

PhiliMag

LE MAGAZINE MENSUEL DE PHILIBERT

N° 35 - JUIN 2023



NUTS!

Discussion avec
Florent de Nuts! Publishing

NIMALIA

Carnet d'auteur & d'éditeur
William Liévin - La Boîte de Jeu

— JEU DE DÉMO INCLUS : ACRYLOGIC —

Wolfgang Kramer

Barbara Spelger

6 qui prend! JUNIOR

Énormeuhment drôle !



Dans *6 qui prend Junior*, le joueur qui mettra le max de vaches dans son album photo remportera la partie ! *6 qui prend Junior* est une déclinaison du célèbre jeu *6 qui prend*, adaptée dès 5 ans.

5-8
ans

2
5

15
min



Disponible dès le mois de juin !

HAPPY BIRTHDAY

PhiliMag



Sommaire du **PhiliMag** n°35

LE MAGAZINE GOURMITS DE PHILIBERT

- 4 TOP 10**
Top des ventes d'avril 2023
- 6 Open Ze Bouate**
The Number
- 8 Open Ze Bouate**
Déblok ! Expert
- PhiliBulle**
Discussion avec Florent Coupeau
Nuts! Publishing
- 12 Open Ze Bouate**
Saigon 75
- 14 Téma cette Thématique**
Retours socioludiques dans le temps
- 16 Open Ze Bouate**
Demain tu m'as tué
- 18 Jeu de Démo**
Acrylogie
- 20 Open Ze Bouate**
Mille Fiori – Les Chefs d'œuvre
- PhiliBulle**
Carnet d'auteur & d'éditeur :
William Liévin - La Boite de Jeu
- 22**
- 28 Open Ze Bouate**
Nimalia
- 30 Open Ze Bouate**
Tell me more
- 32 Expo Photos**
Mantis
- 33 Paroles de Joueurs**
Quel est le jeu auquel vous avez le plus joué depuis le début de l'année ?
- 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 Sea Salt & Paper

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 !



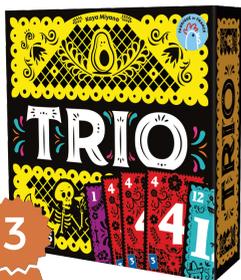
Earth est un jeu de construction de moteur où vous enrichirez votre île en la rendant toujours plus luxuriante et plus autonome, afin d'y accueillir de la faune et d'en faire un écosystème plus équilibré que vos adversaires !

#2 Earth



2

#3 Trio



3

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 joueurs ! Mais attention, vous ne pouvez demander que la carte la plus haute ou la plus basse de quelqu'un, et devez absolument éviter de dévoiler 2 cartes différentes !



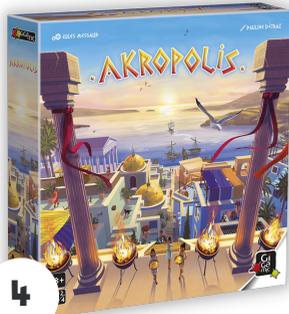
#4 Dune : Imperium - Immortalité



Explorez tout un univers de possibilités avec l'extension 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.



#5 Akropolis



4

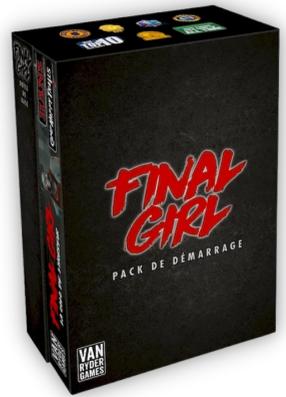
Akropolis est un jeu de stratégie simple où vous devrez gagner du prestige en construisant les meilleures cités en 3D au cœur de l'antique Méditerranée.



#6 Final Girl – Kit de Démarrage



Final Girl est un jeu solo qui met le joueur dans la peau d'une protagoniste féminine d'un film d'horreur qui doit vaincre le tueur si elle veut survivre.



#7 Skyjo

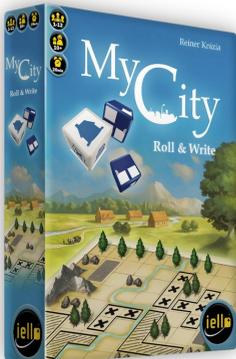
Skyjo est un jeu de cartes simple et rapide dont l'objectif des joueurs est d'obtenir le plus petit score à la fin de la partie qui se joue en plusieurs manches.



#8 Dice Throne S2 : Séraphine vs Reine Vampire



Dice Throne est un jeu compétitif ou en équipe, proposant des combats à base de dés et de pouvoirs spécifiques à chaque personnage.



#9 My City - Roll & Write

Dans ce roll & write évolutif, les dés indiquent les bâtiments que les joueurs doivent dessiner sur leur fiche. Alors que vous écrirez peu à peu l'histoire de votre ville, de nouveaux défis s'offriront à vous. Commencez par conquérir des terres, puis cherchez-y de l'or, mais prenez garde : cela pourrait attiser la convoitise des bandits !

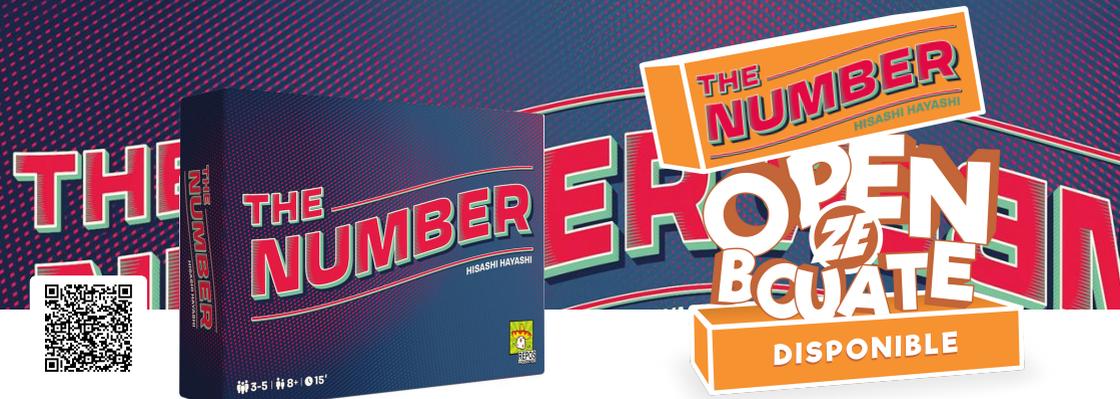


#10 Dice Throne - Aventures



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 !





Auteur(s)	Hisashi Hayashi
Illustrateur(s)	Ryo Nyamo
Éditeur(s)	Repos Production
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Bluff, Prise de risque
Âge	8+
Durée	15'
Nombre de joueurs	3 - 5

The Number est un jeu d'ambiance où vous devrez simplement noter un nombre de votre choix sur votre plateau en espérant qu'il sera plus grand que celui de vos adversaires... et qu'il ne comprenne pas de chiffre commun avec les nombres adverses... et en faisant attention à garder de bons chiffres de côté pour participer à chaque enchère... Un principe très simple requérant en fait observation et astuce.

Comment jouer ?

Au début d'un tour, écrivez simultanément un nombre de 3 chiffres sur votre tablette, entre 000 et 999. Puis dévoilez-les. En commençant par le nombre le plus grand, on vérifie s'ils n'ont aucun chiffre en commun avec les nombres plus petits. En l'absence de chiffre en commun, le nombre est validé. Sinon, le nombre est éliminé et la tablette est retournée face cachée. Le nombre le plus petit sera ainsi toujours validé.

Quand votre nombre est validé, son premier chiffre constitue votre score, et la personne ayant le nombre validé le plus grand ajoute à ce score le bonus du tour. Barrez ensuite tous les chiffres composant ce nombre de votre plateau, vous empêchant de les utiliser cette manche-ci. Il faudra bien sûr faire attention à ne pas tous les barrer trop vite, au risque de ne plus pouvoir utiliser aucun chiffre pendant les derniers tours de la manche... Quand votre nombre est éliminé, indiquez seulement 0 pour le score du tour. Un nouveau tour commence alors. Une manche s'achève après 5 tours. Additionnez les points obtenus lors des 5 tours et le nombre de chiffres que vous avez barrés pour obtenir votre score de la manche, notez ce dernier au verso de votre plateau, puis une nouvelle manche commence.

