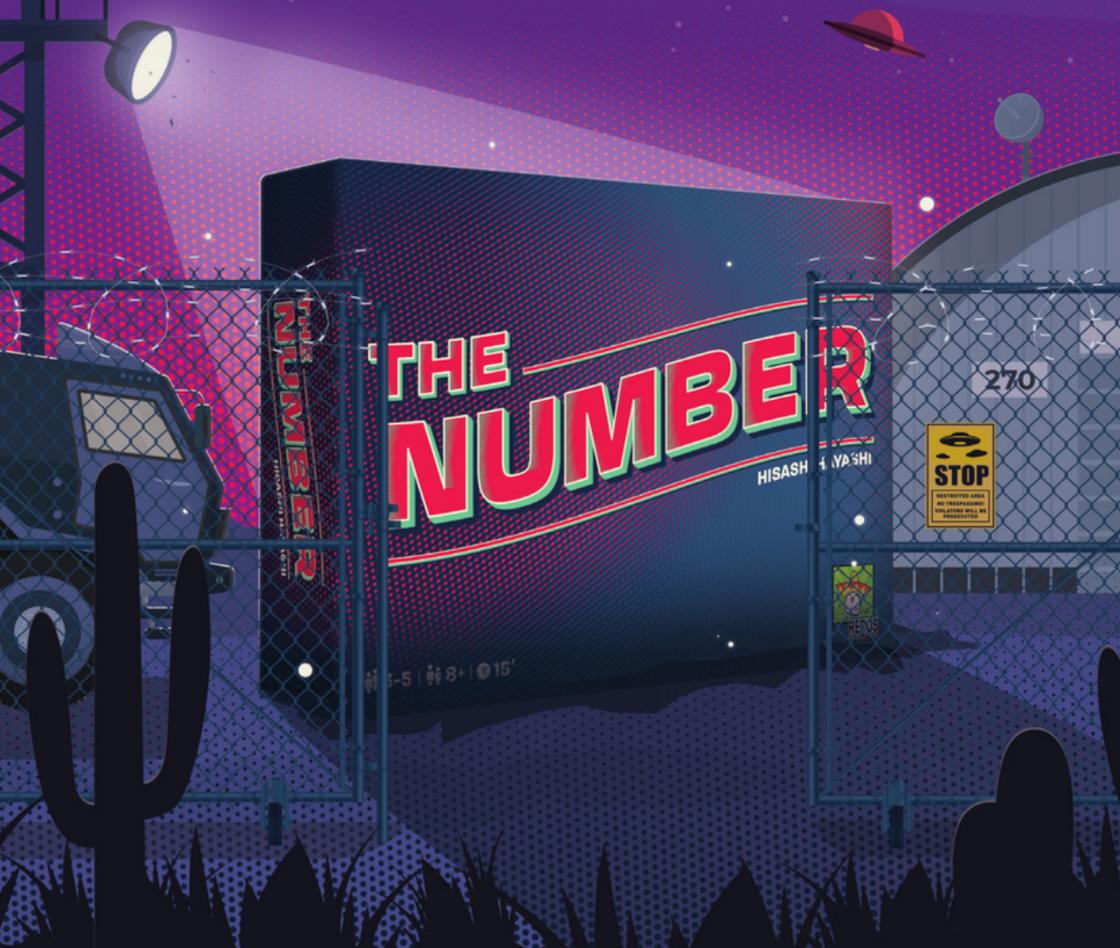
### Fin de partie

La partie s'achève aussitôt que vous avez détruit 3 bases ennemies !

S.W.



L'éditeur de Concept  
vous propose un nouvel  
**Objet Ludique Non Identifié**



**ATTENDEZ-VOUS  
À L'INATTENDU**



**3-5**  
**8+**  
**15'**



# Paroles de Joueurs

Quel est LE jeu que vous *adorez* mais auquel *personne* ne veut plus jouer avec vous parce que vous *gagnez tout le temps* ?



**Dice Throne !** Je commence toujours mal mes duels et je finis souvent par remonter des écarts assez importants dans les derniers tours, très frustrant pour mes adversaires qui laissent passer plusieurs semaines avant d'accepter une nouvelle partie ! Par contre moi je jubile !

*Anthony Lahitte*



**Bunny Kingdom**, car je finis toujours par passer devant au décompte final et comme c'est toujours moi qui compte les points, les gens y voient une relation de cause à effet

*Aymeric Nevers*



**Splendor !** Lors d'une partie contre ma femme, je suis deuxième joueur. Après l'un de ses tours de jeu je comprends qu'au coup suivant elle fera 15 points, gagnant ainsi la partie. Il ne me reste que deux coups à jouer, et aucune carte visible ne me permet d'atteindre 15. Foutu pour foutu je réserve une carte bleue du dessus de la pioche, j'avais pile les ressources pour la poser au dernier tour, je gagne 16/15 et elle ne veut plus jamais entendre parler de ce jeu.

*François Reitter*



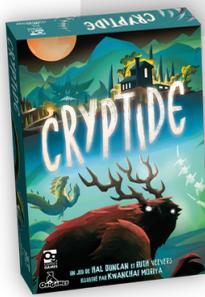
**Cyrano**. Dès que je dis qu'il faut faire des poèmes, l'ambiance est immédiatement plombée...

*Bruno Vénumière*



J'adore les **Colons de Catane version 2 joueurs** mais ma femme ne veut plus y jouer contre moi. Je trouve qu'on a plus de contrôle avec les dés dans cette version car on gagne obligatoirement 1 ressource par tour si on gère bien notre jeu.

*Julien Lenoble*



**Cryptide**, je suis punie de cryptide auprès de beaucoup de personnes !

*Elisabeth Tortosa*





Vidberg



Vidberg



Vidberg

GRILLE N°17

1 VERT	3 ROUGE	3 5
3 4	1 ORANGE	2 3 VERT
1 3	2 ORANGE	2 3

GRILLE N°18

2 5	2 VERT	2 5
3 ORANGE	3 ORANGE	1 4 3
1 2	1 4	3 4

# M A N T I S<sup>®</sup>



UN JEU DE CARTES COLORÉ ET ACHARNÉ MÊLANT  
**ARCS-EN-CIEL** ET **VENGEANCE**



UN JEU DE  
**EXPLODING  
KITTENS<sup>®</sup>**

asmodee

Dark Cities



APRÈS BRISTOL 1350, LE DEUXIÈME LIVRE-JEU DE LA SÉRIE DARK CITIES DISPONIBLE EN JUILLET PROCHAIN.  
VOUS AIMEZ LES JEUX À RÔLES CACHÉS, FONCEZ !

*Serez-vous assez fourbe  
pour ne pas perdre  
à votre propre jeu ?*



## TORTUGA 1667

Q Travis Hancock  
Sarah Keele, Holly Hancock

★ 2 - 9

★ 14+

🕒 20 - 40 min

JUILLET  
EN BOUTIQUE