Fin de partie

La partie s'achève à la fin de la seconde manche. La personne cumulant le plus de points en totalisant le score des deux manches remporte la partie.

S. W.



La valeur sûre pour votre été !

**ENTRAIDEZ-VOUS
ENTRE VOISINS,
GAGNEZ SEUL(E) !**

- ◆ Règles rapides
- ◆ Jouez jusqu'à 8
- ◆ Emportez-le partout



Gros succès
30.000
jeux vendus
depuis 2022



BLAM!

Un jeu de Luc Rémond et Romaric Galonnier,
illustré par Maud Chalmel

3-8



8+



15'





Auteur(s)	Jeppe Norsker, David Capon
Illustrateur(s)	N.C.
Éditeur(s)	FoxMind
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Observation, Rapidité
Âge	8+
Durée	20'
Nombre de joueurs	1 - 2

Dans **Déblok! Expert**, reproduisez aussi rapidement que possible le motif apparaissant sur une carte avec les grands blocs à votre disposition, en trouvant à la fois la bonne face pour chaque bloc et la bonne manière de les juxtaposer !

Comment jouer ?

Chaque personne reçoit un ensemble de grands blocs numérotés de 1 à 5, puis elles forment une pile

avec autant de cartes motifs piochées au hasard (parmi 60 cartes) qu'elles souhaitent jouer de tours (généralement un nombre impair). On révèle alors la première carte motif, et elles essayent de former ce motif avec leurs blocs plus rapidement que l'autre. La première à y parvenir prend la carte. Cependant, si elle a mis fin à la manche en prétendant être parvenue à reproduire le motif et qu'il s'avère qu'elle a fait une erreur, son adversaire gagne la carte. Puis une nouvelle carte est retournée.

Fin de partie

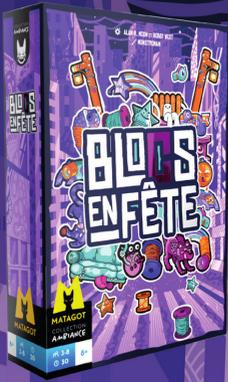
La partie s'achève quand toutes les cartes ont été retournées. La personne en ayant récupéré le plus remporte la partie.

Variante solo

Fixez-vous une limite de temps et essayez de résoudre autant de motifs que possible dans ce temps, chaque carte vous rapportant autant de points que sa difficulté. Puis rejouez avec le même temps pour battre votre score !

S. W.





BLOCS EN FÊTE

FAIRE DEVINER UN MOT À L'AIDE DE BLOCS EN BOIS. FACILE ? PAS TANT QU'ÇA ! DANS BLOCS EN FÊTE, VOS ADVERSAIRES CHOISIRONT À VOTRE PLACE LES BLOCS QUE VOUS DEVREZ UTILISER...

- 1 BANANE
- 2 LIVRE
- 3 FONTAINE
- 4 MARTEAU
- 5 FEU DE CIRCULATION
- 6 TROMPETTE
- 7 PARAPLUIE

1

PLACEZ UNE CARTE MOT AU CENTRE DE LA TABLE ET PICHÉZ SECRÈTEMENT UNE CARTE NOMBRE QUI CORRESPONDRÀ AU MOT À FAIRE DEVINER.



2

CHOISISSEZ POUR VOTRE ADVERSAIRE LES BLOCS QU'IL DEVRA UTILISER.



3

FAITES DEVINER LE MOT EN UTILISANT TOUS LES BLOCS.



ENCORE PLUS FUN AVEC LES CARTES CONSTRUCTION.

8+

3-8
30


MATAGOT

@EditionsMatagot



www.matagot.com



Bonjour Florent, pouvez-vous vous présenter en quelques lignes ?

Bonjour, je suis Florent Coupeau, Directeur de Nuts! Publishing. Notre société est un petit éditeur breton tout au bout du continent près de l'océan et voisins de Bombyx que je salue ici. Avec mes collègues, on essaye de mettre notre passion et nos idées (après quelques Breizh cola ou Telenn Du pour les connaisseurs) au service des jeux qu'on publie. Cette présentation rapide ne serait pas complète sans mentionner l'apport de nos copains et/ou indépendants qui pour moi font partie de l'esprit de cette équipe.

Dans quel contexte la maison d'édition Nuts! Publishing a-t-elle été créée ? Quels étaient vos envies et vos objectifs ?

À l'origine, Nuts! Publishing est une société française de création et d'édition de jeux fondée en 2011 par 4 passionnés d'histoire et de jeux de simulation. À l'époque, les jeux édités étaient exclusivement des wargames de notre création ou de copains comme **Phantom Fury** ou **Urban Operations**. Suite à mon rachat de la société en 2018, nous avons étendu notre catalogue aux jeux de plateau. La première localisation a été **One Deck Dungeon** et notre première création de jeu de plateau **Mini Rogue**. Nous n'avions aucun objectif à part celui de publier des jeux qui nous plaisaient et qui apportent dans la mesure du possible un petit truc différent. **One Deck Dungeon** a un placement de cartes très intéressant, **Auztralia** mélange affrontement, ressources et placement de rails (et en plus c'est du Martin Wallace), **Palm Island** se joue dans la paume de la main, **La Guerre de l'Anneau** est une guerre épique dans le monde de Tolkien.



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

Notre ligne éditoriale est assez diversifiée même si certaines spécificités ressortent régulièrement (des boîtes à taille réduite mais assez pleines, des modes solo, des thèmes assez forts, etc.). Nous fonctionnons énormément au coup de cœur et nous possédons plusieurs gammes : les wargames (qui regroupent des jeux comme **This War Without an Enemy** mais aussi des « warteaux », une forme de fusion entre les wargames et les jeux de plateau, qui donne des jeux rapides, historiques, immersifs et fun, comme **Saigon 75**), une gamme pour familles et initiés (qui regroupe notamment des jeux coopératifs comme **Sub Terra 2**) ainsi qu'une gamme plus familiale encore (même si pour le moment nous ne publions pas plus d'un jeu familial par an).

De temps en temps, nous éditons aussi des serious games, des jeux pour les entreprises ou issus d'entreprises. Le dernier en date s'appelle **Duel Tactique** pour l'École de Guerre pour leur formation interne.

Pouvez-vous nous parler de vos jeux à venir ?

Bien sûr, avec grand plaisir. Voici quelques jeux que l'on a déjà annoncés ou qui sont actuellement en phase de développement chez nous :

- **Résistance**, un jeu solo simple, rapide, et magnifiquement illustré par Albert Monteys, mais exigeant. Il est attendu en boutiques courant juin.
- **La Guerre de l'Anneau, le jeu de cartes**, qui reprend l'aventure et le côté épique du jeu de plateau en le raccourcissant et qui est sorti le 19 mai.
- **Diluvium**, un 4X jouable de 2 à 4 joueurs, ou en campagne solo, où l'on explore les mers en s'affrontant pour faire à nouveau rayonner son empire et qui se joue en moins de 15 minutes par joueur. Il est créé par Antoni Guillen et illustré par Maud Chamel et sortira au mois d'août de cette année.

Nous devrions également lancer à la fin du mois de juin une campagne de financement participatif sur Kickstarter pour **MOOGH**, un jeu de programmation et de dés, jouable de 1 à 4 joueurs, dans lequel des hommes préhistoriques s'affrontent pour prendre le contrôle de la tribu en chassant des bêtes gigantesques. Le jeu est créé et illustré par Niklas Hook.





Auteur(s)	J-P. Barcus, P. Toupy
Illustrateur(s)	T. Sanchez-Fortun, C. Sancy
Éditeur(s)	Nuts! Publishing
Thème(s)	Guerre civile vietnamienne
Mécanisme(s)	Affrontement, Asymétrie
Âge	14+
Durée	60'
Nombre de joueurs	1 - 2

Saigon 75 est le premier jeu de la série UP !, qui a vocation à proposer des jeux historiques rapides, tendus et très asymétriques, ici en soumettant la personne incarnant le Viêt Nam du Sud (SV) à la pression constante des forces communistes du Nord (NV).

Comment jouer ?

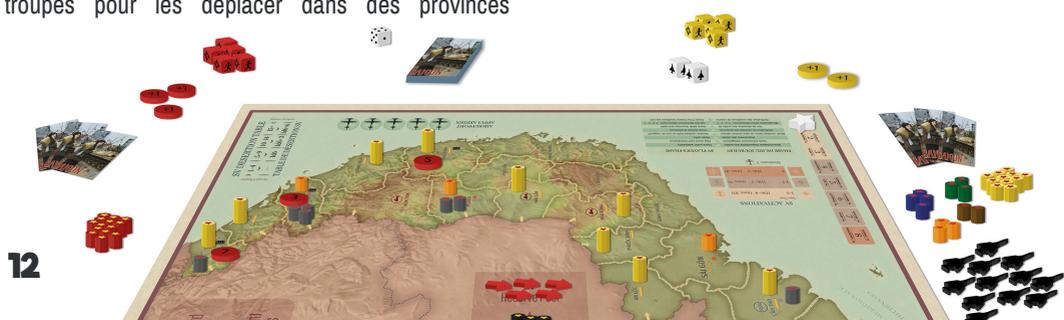
Le NV commence chaque tour, suivi par le SV. Un tour commence en jetant un D6 pour tester la disponibilité de ses différentes troupes et le nombre d'unités pouvant être activées, en plus de 2 bataillons VC (Viêt Cong) pour NV. Le camp actif doit alors jouer une carte Événement de sa main, sachant que 6 sont favorables au SV et 12 au NV, puis en repiocher une pour compléter sa main de 3 cartes. On peut alors effectuer 1 à 2 mouvements avec ses troupes pour les déplacer dans des provinces

adjacentes, certaines possédant des mouvements spéciaux. Il faut alors éliminer les unités en excès (au-delà de 5, sans compter les milices et soutiens aériens) sur chaque province. Il est alors temps de combattre, quand un camp possède une unité dans une province occupée par l'autre camp et souhaite attaquer. L'attaquant choisit quelles unités il engage dans le combat, et les deux camps lancent autant de dés que d'unités). Ces dés peuvent n'avoir aucun résultat, occasionner des pertes, ou imposer une retraite. Dans certains cas, le NV peut disposer de marqueurs Infiltration octroyant des dés de bataille bonus et le SV des soutiens aériens. On vérifie ensuite le contrôle des provinces, et en fonction du nombre de provinces désormais contrôlées par le NV (alors qu'initialement toutes les provinces étaient contrôlées par le SV), des unités du SV peuvent désertir. Enfin, après les tours 3, 5 et 7, on vérifie qui contrôle la province où se trouve le jeton Objectif spécifique à ce tour, ce qui lui octroie un bonus.

Fin de partie

NV gagne aussitôt qu'à la fin d'un tour de jeu, il contrôle Saigon ou a éliminé toutes les unités SV, tandis que SV gagne s'il est parvenu à défendre Saigon jusqu'à la fin du huitième tour, permettant à l'armée états-unienne de venir à sa rescousse.

S. W.



BESTIOLES EN GUERRE BOBARDS, PÉTARDS & MOUCHARDS



À COMBINER AVEC
BESTIOLES EN GUERRE
POUR UNE EXPÉRIENCE
3 & 4 JOUEURS !



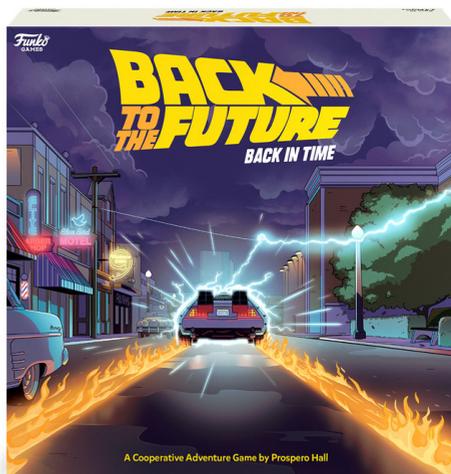
BOBARDS, PÉTARDS & MOUCHARDS

Jon Perry
Derek Laufman
2
10+
20 min

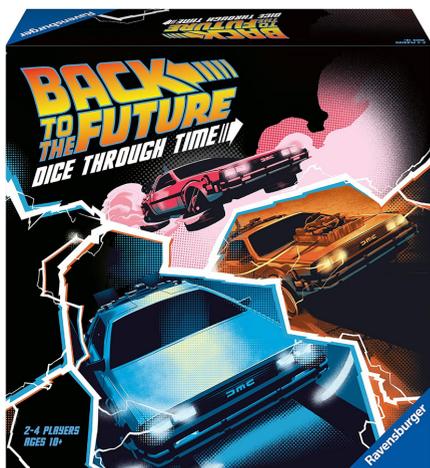
JUILLET
EN BOUTIQUE



Les grammaires et possibilités narratives du cinéma ou de la littérature se prêtent assez bien au retour dans le temps, qu'il soit pris dans son sens le plus littéral (raconter des personnages naviguant à une autre époque) ou s'exprime par leur potentiel formel, dans les analepses (flasbacks), ellipses et prolepses (flashforwards) qui peuvent être perçues comme une manière de faire voyager le lectorat/spectatorat dans le temps. La tâche pourrait formellement sembler plus ardue dans le jeu vidéo, puisque les personnes le pratiquant doivent rester actives et progresser, de sorte que la solution la plus simple est encore de relater des voyages littéraux dans le temps, en pensant éventuellement l'impact que peuvent avoir des actions passées sur le présent. De façon plus fine, *Life is strange* propose pourtant de revenir vraiment dans le temps mais sur un laps très court, ce qui permet d'effectuer un choix récent différemment, mais on notera aussi que quantité de titres récents nous font remonter le temps, plus ou moins à l'insu des personnages, en consistant en boucles qui nous obligent à recommencer complètement l'aventure régulièrement, toujours mieux grâce à la connaissance accrue du monde – on peut songer à *Outer Wilds*, *12 Minutes*, *Deathloop*, mais le principe est bien sûr déjà au cœur du roguelite, et on pourrait même dire que le



jeu vidéo est par essence un art du retour dans le temps, puisqu'en recommençant un jeu on fait remonter le monde à son stade initial, souvent avec la liberté de faire des choix différents aux conséquences différentes. Et le jeu de société ? Si dire que le jeu vidéo est intrinsèquement un art du retour dans le temps peut paraître partiellement rhétorique, il va de soi que ce n'est pas du tout un sentiment que l'on peut avoir sur un jeu de société (exception faite des longs jeux narratifs, par exemple des aventures legacy). Ce qui se rapprocherait le plus du retour dans le temps dans cet art serait à la rigueur le rollback, cette pratique honnie consistant à regretter une action que l'on a effectuée (souvent alors qu'un autre tour a déjà commencé) et à l'annuler pour en effectuer finalement une autre. Difficile sinon d'imaginer qu'une forme aussi courte, abstraite et par définition linéaire que le jeu de société puisse être le support de véritables retours dans le temps... Et pourtant des tentatives existent, probablement motivées en grande partie par l'envie de retranscrire socioludiquement l'amour pour les voyages spatiotemporels du cinéma.

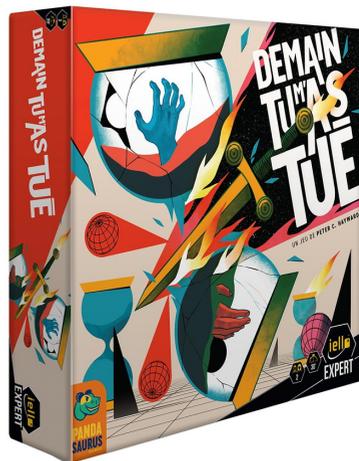


Il est ainsi assez significatif d'une difficulté à rendre le voyage dans le temps dans ce medium que le jeu **Retour vers le futur...** se contente de retranscrire linéairement les événements de 1955. Au contraire, **Retour vers le futur : Dice through time** requiert bien de voyager entre 1885, 1955, 1985 et 2015 pour déposer des objets à la bonne époque et dans le bon lieu, et ainsi restaurer le continuum espace-temps en évitant les paradoxes, l'action centrale du jeu permettant par exemple de se déplacer soit sur un autre lieu de l'époque où l'on se trouve, soit dans le même lieu à une autre époque.

Dans l'énigme **Unlock ! Perdus dans le Chronowarp**, chaque époque contient par exemple ses propres cartes et propose ses propres interactions, qui auront une incidence généralement bénéfique dans le futur à condition d'éviter tout tragique effet papillon – comme le classique fait de planter une graine pour retrouver un arbre.

De façon plus inattendue, **Contre-temps** est un jeu de plis, où « revenir dans le temps » consiste à déplacer son pion Scientifique sur un pli... passé et donc normalement déjà résolu. On rejoue alors ce pli, en essayant de respecter la suite qui avait jadis remporté la victoire, dans des affrontements n'impliquant que les personnes dont le scientifique se trouve sur le même pli (logique) !

Il est néanmoins possible qu'aucun jeu n'ait poussé ces logiques aussi loin que **Demain tu m'as tué** (dont on détaille le fonctionnement p. 16), déjà parce

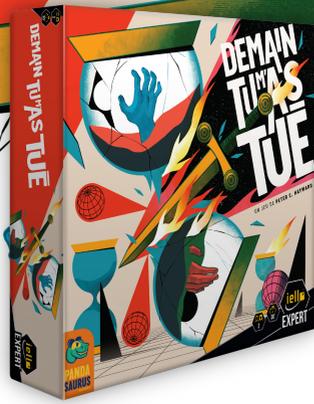


que, très paradoxalement, sa grande abstraction lui permet d'être particulièrement thématique, en se dépouillant de tout habillage et de toute afféterie pour ne raconter que la course-poursuite de deux pions à travers trois plateaux, donc un dispositif narratif minimaliste qui ne donne à voir que le voyage dans le temps et rien d'autre. Et ce voyage dans le temps est rendu de façon aussi thématique que possible, par exemple par la possibilité de sauter dans le futur, mais le fait que revenir dans le passé laisse une copie de soi dans le présent, par l'impossibilité de passer directement du passé au futur, par la « téléportation » induite par les voyages sur la même case exactement d'un autre plateau si elle est libre, par la croissance des graines (chapitre 1), par la prise en compte des paradoxes si deux copies du même personnage se rencontrent...

Au fond, le jeu est si dépouillé que tout ce que l'on fait a trait directement à la thématique du voyage dans le temps, ce qui était déjà bien retranscrit par la couverture même du jeu, stricte représentation symbolique du meurtre spatio-temporel sans autre ambition narrative, ou du titre qui ne porte que deux messages (il est question de meurtre et de voyage temporel), sans rien prétendre raconter d'autre. Un geste créatif entre l'audace et le tour de force, pour susciter par des mécaniques au fond très simples des sensations originales et étonnantes. On aurait presque l'envie de revenir dans le temps pour retrouver la surprise et la fraîcheur de la première découverte de *Demain tu m'as tué*.

S.W.





Demain Tu
M'as Tué

OPEN
BOUATE

DISPONIBLE

Auteur(s)	Peter C. Hayward
Illustrateur(s)	Jor Ros
Éditeur(s)	Iello
Thème(s)	Voyage temporel, Meurtre
Mécanisme(s)	Scénario, Combinaison
Âge	14+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2

Dans **Demain tu m'as tué**, vous incarnez deux voyageurs temporels cherchant à effacer l'existence de l'autre et de ses copies du passé, du présent et futur. Et bien sûr, une action sur un plateau aura des conséquences dans les ères suivantes ! Maîtrisez les règles du voyage pour protéger votre vie par la création de copies et pour interagir astucieusement avec le passage du temps afin d'éliminer votre rival !

Règles standard

Au début de votre tour, choisissez l'un de vos pions sur le plateau Ère où se trouve votre marqueur Focus et effectuez 2 actions avec lui (y compris 2 fois la même) :

- Déplacez-le d'une case orthogonalement. Si vous arrivez sur une case occupée par un pion adverse, vous le poussez, et si vous le poussez

contre un mur, vous l'éliminez. Si vous poussez un pion sur un autre pion adverse, les 2 sont éliminés.

- Voyagez vers l'ère suivante en déplaçant le pion sur la case équivalente du plateau suivant si elle est libre.
- Voyagez vers l'ère précédente en déplaçant le pion sur la case équivalente libre du plateau précédent et placez un nouveau pion depuis votre réserve sur la case quittée.

À la fin de votre tour, déplacez votre Focus sur une autre Ère.

Chapitres

Demain tu m'as tué se décline en quatre chapitres, contenus dans quatre boîtes avec leur propre matériel et leurs règles additionnelles, incluant donc de nouvelles actions et des objets pour de nouvelles interactions avec le continuum espace-temps. Par exemple, le chapitre 1 permettra de placer des graines, qui deviennent des buissons puis des arbres dans les ères suivantes, qui occupent des cases, les arbres pouvant même être abattus pour aplatir un pion adverse.

Fin de partie

Vous remportez la partie si à la fin de votre tour vous avez éliminé tous les pions adverses d'au moins 2 ères.

S. W.



UNLOCK!

SHORT ADVENTURES

3 NOUVELLES AVENTURES POUR CET ÉTÉ



Red Mask

LE CHAT DE
M. SCHRÖDINGER

**MEURTRE À
BIRMINGHAM**



www.spacecowboys.fr



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

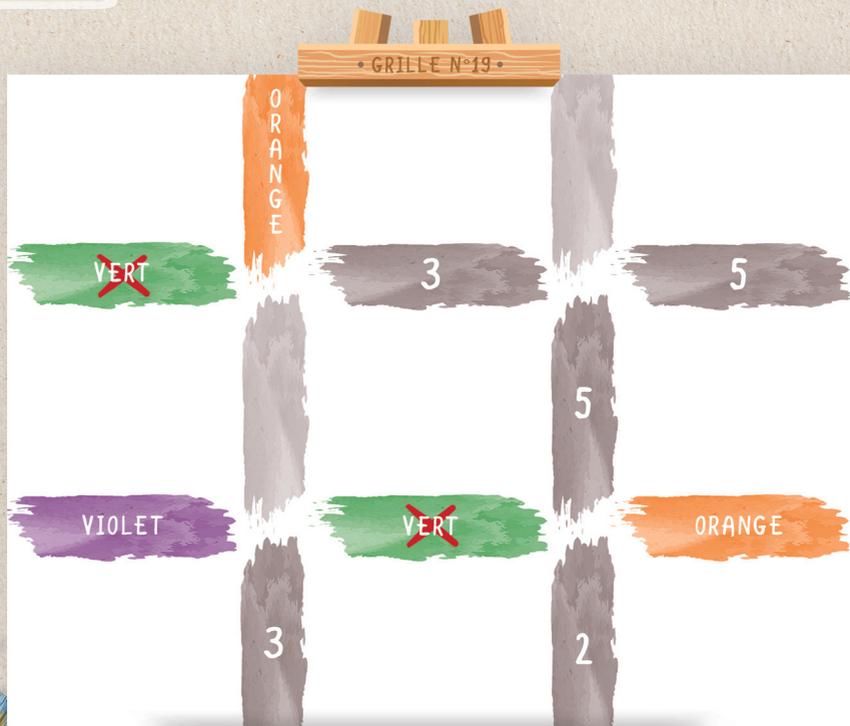
trace de peinture indique « 5 », cela signifie que l'une des deux cases blanches est un 2 et que l'autre est un 3.

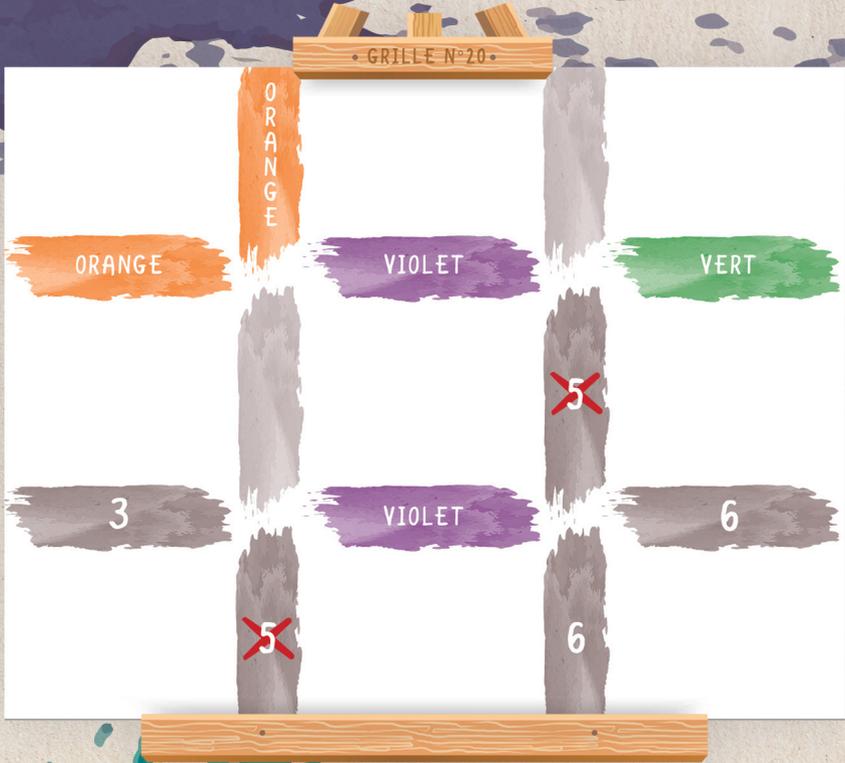
$$5 = 3 + 2$$

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

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

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





Sur les traces de Darwin

Grégory Grand
Matthieu Verdier

Maud Briand
David Sibon

Voyagez autour du monde,
observez des espèces animales,
succédez au plus grand naturaliste !



Jun 2023

SORRY
WE ARE
FRENCH



Auteur(s)	Reiner Knizia
Illustrateur(s)	Marina González
Éditeur(s)	Schmidt Spiele GmbH
Thème(s)	Renaissance, Commerce
Mécanisme(s)	Draft
Âge	10+
Durée	60'
Nombre de joueurs	2 - 4

Les Chefs-d'œuvre est une extension pour le jeu de draft **Mille Fiori** où vous créez des œuvres verrières d'exception et tenterez d'influencer la politique vénitienne pour qu'elle soit favorable à votre commerce ! Chacun de vos choix aura désormais plus d'implications, renforçant la tension de la partie !

Comment jouer ?

Lors de la mise en place, vous posez les 6 tuiles Conseil sur les zones du nouveau plateau, avec votre conseiller du conseil le plus bas. Ce conseiller montera sur les cases supérieures en posant des cartes de la couleur appropriée, ou grâce aux cartes Dogat, Dogaresse et à la vie maritime. Après le déplacement, la case d'arrivée permet de gagner des points, de prendre une carte Chef-d'œuvre ou Dogaresse, d'avancer sur la voie maritime.

Les cartes Dogat permettent de prendre la carte Doge (donc de devenir première personne à jouer), de gagner les points et d'avancer le conseiller.

Une carte Dogaresse devant soi peut être utilisée à la place de sa carte normale pour obtenir le bonus représenté (points, chefs-d'œuvre, avancement du conseiller ou de la voie maritime, carte supplémentaire). La voie maritime conduit désormais vers des villes commerciales où l'on peut obtenir un chef-d'œuvre ou avancer son conseiller.

Quand vous récupérez une carte Chef-d'œuvre, ajoutez-la à votre vitrine (une grille de 3 cartes par 3 devant vous) et gagnez les points indiqués. En outre, à la fin de la partie, vous gagnerez des points bonus pour les alignements horizontaux et verticaux de cartes de même couleur et/ou de même forme.

S. W.



Avec **Schmidt Spiele**,

l'été sera
ludique



Rejoignez-nous sur



/SchmidtSpieleFrance





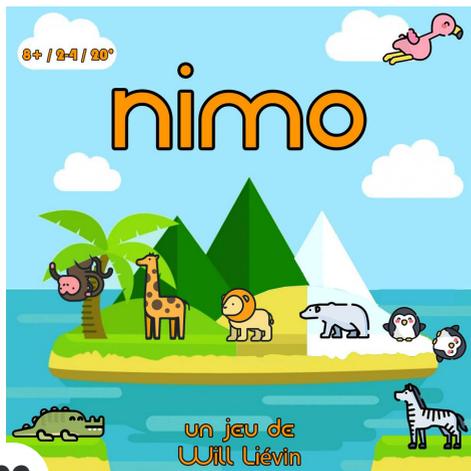
Bonjour William, qui êtes-vous et quel est votre ludographie ?

Je m'appelle William Liévin, j'ai 39 tours au compteur, une coéquipière et 2 petites meeples de 13 et 10 ans. Nimalia est mon premier jeu édité. J'ai toujours baigné dans la marmite de la création ludique, mais c'est lors d'une partie de Fief en 2001 que j'ai réellement basculé dans le jeu de société moderne. Depuis, j'ai rejoint la LEAF (Ligue Extraordinaire des Auteurs Franciliens) et avec mes collègues auteurs, nous écumons les festivals de France pour infliger aux joueurs nos créations ludiques.



Bonjour Benoit, pouvez-vous vous présenter ?

Bonjour le Philimag. Je suis Benoit Banner, directeur et co-fondateur du studio d'édition La Boîte de Jeu (LBDJ) depuis 2013. J'ai 36 ans, et j'ai plus ou moins toujours trempé dans les jeux. Mais c'est vrai que mes années Magic : The Gathering et Race for the Galaxy avec Benjamin Carayon (avec qui j'ai, entre autres, cofondé LBDJ) ont probablement été significatives dans ma construction ludique. Désormais, La Boîte de Jeu c'est 6 personnes qui s'attèlent à vous proposer des jeux qu'on espère que vous adorerez autant que nous... Comme par exemple : Nimalia !

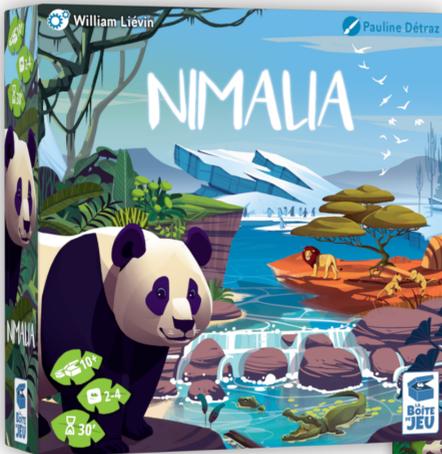


Pouvez-vous nous parler des intervenants impliqués sur le jeu Nimalia ?

Benoît : Nimalia est un projet de longue date sur lequel LBDJ a tout de suite accroché ! Je me rappelle de mes premiers tests à Paris Est Ludique sur les petites cartes en carton coupées à la main. La relation de travail avec son auteur, Will, a été (et est toujours) très plaisante : faire évoluer son bébé « Nimo » vers la sortie boutique de Nimalia a comporté son lot de choix et d'équilibrages fastidieux. Et c'est toujours plaisant de travailler dans de bonnes conditions lorsque de telles concessions sont nécessaires. Quant au travail artistique réalisé par Pauline Détraz, eh bien... Nous n'en étions pas à notre première collaboration : 10' to kill (2ème jeu signé Benoît Bannier), Grumpf (de Pierre Compain), Au Creux de ta Main (de Timothée Decroix) ou encore la couverture de la boîte « Legends » de It's a Wonderful Kingdom (de Frédéric Guérard)... Tout ça avait déjà été géré sous le pinceau de Pauline. Et que ce soit dans le style, ou dans le relationnel : c'est toujours un plaisir ! Les testeurs ont été divers et nombreux au cours des différentes phases de développement du jeu. Mais je peux notamment citer Mr Zombi et les Avenjoueurs, qui avait adoré le proto à l'époque et qui se languissait de la sortie boutique du jeu définitif. Du côté interne de La Boîte de Jeu, en plus de moi-même au développement, ça a été aussi l'occasion pour Jeanne de faire ses premières armes sur des finalisations de fichiers avant l'envoi en production du projet. Et je crois que, comme nous, elle est ravie du résultat, et de découvrir un tel accueil public et critique pour ce jeu.

Nimalia - Acte 1 : de l'idée au prototype

William : L'idée de Nimalia est née fin 2018. Je cherchais une idée de jeu familial au matériel réduit qui puisse offrir une belle rejouabilité grâce à des objectifs à scoring modulables. Dans la toute première version de Nimalia, la réserve du joueur n'était pas limitée en taille et il y avait même des cartes avec des routes ! Fort heureusement, peu de personnes ont eu à subir ce premier jet, mes camarades de la LEAF, Alain, Mathieu et François, m'ont aidé à simplifier et fluidifier l'expérience de jeu. Remerciez-les à l'occasion : si Nimalia n'a pas d'autoroutes, c'est un peu grâce à eux ! Pour comprendre le côté exceptionnel de notre relation avec La Boîte de Jeu, il faut ici expliquer aux lecteurs du PhilMag la façon « habituelle » de signer un contrat d'édition. Je caricature un peu, mais à moins d'être un auteur de jeux réputé, vous avez toutes les chances de passer par là. D'abord, vous identifiez les éditeurs dont la ligne éditoriale correspond à votre proto. Ensuite, armé de votre pitch et de votre force de persuasion, vous proposez des rendez-vous aux éditeurs potentiellement intéressés. Le rendez-vous est calé ? Fantastique ! Maintenant, vous avez 30 minutes pour convaincre, et espérer que la partie de démo se passe bien afin que l'éditeur reparte avec le proto dans sa mallette. Là, en règle générale, votre proto arrive dans ce que j'appelle les « limbes ludiques » : pendant quelques mois, l'éditeur va faire tester votre proto à son équipe, à son cercle de joueurs et éventuellement à son distributeur. Enfin, le verdict tombe et vous êtes appelé au Paradis de l'édition, ou à défaut vous devez remettre votre proto sur le métier. La signature d'un contrat est donc un processus souvent long et incertain, tant il est vrai que les éditeurs reçoivent aujourd'hui des dizaines (centaines ?) de protos par an.

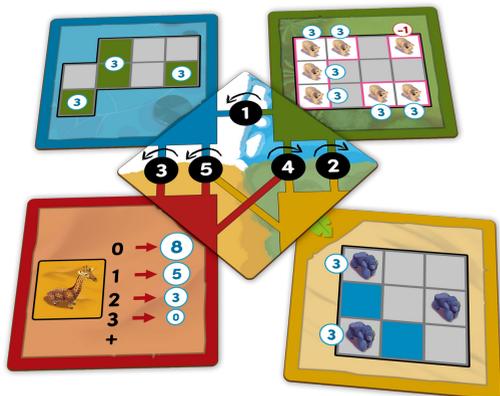


AFTER

Nimalia - Acte 2 : du prototype à l'édition

William : Avec la Boîte de jeu, ça s'est passé... un peu différemment ! Quand j'ai contacté La Boîte de Jeu avec ma vidéo de présentation de Nimalia, nous étions à quelques jours seulement du festival « Paris est Ludique ». J'ai proposé Nimalia à Benoît, sachant que le jeu était probablement un peu « léger » par rapport à leurs best-sellers du moment (Outlive, Huns). Coup de chance, Benoît est un fan de jeux de tuiles et de jeux d'animaux, et le rendez-vous est pris au festival. La partie de démo se passe bien, Benoît a l'air emballé et repart avec le proto sous le coude. Là, je m'attendais à ce que Nimalia erre quelques mois dans les limbes avant d'avoir une réponse. Il n'en fut rien : Benoît m'envoie un message dans l'après-midi : « On enchaîne les parties de Nimalia avec Blackrock, notre distributeur ». À peine 2 jours plus tard, le contrat était signé et ce fut le début d'une belle aventure d'édition.

Benoît : Il faut ajouter que Will a toujours été très efficace et consciencieux dans son travail d'auteur. C'est le seul qui m'ait jamais fait de « compte-rendu » des réunions de travail que nous avons. Et c'était très agréable pour suivre les avancées et ne pas perdre de temps. Ce qui a été, presque, le plus compliqué, ça a été de passer le jeu d'un proto à un jeu illustré. La spécificité mécanique de Nimalia a eu besoin de trouver des visuels qui soient à la fois jolis et fonctionnels en jeu. Pauline a fait un travail formidable pour cela... deux fois. En effet, nous avons changé notre fusil d'épaule sur l'échelle de taille des visuels après qu'elle avait fini tout le jeu une première fois et il a donc fallu recommencer. C'est aussi ça, les aléas de l'édition.



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

Benoît : Comme expliqué plus haut par l'auteur, chez notre distributeur, Blackrock Games, on aimait aussi beaucoup Nimalia. Tout le monde attendait donc la sortie avec impatience. Mais l'enjeu pour la sortie d'un jeu, c'est toujours de savoir en parler, afin que le public apprenne l'existence du jeu d'une part, mais ait envie de le découvrir autour d'une partie d'autre part... La communication autour d'un titre, au milieu d'un marché du jeu bien fourni, ce n'est pas toujours simple. Il se trouve que son format « petite boîte », ses illustrations assez mignonnes avec de jolis animaux et son petit prix ont assez vite rendu le jeu attirant !

C'est notamment au Festival International des Jeux de Cannes de 2023 que Nimalia a commencé à vraiment faire parler de lui. Le jeu était présenté sur le stand de La Boîte de Jeu, et les tables ne désemplissaient pas. Certaines personnes nous expliquaient qu'elles avaient été envoyées ici par des amis, car il fallait absolument tester ce jeu. Du côté « pro », Nimalia a été présenté à de nombreux acteurs de la Presse, des Cafés Jeux, et tout un tas d'acteurs de la vente du jeu de société, dont un nombre colossal de boutiques... On a très vite senti qu'il se passait quelque chose avec ce jeu : les retours étaient très bons, et expliquer les règles à tous ces gens était toujours super fluide et agréable. Toute l'équipe attendait donc la sortie avec impatience, se demandant si les impressions des critiques et du public se confirmeraient. Pour évaluer le succès d'un jeu, dans le marché concurrentiel actuel, l'implantation (c'est-à-dire le nombre de boîtes vendues la première semaine) est une donnée clef. Il est en effet, extrêmement difficile de « re-lancer » un jeu dont la première semaine a été en demi-teinte, une nouveauté en chassant une autre. Pour Nimalia, tout s'est bien passé, c'est probablement notre meilleur lancement ! Merci encore à tout le monde. Et... pourvu que ça dure !

Disponible en boutique !

.....Renouvelez le jeu.....

[kosmopolit]

et relevez de nouveaux défis avec
les 3 extensions contenues dans
la boîte de **Deuxième SERVICE** :



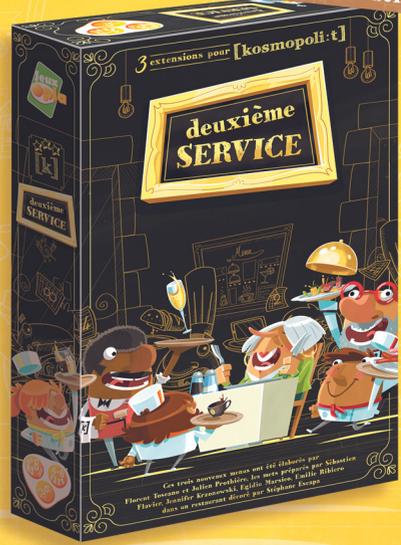
**Petits
Chefs**



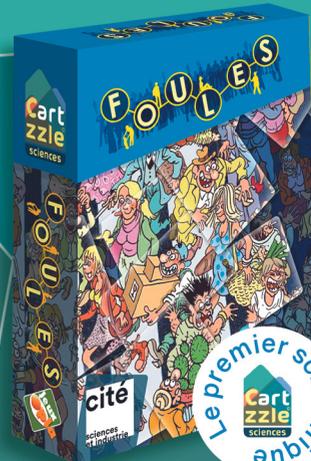
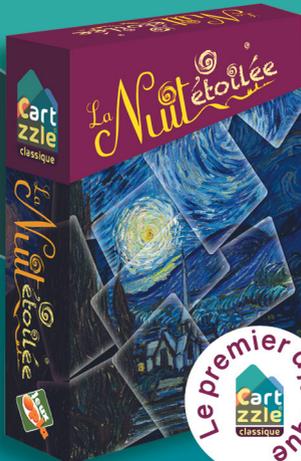
**Grands
Chefs**



**Boisson
Comprise**



3 nouveaux Cartzzle®
sont déjà disponibles en boutique pour compléter votre collection !



Superposez et ajustez de 50 cartes pour révéler une image pleine de secrets
et de défis à relever. Trois collections riches : **classique**, **création**, **sciences**.
Des modes de jeu variés : solo, duels, coopération.



www.jeux-opla.fr

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

Benoit : Les premières ébauches graphiques du jeu étaient, certes très choupiées, mais renvoyaient également une image un peu trop enfantine du jeu. Bien que très accessible dans ses règles et sa mécanique, il ne faut pas s'y méprendre : Nimalia est bel et bien un jeu un peu casse-tête qui fait chauffer même le plus aguerris des cerveaux. C'est d'ailleurs pour nous une de ses forces : son incroyable capacité à fédérer des joueurs experts avec d'autres plus néophytes, et leur permettre de jouer ensemble en prenant tous du plaisir.

Il a donc fallu travailler avec Pauline Détraz sur une ambiance accueillante et chaleureuse, une thématique légère, mais sans être enfantine. De plus, la lecture et la lisibilité des éléments du jeu sont immensément dépendants du travail artistique sur les illustrations : il faut qu'on soit capable de reconnaître les animaux d'un coup d'œil peu importe le sens de lecture (vu qu'on passe un temps non négligeable à tourner nos cartes dans tous les sens dans ce jeu), sans les confondre, et qu'on puisse discerner les biomes entre eux au premier coup d'œil, peu importe par quelle espèce ils sont peuplés.

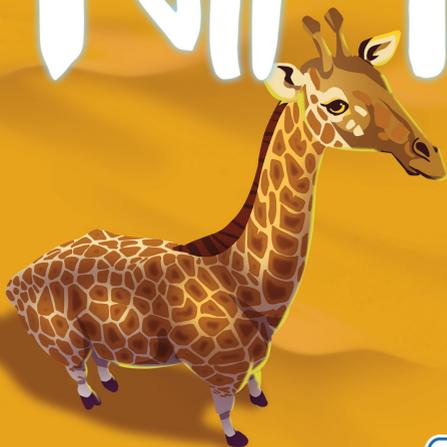
La tâche n'a pas été si aisée comme je le disais précédemment. Nous avons fait deux jeux d'illustrations complètes avant de nous arrêter sur celles du jeu actuel. Mais nous sommes très satisfaits du résultat des illustrations réalisées par Pauline, et de la direction artistique finalisée par Jeanne.

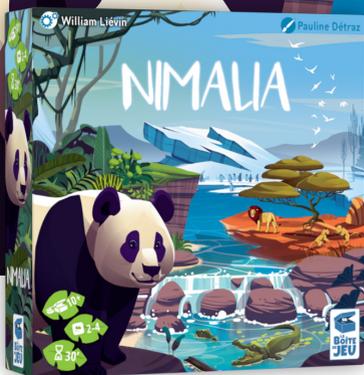
Racontez-nous une anecdote marquante qui vous est arrivée durant le développement du jeu.

William : Le moment où j'ai réalisé que Nimalia avait du potentiel, ce fut lors du « off » du Festival International du Jeu de Cannes en 2019. J'avais prévu de faire tester Nimalia le premier soir, et un autre proto le deuxième soir. La démo de Nimalia s'est bien passée et les retours des joueurs étaient encourageants. Le deuxième soir, je faisais tourner mon autre proto quand un groupe de joueurs du premier soir est revenu à ma table. Voyant que Nimalia n'était pas présent, ils m'ont demandé à l'emprunter et l'ont fait tourner eux-mêmes à une autre table, l'un d'eux prenant même le temps d'en expliquer la règle à d'autres. Je ne l'apprendrai que bien plus tard, mais la personne qui avait pris mon relais ce soir-là n'était autre que Sébastien, qui forme avec Simon le célèbre duo ludique de la boutique du Passe Temps à Toulouse. On peut tomber plus mal comme soutien de la première heure !



NIMALIA





Auteur(s)	William Liévin
Illustrateur(s)	Pauline Détraz
Éditeur(s)	La Boite de Jeu
Thème(s)	Animaux
Mécanisme(s)	Draft, Placement
Âge	10+
Durée	30'
Nombre de joueurs	2 - 4

Dans **Nimalia**, constituez votre réserve d'animaux en draftant les cartes que vous placerez ensuite devant vous pour répondre aux objectifs. Mais on ne score pas les mêmes objectifs à chaque manche, de sorte qu'il ne faudra pas seulement viser les objectifs de la manche en cours mais se projeter sur les manches suivantes, à la fois pour sa réserve et pour les cartes que l'on transmet aux autres !

Comment jouer ?

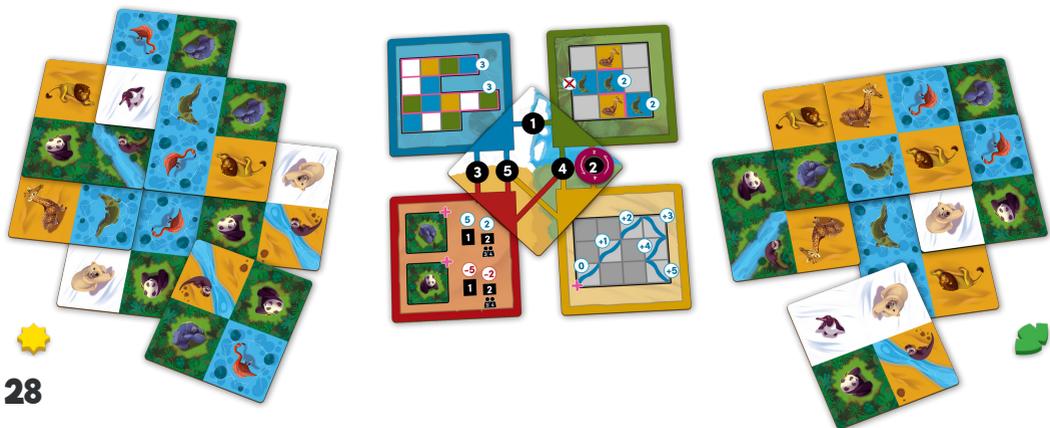
Au début de la partie, on choisit 1 carte objectif de chacune des 4 couleurs (parmi 11 recto-verso, de 3 difficultés différentes). Au début d'une manche, vous

piochez 3 cartes animaux et en posez une simultanément devant vous, constituant et modifiant votre réserve. Chaque nouvelle carte doit recouvrir au moins l'une des quatre cases d'une autre carte, sachant que la totalité de la réserve ne peut pas excéder un carré de 6 cases par 6. Il est possible de recouvrir intégralement une carte déjà posée, mais pas de glisser une nouvelle carte sous une carte plus ancienne. Puis passez vos 2 cartes restantes à la personne à votre gauche et recevez les 2 de la personne à votre droite en en posant une nouvelle, et répétez l'opération avec la dernière carte. Calculez alors vos points, chaque manche ne permettant de marquer les points que de 2 ou 3 cartes objectif précises (par exemple, à la première manche, on ne score que les objectifs bleu et vert). Il pourra par exemple s'agir d'accumuler les zones de jungle distinctes, ou les crocodiles adjacents à des girafes, ou de récompenser la personne ayant la plus grande rivière...

Fin de partie

La partie s'achève après 5 manches. La personne avec le plus de points remporte alors la partie !

S.W.





TOKAIDO DUO

- Antoine Bauza + Naïade -

Un jeu de dés, un jeu tactique, un jeu beau !



Tokaido Duo,
la nouveauté pour 2 joueurs
dans l'univers de Tokaido et Namiji.
Disponible partout !

- 20-30'
- 2
- 8+



WWW.FUNFORGE.FR @FUNFORGE





Auteur(s)	A. Rivollet, V. Fourcade
Illustrateur(s)	Hervine Galliou
Éditeur(s)	Synapses Games
Thème(s)	Abstrait
Mécanisme(s)	Ambiance, Coopération
Âge	10+
Durée	10'
Nombre de joueurs	3 - 8

Tell me more est un jeu de création d'histoires coopératif où vous inventerez ensemble les détails d'une situation donnée... puis devrez répondre simultanément à une série de questions à partir des éléments inventés, en espérant donner les mêmes réponses !

Comment jouer ?

Une personne prend l'une des 50 cartes, en lit la mise en situation et les mots-clefs. Par exemple « Au cours de notre dernière expédition, nous avons découvert une nouvelle espèce. C'est un étrange animal tout à fait inconnu, et qui sort de l'ordinaire. Écosystème – Dissimulé – Insolite – Caractéristiques ». Démarez alors un chronomètre de 2 minutes, et élaborer tous ensemble une histoire commune à partir de ces éléments, avec la possibilité de relire la carte. La personne ayant lu la carte la retourne alors et pose la première question.

Après un court décompte, tout le monde y répond simultanément. Bien sûr, aucune réponse n'est indiquée, puisque c'est la tableée qui a créé l'histoire, et donc les circonstances permettant de répondre aux questions (sans les connaître à l'avance). Si plusieurs personnes donnent la même réponse, l'équipe marque 1 point par personne ayant donné cette réponse. Puis on procède de même avec les 4 questions suivantes. Une autre personne pioche alors une nouvelle carte et on répète l'opération.

Fin de partie

La partie s'achève normalement après 3 cartes, même si l'on peut naturellement décider d'en piocher d'autres. On additionne alors les points obtenus aux 15 questions pour un score que l'on pourra essayer de battre la prochaine fois, en se mettant toujours mieux d'accord pour des histoires toujours plus complètes et collaboratives.

S. W.



VOTRE JEU
DE L'ÉTÉ
AUX DUELS
DEJANTÉS



THOR	a encore des petites roues sur son vélo	?	a dressé son perroquet à dire des gros mots	
CLÉOPÂTRE	bave en dormant	?	?	
MAMY	aime l'ananas sur sa pizza	?	vole des frites dans les assiettes des autres	
DRACULA	écrit des poèmes érotiques	?		
SHERLOCK		?		
MARILYN		?		
PETITE SIRÈNE				
ELVIS				

QUI SERA
VOTRE
CHAMPION?

SORTIE
LE 30 JUIN !



info:

3-8

10+

30'

© Repos Production 2023
www.rprod.com





Auteur(s)	Ken Gruhl, Jeremy Posner
Illustrateur(s)	Matthew Inman
Éditeur(s)	Exploding Kittens
Thème(s)	Mantes
Mécanisme(s)	Ambiance
Âge	7+
Durée	10'
Nombre de joueurs	2 - 6

Mantis est un jeu de cartes et d'ambiance où vous devrez simplement décider à chaque tour d'essayer de marquer des points avec vos cartes ou d'essayer de voler des cartes à un adversaire avant qu'il marque des points avec. Il faudra ainsi un peu d'observation, d'agressivité et de chance pour faire vivre des ascenseurs émotionnels aux autres et éviter d'en subir soi-même !

Comment jouer ?

Commencez par recevoir 4 cartes et par les placer face visible devant vous, en réunissant les mantes de la même couleur (c'est votre tank). À votre tour, décidez si vous souhaitez marquer ou voler. Ensuite seulement, retournez la première carte de la pioche.

Si vous avez choisi de marquer, cette carte est retournée près de votre tank, et permet à toutes les cartes de sa couleur (elle comprise) de rejoindre votre pile de score. Sauf si vous n'aviez aucune carte de cette couleur, auquel cas elle forme simplement une nouvelle pile dans votre tank. Si vous avez choisi de voler, cette carte est retournée près d'un tank adverse, et vous permet d'ajouter à votre propre tank toutes les cartes de la même couleur du tank adverse. À moins encore une fois que le tank adverse ne comporte aucune carte de cette couleur, auquel cas il garde la carte. En duel, chaque tentative réussie de vol vous permet de rejouer immédiatement. Pour décider si vous souhaitez marquer ou voler (et le cas échéant qui voler), vous vous aidez du dos des cartes de la pioche, qui indique toujours trois couleurs, le recto étant nécessairement de l'une de ces trois couleurs.

Fin de partie

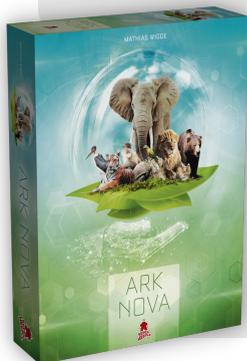
La partie s'achève par la victoire de la première personne réunissant 10 cartes dans sa pile de score, toutes couleurs confondues. Dans un duel, il faudra réunir 15 cartes.

S. W.



Turing machine : un jeu de déduction logique où l'on part sur un pied d'égalité, on contrôle tous les paramètres, qui a une banque de défis inépuisable et un défi quotidien qui pousse à sortir le jeu tous les jours ! Des déductions à plusieurs niveaux possibles du fait de 2 règles primordiales. Jouable seul ou à plusieurs, en coopération ou en compétition ! N'ayant pas souvent de joueurs disponibles autour de moi, le mode solo me permet d'y jouer tous les jours et de pouvoir en discuter avec d'autres joueurs grâce au défi quotidien notamment ! Pour résumer, c'est LE jeu parfait pour moi !

Alla-Maria Savidy



Ark Nova ! Les parties sont toujours différentes, toujours satisfaisantes, 1h30 la partie à deux on peut les enchaîner facilement. Pour l'anecdote, ma dernière partie, objectifs Asie, Prédateurs et Herbivores. Main de départ, 3 prédateurs d'Asie ! Et le projet qui demande d'avoir un prédateur et son zoo partenaire... Mon adversaire qui part Herbivore. Première fois qu'on utilise moins du tiers des cartes ! Partie parfaite pour moi.

Steph Gs



Sea Salt & Paper sans hésitation. Il sort à chaque soirée jeux, très addictif, rapide à mettre en place et tellement joli ! Je me souviendrai toujours de ma première victoire aux sirènes, partie sur laquelle j'avais un retard immmmense, la jouissance !

Laurianne S. Lenoir



LE jeu de ce début d'année chez moi, c'est **Wingspan**. Il est beau, les mécaniques sont simples. La prise en main est toute assez rapide et le jeu a une super rejouabilité. Les extensions apportent un vrai plus tant au niveau des pouvoirs des oiseaux qu'au niveau des bonus et scoring. J'ai réussi à faire jouer tous les hommes de plus de 10 ans de la maison... et tous l'ont apprécié et certains ne sont vraiment pas joueurs !

Natha Naëlle



Dune Imperium car je ne peux plus me passer de l'Épice, j'adore la mécanique de ce jeu de deckbuilding, son design, son thème, j'ai acheté ses 2 extensions, ses figurines, ses plateaux individuels de jeu en bois et j'attends la livraison de son tapis en VF, il ne me manque plus que la 2ème partie du film à voir au cinéma... et hop prête pour une nouvelle partie !

Lily Vgo





Vidberg



Vidberg



Vidberg

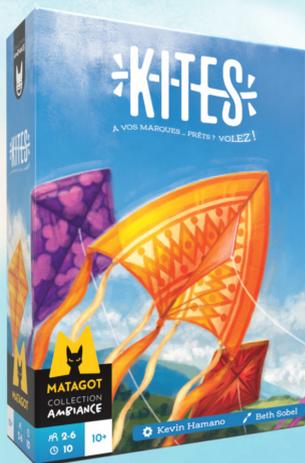
GRILLE N°19

3 VERT	1 ORANGE	2 VERT
3 VIOLET	2 VERT	3 ORANGE
2 VIOLET	1 VERT	1 ORANGE

GRILLE N°20

2 ORANGE	1 VIOLET	2 VERT
2 VIOLET	1 VIOLET	3 VIOLET
1 VIOLET	3 VIOLET	3 VIOLET

Solutions des grilles n°19 et 20 du jeu de démo Acryliclog, pages 18 & 19.



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



@EditionsMatagot



www.matagot-friends.com

VINDICATION

EXPLOREZ L'ÎLE,
AFFRONTÉZ VOTRE DESTIN
ET RACHÉTEZ VOTRE HONNEUR.



9 MODULES D'EXTENSION
INCLUS !

**JUILLET
EN BOUTIQUE**

VINDICATION

○ Marc Neidlinger
✓ Bartek, Emiliano H. Córdoba
Matt Olson, Phu Thieu
Duy Phan Nguyen Trinh

★ 2 - 5

♣ 14+

🕒 15-30 min / joueur

